

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное
учреждение -детский сад № 398
МБДОУ -детский сад № 398
620085, г. Екатеринбург, ул. Сухоложская, 8а тел. (343) 297-22-55, 297-17-10
www.398.tvoysadik.ru, dedsad-398@mail.ru

Проект публичного выступления «Сюжетно-ролевая игра»

Разработчик:
Воспитатель МБДОУ № 398
Первой квалификационной категории
Исадыкова Людмила Юрьевна

Нужно бежать со всех ног,
чтобы только оставаться на месте,
а чтобы куда-то попасть
надо бежать как минимум вдвое быстрее!
“Алиса в стране чудес” Льюиса Кэрролла

В детстве всё оставляет след. К. Д. Ушинский в своё время обращал внимание взрослых на такой факт: если на веточке молодого дерева посидит птичка, ветка уже меняет направление роста; так и ребёнок: очень немного нужно, чтобы он изменил направление своего интеллектуального и духовно-нравственного развития. Каждый маленький изъян в поведении ребёнка, вырастая вместе с человеком, превращается в серьёзную беду для общества. А зерно светлого и благородного со временем даёт добрые всходы.

Дошкольное детство – это главный и самый ответственный этап, когда закладываются основы личностного развития: физического, интеллектуального, эмоционального, коммуникативного. Это период, когда ребёнок начинает осознавать себя и своё место в этом мире, когда он учится общаться, взаимодействовать с другими детьми и со взрослыми, что обосновывается положениями федерального образовательного стандарта дошкольного образования от 17 октября 2013 г. №1155.

Главный принцип Стандарта – сохранение уникальности и самооценности дошкольного детства как важного этапа в развитии человека. В рамках образовательного процесса педагоги должны обеспечить живое, заинтересованное общение ребенка со взрослыми и сверстниками в разных видах детской деятельности соответствующих возрасту, ведущее место среди которых по – прежнему отводится игре. Работа по ФГОС ДО предполагает таким образом построить образовательную деятельность, чтобы игровая ситуация стала частью жизни ребёнка.

Компетентностный подход возник в ответ на вызовы, которые бросает человеку современность. Образовательная практика ДОУ включает в себя несколько видов компетентностей ребенка дошкольного возраста: функциональная грамотность, организационная, социальная, коммуникативная и общекультурная, последняя в свою очередь относится к умению детей узнавать и проявлять свои эмоции, откликаться на эмоции близких и друзей. Сюжетно- ролевая игра всегда связана с инициативой, выдумкой, изобретательностью, смекалкой ребенка. В игре ребенок активно работает мысль и воображение ребенка, ребенок придумывает разные новые истории – это фундамент развития креативной компетенции дошкольника.

В игре развиваются все психические познавательные процессы, воля, чувства, эмоции, потребности и интересы.

Руководить игрой сложно. Управление сюжетно-ролевой игрой требует огромного мастерства и педагогического такта. Воспитатель обязан направлять игру, не разрушая ее, сохраняя самостоятельный и творческий

характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры. Педагогам необходимо стараться не занимать время, отведённое для игры, другими видами деятельности.

Реализация компетентного подхода должна базироваться на учете индивидуальных особенностей ребенка, его возможностях и уровне психофизического развития. Принципы компетентного подхода являются методологическими основаниями построения образовательного процесса, определяет тактику обучения детей сюжетно-ролевой игре, способы реализации поставленных целей, подчеркивая, что исходным моментом в их достижении является организация активной деятельности ребенка, создание необходимых условий для его активного проявления, действий в ходе коррекционной работы.

В последние годы в связи с социальными изменениями в обществе, информатизацией, а также усиленной подготовкой ребёнка к обучению в школе из мира детства, к сожалению, уходит игра. Социальный мир ребёнка становится замкнутым, ограниченным общением с близкими людьми или виртуальным общением.

Важную роль в обогащении содержания сюжетно-ролевых игр детей играет художественная литература, а именно - народная сказка. Художественное слово воздействует не только на сознание, но и на чувства и поступки ребенка. Слово может окрылить ребенка, вызвать желание стать лучше, сделать что-то хорошее, помогает осознать человеческие взаимоотношения, познакомиться с нормами поведения.

Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащая содержание, способствуя овладению детьми ролевым поведением.

В основу работы по обогащению содержания сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста положены основные цели: гармонизация развития личности ребенка через формирование игровой деятельности детей; оптимизация социальной ситуации развития в первую очередь оптимизация общения ребенка в системе «ребенок - взрослые», «ребенок - сверстники» на основе личностно-ориентированного взаимодействия.

Ученые – педагоги Н. Я Михайленко и Н. А Короткова обращают внимание на то, что целью педагогических воздействий по обогащению сюжетно-ролевой игры должна быть не «коллективная проработка знаний», а формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

Для обогащения содержания сюжетно-ролевых игр использовался такой косвенный прием, как талисман группы. Талисман группы, а именно сказочный персонаж необходим воспитателю для постепенной передачи

дошкольникам усложняющихся способов построения игры. Передача способов осуществляется в совместной игре взрослого и детей.

Талисман группы используется в процессе НОД, в режимные моменты, в совместной деятельности с детьми. Талисман приходит на помощь детям в решении морально-нравственных проблем, присутствие в группе Талисмана сказочного героя наглядным примером, служит положительным ориентиром для детей. В процессе организации игровых упражнений, бесед, планирования хода игры, обсуждения ее результатов с использованием талисмана дети учатся вырабатывать различные поведенческие стратегии, позволяющие им увидеть целесообразность и значимость результатов собственной деятельности и поведения. Педагог выступает как партнёр по игровому взаимодействию и общению с детьми, который стремится к установлению равноправных, личностных взаимоотношений.

При организации образовательной деятельности с использованием талисмана группы опираемся на тезисы Н.А. Коротковой:

- включенность педагога в деятельность наравне с детьми;
- добровольное присоединение детей к деятельности;
- свободное общение и перемещение детей во время деятельности;
- открытый временной конец занятия (каждый ребенок работает в своем темпе).

Игровые упражнения с использованием талисмана группы состоят из трёх частей: вводной, основной и заключительной.

В водную часть предлагается включать ритуал приветствия. Он способствует установлению эмоционально-позитивного контакта с педагогом, формированию у ребенка направленности на сверстника и интереса к нему, на развитие общения, что является наиболее актуальным и значимым. Используем индивидуальные, личностно-ориентированные приветствия каждого ребенка по имени громко, тихо, шепотом, ласково, как люди, животные, растения. В ритуал приветствия можно включать проговаривание словосочетаний, четверостиший, приветствие глазами, руками, щеками, спинкой. Практика показала, что детям это очень нравится, они с удовольствием придумывают свои приветствия.

Основная часть предполагает обучение сюжетно-ролевой игре. Здесь демонстрируем развернутые модели ролевого поведения: можно начать игру с обозначения ролевого персонажа, или продолжить начатую детьми игру и ввести новые второстепенные роли, стимулируя и поддерживая игры детей друг с другом, или подключиться к их игре, выбирая себе дополнительную роль.

Заключительная часть это территория свободы, фантазии, воображения, поэтому желательно подводить итоги используя игры и этюды, релаксационные упражнения. Простые навыки расслабления помогут ребенку стать более устойчивым к стрессовым ситуациям и эффективно переключаться с одного дела на другое. Это может быть непринужденная беседа о том «Как мы сегодня играли?», «Кто кем был?», «Что делал врач?»,

«Что тебе понравилось и что не понравилось, почему?», «Кто хочет поблагодарить товарища за хорошую игру?», «Кто хочет сказать добрые, ласковые слова?» и т.п.

В конце месяца организуется ритуал прощания с игровым персонажем. Основная цель этого элемента - формирование позитивных отношений доверия и взаимопонимания в системе отношений «ребенок - взрослый» и «ребенок – сверстники». Проводит этот ритуал взрослый в непринужденной форме, возможно, сидя или стоя в кругу. Но, самое главное, как советует О.А. Карабанова, позиция педагога должна обеспечивать хороший визуальный, перцептивный контакт «глаза в глаза», без специальных усилий с чей-либо стороны.

Общение может быть вербальным. Слова должны быть выражением позитивных чувств взрослого, связанных с поведением детей в процессе игры, с выполнением роли ребенком. Например: «Я рада за тебя Саша. Врач сегодня был добрый, внимательный», «Мне понравилось, как ты играл с Вовой», «Мне было очень приятно, как ты уступил игрушку Оле, и она была очень рада этому», «Я буду ждать тебя на следующем занятии, и у тебя всё получится», «Я понимаю, как тебе хотелось сегодня быть мамой, но в следующий раз ты обязательно будешь мамой».

Общение с ребенком может быть и в форме тактильного контакта. Например, можно пожать или подержать руку ребенка в своей, дотронуться до плеча, предплечья, погладить т.п. Но необходимо учитывать, что кому-то из детей, это может не понравиться, поэтому могут использоваться другие методы поощрения ребенка.

Привлечение героев сказок для развития содержания сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста детьми в группе способствует развитию детских интересов, расширения кругозора, обогащения эмоциональной сферы.

Закончить свое хотелось бы цитатой “Алиса в стране чудес” Льюиса Кэрролла: «Рано или поздно все станет понятно, все станет на свои места и выстроится в единую красивую схему, как кружева. Станет понятно, зачем все было нужно, потому что все будет правильно»