

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №58 «Золушка» комбинированного вида г. Улан-Удэ
(МБОУ детский сад №58 «Золушка» г. Улан-Удэ)

Сюжетно – ролевая игра
Технология организации сюжетно-ролевой игры.

Разработал:
Ст.воспитатель Козлова В.А.

г. Улан-Удэ, 2020

Игра ребенка дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин) основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру. Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность. Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А.Шмаков):

1. профессиональные;
1. военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
1. созидательные (строительство);
2. поиска и открытия (путешествия, «космос»);
3. связанные с искусством («цирк», «театр»);
4. сказочные;
5. фантастические;
6. этнографические («в индейцев»).

Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роли могут быть самыми разнообразными (С.А.Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;
- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);

- роль животного.

Игровые действия носят условный характер. В игре действительность представлена условно, «понарошку». Основной механизм существования игры – действия замещения (условные игровые действия). Особый вид замещения – обозначение игрового пространства. Сначала это происходит при помощи предметов-маркеров игрового пространства, а затем в речи.

Существенная особенность игры и её содержания – отношения между людьми, которые являются объектом моделирования и экспериментирования в игре. Содержанием игры становятся ситуации. В которых ребенок активно действует наравне со взрослыми (сам ест, одевается), где он выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер), где ребенок вовлечен в сопереживание в процессе восприятия искусства (игры по содержанию мультфильмов и сказок).

Как играть с детьми?

Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов. В процессе воспитатель обращает внимание на начало игры (кто инициатор), на ход игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, какие игровые умения используются, на речевые проявления детей, что отражается в содержании игры, эмоции), конец игры (было ли логическое завершение и т.д.)

Косвенное (непрямое) развитие игры должно обеспечить развитие положительного отношения детей к явлениям окружающей действительности, которые могут отражаться в игре. Для этого необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и т.д. Косвенное развитие игры связано с созданием развивающей предметно-игровой среды. В предметно-игровой среде детского сада равномерно должны быть представлены как готовые игры и игрушки, так и материалы для синтеза игры с художественной и трудовой деятельностью, позволяющие включать в игру самоделки, сочетать игру с рисованием.

Непосредственное (прямое) развитие игры также должно обеспечить обогащение содержания, развитие сюжета и игровых умений, развитие взаимоотношений между детьми. Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнера. Педагог помогает детям придумывать сюжеты, ролевые диалоги и т.д. Отношения становятся партнерскими, равноправными. Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре. Нарастание самостоятельности детей в игре зависит от руководства игровой деятельности педагога. Вначале педагог как партнер (носитель игровых идей и умений организационного общения в игре). Далее, педагог выступает как координатор игровых замыслов и общения детей

(оказывает оперативную помощь в случаях затруднения в развертывания сюжете). Когда опыт осуществления игры освоен, педагог становится наблюдателем за играми детей (оказывает непрямую помощь при возникающих затруднениях, это изменение предметной среды, проблемная ситуация, совет, вопрос, рассказ о собственных детских играх).

Педагогическое руководство или педагогическое сопровождение игровой деятельности детей?

Педагоги привыкли к тому, что детей нужно все время воспитывать и развивать. А вот играя с детьми, специально развивать и воспитывать невозможно. Как только появляется «элемент воспитания», позиция педагога сразу перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей». Естественность игры при этом нарушается. Педагогу необходимо развивать умение быть игроком, партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Игровая позиция воспитателя включает в себя:

- ярко выраженный интерес педагога к играм детей;
- рефлексию как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- инфантилизацию (способность на время превратиться в ребенка) как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
- эмпатию как способность чувствовать игровые состояния других людей;
- креативность как способность находить нестандартные пути достижения цели.

Владея игровой позицией, педагогу легче использовать игру, ее богатые возможности для развития, своих воспитанников.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

1. Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
 1. Наличие игровой позиции, сочетающейся прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
 1. Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);
 2. Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
 3. Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
 4. Создание современной предметно-игровой среды.

Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьет творческие способности ребенка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего ребенку нужно создать условия для спонтанной творческой игры.

*Можно выделить **основные задачи**, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:*

- 1) развитие игры как деятельности;
- 2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

Однако игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других; в игре может найти отражение отрицательных сторон жизни взрослых. Воспитатели, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений — одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Воспитатель, организуя хранение игрушек, должен также учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребенка — в

игровых уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна.

В средней и старших группах такой необходимости нет, т. к. дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения, и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов и т.д.). Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а выдаваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки-самоделки.

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т. д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и т. д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Прямые приемы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Они дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

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

Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры

или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

-**развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-**коммуникативную**: освоение диалектики общения;

-**самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;

-**игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-**диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-функции **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-**межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

-**социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как **деятельности** органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как **процесса** входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как **метод обучения**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

-в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

-как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

-в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

-как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*.

В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью*.

Игровая форма создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры **по виду деятельности** на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

Целевым ориентациям выделяют следующие виды игр:

- **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование и применение знаний, умений и навыков на практике.
- **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, общительности, коммуникативности, развитие навыков командной работы.
- **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений

сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, придумывать оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.

- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества, контроль стресса и саморегуляция, обучение общению.

Приёмы игровых технологий

Применяемые в детском саду приёмы принято условно делить на 3 основных группы:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Суть первых в том, что все игровые действия воспитатель должен объяснить и описать детям максимально понятно, ярко и красочно. **Педагог проговаривает воспитанникам правила доступным языком без использования громоздких предложений и непонятных слов.** При знакомстве детей с играми воспитатель может использовать загадки или короткие истории, вводящие в сюжет игры.

Наглядные приёмы обучения опираются на зрительное восприятие мира дошкольниками. Дети буквально живут в мире ярких картинок, образов, интересных предметов. Для иллюстрации рассказа об играх (а также для демонстрации самого процесса игры) воспитатель может использовать разные средства наглядности: видеоролик, где показано, как дети играют, картинки, карточки, на которых красиво записаны правила и т. д.

Использование игровых технологий в ДОУ, методы работы

Игровые технологии обладают одной важной особенностью: их можно использовать в любой деятельности обучающихся, будь то НОД, режимные моменты, досуг, бытовое самообслуживание и др. Игра — незаменимый элемент любого занятия в ДОУ независимо от того, проводит ли его воспитатель или узкий специалист. **Общим здесь будет то, что для эффективного овладения методами работы с игровыми технологиями педагог должен быть не только профессионалом в своём деле, но и обладать такими личностными качествами, как дружелюбие, умение расположить к себе детей, создать атмосферу доверия в группе.** Ведь в игре дети должны раскрываться, получать мотивационный толчок к исследованию нового, совершенствовать свои знания и умения и делать это добровольно, без чувства, что игру им навязывают. Рассмотрим возможности применения игровых технологий на разных видах занятий.

Игровые технологии в работе психолога

Дошкольный возраст — чрезвычайно важное время для формирования детской личности, и участие психолога в воспитательно-образовательном процессе необходимо для соответствия учебному процессу условиям ФГОС ДО. Основной же задачей педагога-психолога в ДООУ является развитие личности ребёнка. В работе этого специалиста игра выполняет следующие функции:

- коммуникативную, освоение ребёнком умения общаться;
- игротерапевтическую, помогает преодолевать трудности;
- диагностическую, помогает выявить отклонения от нормального поведения, а также способствует процессу самопознания ребёнка в процессе игры;
- социальную, помогает ребёнку усвоить общественные нормы и включиться в систему социального взаимодействия;
- коррекционную, что выражается в положительных изменениях личностных показателей (доброта, отзывчивость, честность и др.).

Игровая технология включает в себя:

- игры и упражнения, формирующее умение выделять характерные признаки предметов;
- группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
- группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, смекалку и т.д.;

В игре активизируются психологические процессы участников игровой деятельности: внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление.

В игре возможно вовлечение каждого в активную работу, эта форма занятия противостоит пассивному слушанию и чтению. В процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок свободно выполнит такой объём работы, какой ему совершенно недоступен в обычной ситуации.

У детей дошкольного возраста ведущей деятельностью является игра.

Психологи рассматривают игру в дошкольном возрасте как деятельность, определяющую психическое развитие ребенка, как деятельность ведущую, в процессе которой возникают психические новообразования.

Виды педагогических игр очень разнообразны.

Они могут различаться:

- по виду деятельности — двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;
- по характеру педагогического процесса — обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

- по характеру игровой методики — игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
- по содержанию — музыкальные, математические, логические и т. д.
- по игровому оборудованию — настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, и т. д.

Главный компонент игровой технологии — непосредственно систематическое общение педагога и детей.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- знания методики игровой деятельности
- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр
- учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, я много использую доброжелательности, стараюсь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

Сначала игровые технологии я использовала как игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Работая с детьми четырех – пяти лет для меня основная задача — это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Использую фронтальные игровые ситуации, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа «Хороводные», «Догонялки».

В своей деятельности я ежедневно применяю игровые моменты на занятиях, в свободной деятельности детей, на прогулках, во время разных игр: это и пальчиковая гимнастика в стихотворной и игровой форме, и артикуляционная гимнастика, сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, подвижные игры, игры малой подвижности, речевые игры и задания хорошо развивают речь ребенка и готовят к успешному обучению в школе.

Игровые моменты должны присутствовать во всех видах деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

Например: использую игровую ситуацию "Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?" вовлекая детей в веселую игру – соревнование: "Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг.

Дети делают выводы, что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: "Шарик катится, а кубик — нет". Затем это закрепляем в рисовании квадрата и круга.

Такие игровые технологии, направленные на развитие восприятия.

Картотека сюжетно-ролевых игр для дошкольников

Сюжетно - ролевая игра "Магазин"

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

***Возраст:* 3–7 лет.**

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах. Рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

Сюжетно - ролевая игра "Игрушки у врача"

Цель: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами. Воспитывать в детях внимательность, чуткость. Расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

***Возраст:* 3–7 лет.**

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет

температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Сюжетно-ролевая игра "Аптека"

Цель: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Оборудование: игрушечное оборудование аптеки.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их Фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает Работникам аптеки и Посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Лекарства
выдаются строго по рецептам. Роли дети распределяют самостоятельно, по желанию.

Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"

Цель: познакомить детей со строительными профессиями. Обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей. Научить детей сооружать постройку несложной конструкции. Воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе. Расширить знания детей об особенностях труда строителей. Расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Сюжетно - ролевая игра "Зоопарк"

Цель: расширить знания детей о диких животных, их повадках, образе жизни, питании, воспитывать любовь, гуманное отношение к животным, расширить словарный запас детей.

Оборудование: игрушечные дикие звери, знакомые детям, клетки (из строительного материала), билеты, деньги, касса.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель сообщает детям, что в город приехал зоопарк, и предлагает сходить туда. Дети покупают билеты в кассе и идут в зоопарк. Там рассматривают животных, рассказывают о том, где они живут, чем питаются. В ходе игры следует обращать внимание детей на то, как надо обращаться с животными, как ухаживать за ними.

Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"

Цель: 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.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.

Сюжетно - ролевая игра "Парикмахерская"

Цель: познакомить детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Оборудование: халат для парикмахера, накидка для клиента, инструменты парикмахера - расческа, ножницы, флакончики для одеколона, лака, фен.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: стук в дверь. В гости к детям приходит кукла Катя. Она знакомится со всеми детьми и замечает в группе зеркало. Кукла спрашивает детей, нет ли у них расчески? Ее косичка расплелась, и она хотела бы причесаться. Кукле предлагают сходить в парикмахерскую. Уточняется, что там есть несколько залов: женский, мужской, маникюрный, в них работают хорошие мастера, и они быстро приведут прическу Кати в порядок. Назначаем Парикмахеров, они занимают свои рабочие места. В салон идут другие дети и куклы. Катя остается очень довольной, ей нравится ее прическа. Она благодарит детей и обещает в следующий раз прийти именно в эту парикмахерскую. В процессе игры дети узнают об обязанностях парикмахера – стрижке, бритье, укладке волос в прическу, маникюре.

Сюжетно - ролевая игра "В библиотеке"

Цель: расширить кругозор детей, научить детей правильно пользоваться услугами библиотеки, применять знания литературных произведений, ранее полученных на занятиях, закрепить знания о профессии библиотекаря, воспитать уважение к труду библиотекаря и бережное отношение к книге, расширить словарный запас детей: «библиотека», «профессия», «библиотекарь», «читальный зал».

Оборудование: книги, знакомые детям, ящик с картинками, картотека, карандаши, наборы открыток.

***Возраст:* 5–6 лет.**

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в библиотеку. Все вместе вспоминают о том, кто работает в библиотеке, чем там занимаются. Дети сами выбирают 2–3 Библиотекарей, у каждого из них по несколько книжек. Остальные дети распределяются на несколько групп. Каждую группу обслуживает один Библиотекарь. Он показывает много книг, а чтобы взять понравившуюся книгу, ребенок должен назвать ее или коротко рассказать о том, что в ней написано. Можно рассказать стихотворение из книги, которую берет ребенок. В ходе игры дают советы детям, которые затрудняются выбрать книгу. Библиотекарю необходимо быть внимательнее к посетителям, показывать иллюстрации к понравившимся книгам. Некоторые дети желают остаться в читальном зале, чтобы посмотреть наборы картинок, открытки. Они делятся своими впечатлениями. В конце игры дети рассказывают, как они играли, какие книги предлагал им Библиотекарь, говорят о том, что им больше всего понравилось.

Сюжетно - ролевая игра "Космонавты"

Цель: расширить тематику сюжетных игр, познакомить с работой космонавтов в космосе, воспитать смелость, выдержку, расширить словарный запас детей: «космическое пространство», «космодром», «полет», «открытый космос».

Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

***Возраст:* 5–6 лет.**

Ход игры: воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.) Он предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Дети обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на

Землю. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей.

Сюжетно - ролевая игра "Семья"

Цель: формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут об устройении праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

Сюжетно - ролевая игра "В кафе"

Цель: учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта.

Оборудование: необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

Сюжетно - ролевая игра "Кругосветное путешествие"

Цель: расширять кругозор детей, закреплять знания о частях света, разных стран, воспитывать желание путешествовать, дружеские взаимоотношения, расширить словарный запас детей: «капитан», «путешествие вокруг света», «Азия», «Индия», «Европа», «Тихий океан».

Оборудование: корабль, сделанный из строительного материала, штурвал, бинокль, карта мира.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отправиться в кругосветное путешествие на корабле. По желанию выбирают детей на роли Капитана, Радиста, Матроса, Мичмана. Закрепляем знания о том, что делают на корабле эти люди – их права и обязанности. Корабль проплывает и Африку, и Индию, и другие страны и континенты. Морякам приходится ловко управлять кораблем,

чтобы не столкнуться с айсбергом, справиться с бурей. Только слаженная работа и дружба помогают им справиться с этим испытанием.

Сюжетно - ролевая игра "На дорогах города"

Цель: закрепить знания детей о правилах дорожного движения, познакомить с новой ролью – регулировщик, воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Оборудование: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Оборудование: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Сюжетно - ролевая игра "Мы – спортсмены"

Цель: дать детям знания о необходимости занятий спортом, совершенствовать спортивные навыки – ходьбу, бег, метание, лазание. Развивать физические качества: быстроту, ловкость, координацию движений, глазомер, ориентировку в пространстве.

Оборудование: медали победителям, рекламный щит для демонстрации количества заработанных баллов, спортивный инвентарь – мячи, скакалки, кегли, канат, лесенки, скамейки и т. д.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям провести соревнование по разным видам спорта. По желанию детей выбирают судей, организаторов соревнования. Остальные дети – спортсмены. Каждый самостоятельно выбирает вид спорта, в котором будет состязаться с соперниками. Судьи присуждают баллы за выполнение задания. Игра заканчивается награждением победителей.

Сюжетно - ролевая игра "На станции технического обслуживания автомобилей"

Цель: расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.

Оборудование: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их знакомят с новой рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).

Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"

Цель: продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».

Оборудование: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека.

Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь.

Сюжетно - ролевая игра "Школа"

Цель: уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, воспитать желание учиться в школе, уважение к труду словарный запас детей: «школьные принадлежности», «портфель», «пенал», «ученики» и т. д.

Оборудование: ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

***Возраст:* 6–7 лет.**

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в школу. Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д.

Сюжетно - ролевая игра "Космическое приключение"

Цель: научить применять свои знания и умения на практике, создать между детьми дружескую атмосферу, развить у них ответственность, интерес, расширить словарный запас – «космос», «планета», «Марс», «космическое пространство», «невесомость», «космодром».

Оборудование: космический корабль, медицинские инструменты для врача, плакаты видов нашей планеты из космоса.

***Возраст:* 6–7 лет.**

Ход игры: ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Но, чтобы лететь в космос, нужно подумать, какими качествами нужно обладать? (Быть умным, смелым, сильным, добрым, веселым.) И еще надо быть здоровым. Кто решил отправиться в космос, должен пройти медицинскую комиссию. Врач осматривает туристов и выписывает разрешение. Дети выбирают Пилота, Врача на корабле, Штурмана. Все готовы к полету. Диспетчер объявляет старт. Пассажиры пристегивают ремни. С высоты дети рассматривают (картины) вид планеты Земля, рассуждают о том, почему ее называют голубой планетой (большая часть покрыта водой). Дети рассказывают, какие они знают океаны, моря, горы. Космический корабль делает остановку на планете Марс. Туристы выходят, осматривают планету, делают выводы о существовании жизни на этой планете. Корабль летит дальше. Следующая остановка – Юпитер. Туристы вновь осматривают планету, делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

Сюжетно - ролевая игра "Мы – военные разведчики"

Цель: развить тематику военизированных игр, учить детей в точности выполнять задания, быть внимательными, осторожными, воспитать уважение к военным профессиям, желание служить в армии, расширить словарный запас детей – «разведка», «разведчики», «часовой», «охрана», «солдаты».

Оборудование: элементы военной одежды для детей, оружие.

***Возраст:* 6–7 лет.**

Ход игры: воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.

Методическая литература

1. Абрамян Л.А. Игра дошкольника /Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. - М.: Просвещение, 2009. - 286 с.
2. Антонова Ю.А. Веселые игры и развлечения для детей и родителей / Ю.А. Антонова. - М: ООО «Дом 21 век», 2007.- 288с.
3. Васильева М.А. Руководство играми детей в дошкольном учреждении: из опыта работы / М.А. Васильева. - М.: Просвещение, 2006. - 112 с.
5. Волосовец Т.В. Организация педагогического процесса в дошкольном образовательном учреждении: практическое пособие для педагогов и воспитателей / Т.В. Волосовец. - М.: ВЛАДОС, 2004. - 232 с.
6. Выготский Л.С. Собр. соч. в 6 т. Т. 1 / Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 2002. - 283 с.