**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида № 223»**

**городского округа Самара**

**РОССИЯ, 443008, г. САМАРА, ул. Физкультурная, 29 а**

**тел.: (846) 995 28 90 факс: (846) 995 56 41 e-mail:** [**Romashka-post@mail.ru**](mailto:Romashka-post@mail.ru)

**«Проектирование сюжетно – ролевой игры дошкольников в младшей группе»**

Подготовила: воспитатель Гришенкова И. С.

Самара, 2017

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| **ВВЕДЕНИЕ** | **2** |
| 1. ПРОБЛЕМА ФОРМИРОВАНИЯ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДОШКОЛЬНИКОВ В НАУЧНО – МЕТОДИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ | **2** |
| 1. РАЗРАБОТКА ПЛАНА СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ | **3** |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | **8** |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ | **9** |

**Введение**

Сюжетно – ролевая игра – это основной вид игры ребенка дошкольного возраста, который оказывает большое влияние на формирование социального опыта детей. Еще Л.С. Рубенштейн отметил, что особенности сюжетно – ролевой игры есть наиболее спонтанные проявления ребенка и вместе с тем она строится на взаимоотношениях со взрослыми. Сюжетно- ролевой игре присущи такие черты как эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество. Основным источником сюжетно – ролевой игры является окружающий мир ребенка жизнь и деятельность сверстников и взрослых.

**Актуальность работы**

В возрасте 3-4 лет ребенок постепенно выходит за пределы семейного круга. Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, и занимает значительное место в жизни детей и является важным фактором психического развития и становления самосознания.

**Проблема формирования организации сюжетно – ролевой игры у дошкольников в научно – методической литературе**

По мнению педагогов и психологов, наибольшим развивающим эффектом соблюдает сюжетно – ролевая игра.

Главное назначение игры – социальное развитие ребенка, т. е. овладение нормами и правилами поведения в обществе, определенными умениями и социальными навыками. По мнению Л.С. Выготского, игра – это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям ребёнка.

Дошкольники, имеющие большую игровую практику, легче справляются с реальными проблемами. В сюжетах детских игр отражаются сферы взрослой жизни – ребенок пробует себя в разных ролях: работник (в системе родственных взаимоотношений), член семьи (в быту), потребитель социальных благ ( в профессиональной деятельности). В игре дети передают

внутреннее состояние того, кого они в данный момент изображают. Поскольку детская игра находится на стыке реального и условного миров, то к придуманному (условному) миру ребенок учится относиться как к настоящему.

В игре всегда видны результаты педагогической работы. Отражение жизни в игре становится все более полным, реалистическим, действия ребенка, выражаемые им чувства делаются более осознанными, отношение к изображаемому более определенным. Воображение приобретает все более творческий характер, направляется на достижение поставленной цели, на выбор наилучших средств для этого. Все заметнее проявляется « радость победы», о которой говорил А.С. Макаренко, удовлетворение от достигаемых результатов, критическое отношение к своей деятельности. Действия участников игры, их роли становятся согласованными, организуются объединяемые общими интересами дружные игровые коллективы.

**Цель работы:** проектирование сюжетно – ролевой игры, как деятельности дошкольников, направленную на формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.

**Задачи:**

1. Конкретизировать сущность процесса формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.
2. Отобрать средства и содержание работы воспитателя ДОУ формированию социального опыта детей средствами игровой деятельности.

**I.Задачи руководства:**

1. Формировать знания детей о функции автобуса; расширять знания о правилах поведения в общественных местах; формировать навыки культурного поведения в общественных местах.
2. Формировать навыки игровой деятельности; умение развивать сюжет, представляющий собой цепочку игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых. Обучать детей игровым действиям: объединение в игре, взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, распределение ролей ещё до начала игры, играть сосредоточенно и целенаправленно, подбор атрибутов, оборудование места игры.
3. Формировать взаимоотношения между детьми, умение учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

**II.Подготовка к игре:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Дата | Изготовление атрибутов | Обогащение впечатлениями | Обучение игровым приемам |
| февраль | Изготовление билетов для поездки, сезонок;  Изготовление денег;  Изготовление шапки шофера из бумаги в технике оригами;  Изготовление карточек с правилами поведения поездки в автобусе в стихах;  Пошив сумки для кондуктора из текстиля;  Изготовление вывески – указателя маршрута автобуса;  Изготовление из больших кубиков или детских стульчиков салона автобуса;  Изготовление громкоговорителя для объявления остановок из картона. | Чтение стихотворения И. Павлова « На машине»  Беседа на тему «Автобус как вид транспорта, для перевозки населения»  Предложить родителям с детьми понаблюдать во время поездки в автобусе за работой кондуктора и шофёра  Прослушивание в записи песни « Мы едем, едем, едем…»  Дидактическая игра « Автобус» | Научить пользоваться правилами поведения в автобусе, соблюдать очередность при посадке и высадке;  Оплачивать за проезд |

***III.Перспективный план подготовки к игре « Поездка на автобусе».***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Сюжеты | Роли | Атрибуты | Игровые действия | Речевые обороты |
| Салон автобуса  Остановка | Шофёр | Руль, шапка шофёра,  Кабина шофёра,  Салон автобуса,  Пассажирские места,  Громкоговоритель для объявления остановок. | Открывает и закрывает салон автобуса, предлагает занять свободные места в салоне автобуса  Объявляет об остановках через громкоговоритель | Обратите внимание на правила поведения в автобусе  Не толкаемся при посадке и высадке из автобуса  Пройдите в салон, пожалуйста  Благодарим за поездку |
| Пассажир | Деньги,  Сезонки,  Сумки, пакеты,  кошельки | Оплачивает проезд деньгами  Предъявляет при наличии сезонки | Будьте добры  Передайте, пожалуйста, за проезд  спасибо |
| Кондуктор | Сумка кондуктора,  Билеты  Деньги  Спец. одежда | Принимает деньги к оплате  Выдаёт билет и сдачу | Стоимость проезда столько – то  Возьмите свой билет, пожалуйста  Получите сдачу, пожалуйста |
| Сопутствующие сюжеты | | | | |
| Магазин игрушек | Продавец | Игрушки  Прилавок  Касса | Встречает покупателей, принимает деньги за товар, выдает товар, упаковывает товар | Добрый день  Помочь ли вам с выбором?  С вас  Приходите к нам еще |
| Покупатель | Сумка  Кошелёк, деньги, банковская карточка | Выбирает товар  расплачивается | Здравствуйте, добрый день  Подскажите нам, пожалуйста…  Спасибо, за помощь в выборе |

**IV . Ход игры.**

1. Приемы создания интереса к игре: До прихода детей воспитатель строит салон автобуса. Дети обращают внимание на постройку. Воспитатель оповещает, что к нам в группу приехал автобус и поддерживает детское желание совершить путешествие на этом автобусе.
2. Сговор на игру;
3. Определение плана – сюжета: Определяем с детьми, что в автобусе могут быть определенные правила езды, которые нужно выполнять, определяем роль кондуктора в игре, обозначаем место остановки магазин игрушек
4. Планирование игры: обсуждаем, с чего начнётся игра, что потом и чем она закончится.
5. Обсуждение и распределение ролей, исходя из интересов всех играющих. Воспитатель еще раз напоминает, как должен пассажир разговаривать с кондуктором, а кондуктор – с пассажирами, и предлагает одно из главных условий игры: без слов «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» билеты не продаются и движение автобуса не продолжается.
6. Создание воображаемой ситуации: определяем место для магазина игрушек, подбираем необходимые атрибуты. Шофёр объявляет об остановке у магазина игрушек. После этого покупатели расходятся по отделам магазина: ионии выбирают и покупают игрушки. Идёт оживленная работа.
7. Приемы обучения игровым действиям: показ, игровая ситуация;
8. Приемы поддержания и развития игры;
9. Внесение дополнительных атрибутов; сезонки для поездки
10. Участие педагога во второстепенных ролях ( кондуктор автобуса: рассказ о правилах поведения в автобусе с помощью иллюстраций, разрешение конфликтных ситуаций)
11. Показ новых игровых действий (действия с билетами: пассажир - кондуктор)
12. Напоминание о культуре поведения, ролевых высказываниях между пассажирами и работниками автобуса (шофёром, кондуктором, с пассажирами рядом)
13. Оценка;
14. Приемы формирования взаимоотношений в игре:
15. Напоминания о взаимоотношениях пассажира и шофёра, пассажира и кондуктора, между пассажирами.
16. Направление на внимание друг к другу
17. Поощрение вежливости

***V. Окончание игры.***

1. Краткий итог работы в ролях; обсуждение работы шофёра, кондуктора и самих пассажиров (как справились, что понравилось, в какую игру хотели бы ещё поиграть, а что бы вы ещё придумали);
2. Перевод интересов детей к следующему виду деятельности: предложить детям нарисовать сказочный автобус.

***VI. Оценка игры***

1. Оценка взаимоотношений: учитывали интересы и желания своих товарищей, дружески разрешали конфликты, помогали друг другу при затруднениях?
2. Оценка действий в соответствии с взятой на себя ролью.

***VII. Схема игры***

Мольберт

Автобус

**Список литературы**

1. Н.В. Краснощекова «Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста». Издание 3. стр. 1-9
2. Интернет ресурсы
3. 50.ds.ru/psiholog/599-organizatsiya-syurhetno-polevykh-igr
4. Detsad-kalinka.ru/2014/11 syuzhetno-rolevaya-igra
5. www.pedlib.ru/Books/7/0060/7\_0060.shtm/