

Сюжетная игра влияет на всестороннее развитие ребенка через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает моральными ценностями, узнает, что такое хорошо и что такое плохо, *усваивает социальный опыт*. В игре удовлетворяются его основные *потребности в самостоятельности*, в общении со сверстниками, *происходит психическое* развитие ребенка, развиваются все психические процессы, особенно воображение и образное мышление в игре происходит нравственное развитие: ребенок учится уступать, сопереживать, сочувствовать, формируется ответственное отношение к выполняемой работе, развивается волевое поведение, умение подчинять свое поведение игровому правилу развивается его эмоциональная сфера.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

- развитие игры как деятельности;
- расширение тематики детских игр, углублении их содержания;
- приобретение положительного социального опыта;
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей;
- развитие всех сторон личности: движений, всех психических процессов (мышления, воображения, памяти, речи), качеств личности и черт характера, усиление и дальнейшее развитие эмоциональных и волевых проявлений ребёнка;
- подготовка ребёнка – дошкольника к жизни в социуме, социализация его личности.

Этапы формирования сюжетно – ролевой игры

Руководство игрой направлено на поэтапное её формирование, с учётом тех факторов, которые обеспечивают своевременное развитие игровой деятельности на всех возрастных ступенях дошкольного детства:

- на первом этапе (1,5-3 года) Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты - бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.

- На втором этапе (3 года - 4 лет), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

- На третьем этапе (5-6 лет) основное содержание игры по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность, определяется ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотношенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

На четвёртом этапе (6-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.

Общая характеристика сюжетно – ролевой игры

Игра, как любой вид деятельности, имеет свои структурные компоненты:

- *игровой замысел*
- *сюжет*
- *содержание игры*
- *роль*
- *игровое действие*

Игровой замысел - это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить на группы:

1. отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.);
2. отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов);
3. отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.).

Такое деление, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

Сюжет игры – это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (крутит руль автомашины, готовит обед и др.) – одно из основных средств реализации сюжета. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, строительство), общественные (игры в библиотеку, школу).

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет.

Роль – средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни. На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям – образам.

Ролевое действие – это деятельность ребенка в роли. Последовательность ролевых действий характеризует ролевое поведение в игре.

Роль воспитателя в руководстве сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста зависит от возраста детей, и на каждом этапе становления игры присущи свои задачи:

Во 2 младшей группе:

- обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры,
- формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.

Одним из основных приемов руководства играми малышей является участие воспитателя в их играх. Совместная игра с воспитателем способствует большой целенаправленности и содержательности действий детей. Воспитатель может принимать участие в играх, беря на себя ту или иную роль: мамы, врача, учительницы, шофера и др. Это дает возможность объединить нескольких детей для совместной игры. А роль, которую воспитатель берет на себя, служит примером для подражания. Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей: воспитатель разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками.

По мере обогащения игры игровыми действиями, возникновения сюжета дети начинают словом обозначать свою роль. Этому должны помогать вопросы воспитателя, обращение к ребенку как персонажу.

В средней группе:

- освоение и развитие ролевого поведения,
- поддержка игровых объединений детей,
- обогащение игрового взаимодействия,
- расширение тематической направленности сюжетных игр,
- обогащение игрового опыта детей.

В среднем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношения между людьми. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств (например, «воспитатель» учит детей мыть руки, застилать кровать; кормит их обедом, читает им сказки); это выражает единство предметного и социального содержания игры дошкольника. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме. В игровой деятельности средних дошкольников закладывается основа для самостоятельного придумывания сюжетов и проигрывания их со сверстниками. В этом возрасте важно сформировать гибкость ролевого поведения у ребёнка и побудить к фантазированию. Воспитатель в качестве партнёра по игре демонстрирует, как правильно распределить роли, выбрать предметы для игры, договориться. В игре развиваются способности детей тогда, когда между ребятами установилась атмосфера дружбы и понимания.

В старшей группе:

- обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры подгруппами;
- создание условий и поддержка самостоятельной игры детей

Игра остаётся основным видом деятельности у старших дошкольников. Разнообразие сюжетов, свободный полёт фантазии, активный обмен репликами — отличительные черты игр детей 5–6 лет. Воспитатель всё реже выступает в качестве партнёра. Он стимулирует и направляет игровую деятельность детей, является активным наблюдателем. Бытовые зарисовки, случаи из жизни профессионалов, невероятные приключения на суше, воде и даже в космосе — сюжетно-ролевая игра отражает детское видение мира в его многогранности. Дети проявляют инициативу в подготовке пространства для игры, в выборе атрибутов. Пятилетние ребята договариваются между собой о вариантах развёртывания основного сюжета, предлагают всевозможные роли. В сюжетно-ролевой игре участники учатся действовать в различных профессиональных компетенциях, то есть примеряют роли специалистов.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры

1 принцип: воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

Чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Но в совместной игре с детьми воспитатель должен занять позицию «играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из нее, ощущал бы себя вне оценок: хорошо — плохо, правильно — неправильно, ибо к сюжетной игре они не применимы. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребенка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя — взрослого, которому в любом случае надо подчиняться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнера — гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

2 принцип: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть им понятным. Для этого смысл условного игрового действия с предметом, момент принятия той или иной игровой роли, разворачиваемое в игре событие должны быть пояснены партнеру. Взрослый, играя с ребенком, должен пояснять игровые действия.

3 принцип: начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику.

Комплексный метод руководства сюжетно-ролевыми играми

Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.

В ходе комплексного руководства сюжетно – ролевой игрой выделяют 4 группы задач ("Методика комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой" Е.В. Зворыгина и Н.Ф. Комарова).

- 1 - задачи, направленные на развитие сюжета игры.
- 2 - задачи, направленные на развитие игры как деятельности (цель, мотив, средства, способы, результат).
- 3 - задачи формирования взаимоотношений.

4 - задачи формирования самостоятельности и творчества.

Эти задачи решаются 4 компонентами комплексного руководства:

1 компонент - ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей);

2 компонент - обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры);

3 компонент - обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта);

4 компонент - активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

1. *Ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей).*

Цель: дать детям яркие впечатления об окружающем, создать основу для развития и обогащения содержания игры (понимание детьми назначения предметов, смысла действий людей и др.) Здесь может быть запланирована совместная деятельность педагога с детьми (в повседневной жизни и во время специально организованных занятий), тематически связанных с планируемой сюжетно-ролевой игрой.

Примерный перечень форм этой работы:

- наблюдения, экскурсии, целевые прогулки;
- рассматривание картин, иллюстраций, фотографий, обследование, экспериментирование с предметами, просмотр видеозаписей;
- чтение, рассказывание, заучивание текста наизусть, свободное общение, беседы; прослушивание дисков, аудиозаписей
- посильное участие детей в трудовых действиях взрослых;
- продуктивные виды детской и совместной со взрослым деятельности.

2. *Обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта, традиционной культуры игры)*

Цель: развивать умение детей передавать жизненный опыт в условиях плана игры. В этой работе педагогу необходимо обратить внимание на планирование совместной игровой деятельности с ребенком (детьми), используя все периоды времени, отведенные режимом дня для игры и свободной деятельности детей.

Это могут быть дидактические, подвижные, театрализованные, пальчиковые, строительно-конструктивные игры, близкие по персонажам, тематическому содержанию и др. к планируемой сюжетно – ообразительной, сюжетно-ролевой игре.

Например, в контексте сюжетно-ролевой игры «Зоолечебница» (старшая группа) могут быть запланированы дидактические игры «Кому что нужно для работы», «Где мы были – мы не скажем, а что видели, покажем»,

игра-имитация «Угадай, кто я», игра-инсценировка по сказке К.Чуковского «Айболит», строительная игра «Больница для зверей» и др.

Обучающие сюжетно - отобразительные (сюжетно-ролевые) игры. Здесь планируются приемы практического руководства игрой, исходя из возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития ребенка. Например, в 1 младшей группе в плане может быть отражен такой прием, как «обыгрывание воспитателем роли «доктора» с последующим вовлечением в игру заинтересованных детей», во второй младшей группе - «совместная игра воспитателя с детьми, в которой главную роль - «доктор» - выполняет ребенок, а воспитатель с остальными детьми выполняет одинаковые второстепенные роли - пациенты, в средней - «разыгрывание с детьми многоперсонажного сюжета, где одна роль по смыслу связана со всеми остальными: -«доктор-медсестра-шофер скорой помощи», со сменой ролей воспитателем или детьми по ходу игры, в старшем дошкольном возрасте - «создание проблемной ситуации, направленной на сюжетосложение, например, комбинирование сюжетов «Путешествие в Африку» + «Больница»(письмо от доктора Айболита с просьбой помочь больным зверям)»

Обучающие игры вызывают интерес и эмоционально захватывают детей в том случае, если несут элемент новизны, сюрпризности и занимательности. Обучающие игры - это своеобразная форма передачи игрового опыта в процессе естественного общения взрослого с детьми по конкретному содержанию игровых задач, где ведущая роль принадлежит взрослому. Вместе со взрослым дети учатся ставить интересную воображаемую цель, усваивают новые, более обобщенные способы отображения действительности.

Развитие игрового опыта детей включает в себя:

- усложнение содержания;
- усложнение игровых действий;
- самостоятельность и творчество.

3. Обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта)

Цель: создание условий для самостоятельных игр, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности.

При оформлении игровой среды соблюдаются следующие условия:

-оснащение игровых уголков разными по тематике игрушками и другими игровыми материалами зависит от знаний детей об окружающем мире (обязательно должна прослеживаться взаимосвязь);

-игровые уголки комплектуются различным игровым материалом с учетом уровня развития игры.

Предметно-игровая среда изменяется с учетом практического и игрового опыта детей:

- сюжетные игрушки - предметы-заместители - воображаемые предметы;

- игрушки и атрибуты подсказывающие развернутые сюжетные ситуации;
- измененные сюжетные ситуации-самостоятельная организация предметно-игровой среды с детьми.

Примерное содержание работы в плане работы воспитателя:

- внесение, совместное изготовление игрушек, ролевых атрибутов, маркеров пространства;
- изменение предметно-игровой среды на основе новых развивающих задач;
- совместное составление алгоритмов игры (старший дошкольный возраст);
- проблемные игровые ситуации, направленные, например, на мотивацию детей к игре (появление новых игрушечных персонажей, которые пришли в группу, потому что знают, что дети умеют вкусно готовить), на использование детьми предметов-заместителей (исчезновение необходимого для работы доктора, парикмахера и др. инструмента) и т.д;
- обыгрывание игрового материала педагогом;
- презентации игрового материала взрослым (детьми старшего дошкольного возраста).

4. Активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Цель: способствовать развитию самостоятельной игры ребенка, поиску новых игровых задач и способов их решения, формировать у детей навыки общения со взрослыми и друг с другом.

Общение взрослого с ребенком способствует формированию прогрессивных для каждого возрастного периода способов решения игровых задач:

- младший дошкольный возраст - развертывание сюжета как смысловой цепочки предметных действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами;
- средний дошкольный возраст - развертывание сюжета как цепочки ролевых действий (ролевых диалогов);
- старший дошкольный возраст - развертывание сюжета как последовательности взаимосвязанных событий.

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности. Приемы руководства сюжетно ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенные приемы руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игровых материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры. Сюда входят:

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино, видеофильмов;
- занятия (особенно речевые)
- рассматривание иллюстраций;
- ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования;
- организация игрового пространства (подбор, изготовление своими руками);
- игры (конструктивные, дидактические, подвижные);
- изобразительная деятельность;
- игры-имитации;
- мнимые «телефонные разговоры»;
- придумывание историй для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог необычный чай»;
- «домашние задания», которые приучают ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом»).

Следующий прием косвенного руководства – внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный) к новой теме или обогатить содержание уже бытующей.

Игрушки должны находиться в свободном пользовании детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру

- ролевое участие в игре
- показ образца игрового действия
- беседа о содержании предстоящей игры
- участие воспитателя в сговоре детей
- предложение готового сюжета игры
- помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов
- разъяснение
- предложение готовой темы игры
- обучение ролевому поведению

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Наиболее эффективным способом руководства является **участие самого педагога в игре**. Через выполняемую им роль, он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает в них уверенность в своих силах. При непосредственном участии в играх, часто совсем не главную, эпизодическую роль занимает воспитатель. Но и в этой роли можно незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались. Например, в роли зрителя в театре спрашивать, где продаются билеты, и таким образом наводить на мысль сделать кассу; как покупатель, в магазине спрашивать о таких товарах, которые продавцы еще не приготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

В зависимости от возраста детей, те или иные приемы руководства применяются в разной степени.

Вторая младшая группа

Приемы прямого руководства:

Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта);
- обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере.

Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:

- вопросы (Ты кто? Ты шофер? Я опаздываю на работу, подвезите меня, пожалуйста);
- поощрение;
- побуждение к высказываниям (ты спроси у дочки, она не голодная);
- помощь воспитателя для объединения в игре (тебе, наверное, скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой).

Средняя группа

Приемы прямого руководства:

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто);
- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога).

Приемы косвенного воздействия:

1. Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим миром ярких образов и впечатлений;
- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми;
- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения);
- чтение художественных произведений, драматизация сказок;
- наблюдение за играми других детей;
- напоминание об интересных фактах из жизни.

2. Организация предметно-игровой среды:

- сочетание игрушек, предметов заместителей, воображаемых игрушек;

- внесение в среду новых игрушек;
 - изготовление детьми атрибутов для игры.
3. Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:
- ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин);
 - создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.
4. Организация воспитателем игр обучающего характера:
- театрализованные игры;
 - игры типа «Угадай, кто пришел?», «Угадай, кого я изображаю?»;
 - дидактические игры «Кому, что нужно для работы?».
5. Создание игровой проблемной ситуации:
- с помощью игрового оборудования, с помощью активизирующего общения воспитателя с детьми;
 - поощрение;
 - привлечение в игру малоактивных детей.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства:

- включение педагога в игру, принятие на себя роли – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры).

Приемы косвенного руководства:

1. Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:
- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, беседы);
 - привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.
2. Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:
- создание предметно-игровой среды (тематические игровые уголки);
 - расположение разнообразного игрового материала в коробках, контейнерах, ящиках с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;
 - включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;
 - пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.
3. Помощь взрослого:
- при планировании хода игры, последовательности действий;
 - при распределении ролей, согласовании замысла;
 - при решении игровых задач, поддержании познавательного интереса в игре;
 - наблюдение за игрой детей;
 - направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды).
 - создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности);

- при создании игровой ситуации.

4. Индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Технологическая карта развития сюжетно ролевой игры «Детский сад»

Объединение сюжетных линий

І младшая группа	ІІ младшая группа	Средняя группа	Старшая группа
Мы пришли в детский сад	Семья Детский сад	детский сад Общественный транспорт - семья	семья детский сад Общественный транспорт

Роли

І младшая группа	ІІ младшая группа	Средняя группа	Старшая группа
Повар, медсестра, помощник воспитателя, воспитатель, музыкальный руководитель	Повар, медсестра, помощник воспитателя, воспитатель, музыкальный руководитель	Воспитатель Повар Медсестра Музыкальный руководитель Заведующий	воспитатель, помощник воспитателя, заведующий, повар, музыкальный руководитель, руководитель физ. воспитания, медсестра, дети, родители, прачка.

Накопление опыта и знаний детей по теме игры (познавательный этап)

Задачи

Мероприятия и формы работы

І младшая группа

Ознакомление детей с трудом взрослых, работающих в детском саду. Развитие способности взять на себя роль.	Чтение Н. Калинина. «Почему ребята утром торопятся в детский сад», З.Алексадрова «Катя в яслях», Е Янковская «Я хожу в детский сад», С.Маршак «О девочках и мальчиках», - Беседы: «Кто заботится о нас в детском саду», «Какая наша группа», «Что мы делаем в детском саду» - Рассматривание картин из серии «Мы играем», «В детском саду»
---	---

ІІ младшая группа

Расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, Воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам	Наблюдение для расширения сюжета игры: наблюдение за трудом няни, за работой воспитателя, медсестры, музыкального работника. Наблюдения за играми старших детей. Рассматривание картин «Детский сад», «Ясли» (серия «Наша Таня») Беседа «Кто заботится о нас в детском саду». Чтение рассказа Н. Забилы «Ясочкин садик», А. Барто «Игрушки», Н. Кашниной «Первый день в детском саду». Лепка «Угощение для куклы»
--	--

	Слушание музыкального произведения А. Филиппенко «Детский сад».
Средняя группа	
<p>Обогащать содержание и сюжет игры разнообразными игровыми действиями. Развивать умение отображать в игре разнообразные трудовые действия сотрудников д/с, вступать в ролевое взаимодействие.. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре между детьми..</p>	<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя. Беседа с детьми о работе воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Экскурсия в прачечную. Организация труда детей — стирка кукольного белья, платочков.</p>
Старшая группа	
<p>расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада</p> <p>Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя.</p>	<p>Экскурсия-осмотр музыкального (физкультурного) зала с последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. Кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании, облегчающем труд работников кухни.</p> <p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя.</p> <p>Беседа о труде работников детского сада: воспитателя, помощника воспитателя, повара, медсестры и др. работников д/сада.</p> <p>Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных.</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду». Игра-драматизация по стихотворению Н.Забилы «Ясочкин садик» с использованием игрушек. Показ с помощью Петрушки сенок на темы «Наша жизнь в детском</p>

		саду», «Хороший и плохой поступок». Рассмотрение иллюстраций, фотографий Ручной труд: Подбор и изготовление игрушек для ролей муз. работника, повара, помощника воспитателя, медсестры. Работа с родителями: Проектная деятельность -«Профессия воспитатель»
Варианты развития сюжета, педагогическое руководство, развивающая среда		
I младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
Детский сад	распределение ролей, смена ролей в ходе игры, основная роль – воспитателя, дополнительные роли – дети, общение, взаимопомощь.	Куклы, игрушечная посуда, предметы-заместители
II младшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
В детском саду Завтрак в детском саду	Показ воспитателем разнообразных действий с игрушками, предметами в соответствии с той или иной ролью. Участие в детских играх с целью показа игровых действий, игровых высказываний. Выбор детей на главные и второстепенные роли. Участие воспитателя в игре.	Игрушки-персонажи и ролевые атрибуты (куклы, белая шапочка, фартук) .Игрушки-предметы оперирования (набор кухонной и чайной посуды, телефон, кукольные коляски, соразмерные куклам (складные), комплект постельных принадлежностей для кукол. Маркеры игрового пространства (Набор мебели для кукол среднего размера, кухонная плита) Полифункциональные материалы Ящик с мелкими предметами-заместителям, объёмные модули
Средняя группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
«Утренний прием» «Наши занятия» «Зарядка в детском саду» «Работа няни - завтрак» «Работа няни - уборка группы» «На прогулке» «На музыкальном занятии» «На физкультурном занятии» «Осмотр врача»	В процессе игры педагог используя приемы руководства игрой через второстепенную роль, управляет игровой деятельностью. С помощью воображаемого телефона организует взаимодействие сотрудников и воспитанников. Помогает решить конфликтные ситуации. Способствовать развитию	Куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, плита, набор посуды для

<p>«Обед в д/саду» «Работа повара в детском саду» «Работа в прачечной детского сада»</p>	<p>сюжетно-ролевой игры, не разрушая замысел детей. включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто) - вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)</p>	<p>повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты.</p>
Старшая группа		
Варианты развития сюжета	Педагогическое руководство	Развивающая среда
<p>Работники детсада День в детсаду Играем и занимаемся в детсаду Праздник в детсаду «Работа в прачечной детского сада»</p>	<p>Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) . обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы) - привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.</p>	<p>• комплект напольного строителя; картинки: повар, няня, воспитатель, музыкальный руководитель, заведующая, врач, руководитель по ФИЗО; • сковородки, кастрюли, доски, ножи, поварешки, отбивной молоток, фартук, колпак, полотенца; куклы, кукольные полотенца.</p>