## Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 11» городского округа город Стерлитамак Республики Башкортостан

**Выступление**

на городском методическом объединении на тему:

«Организация сюжетно-ролевой игры во 2 младшей группе»

Подготовила воспитатель:

Ефимова Анна Аркадьевна

г.Стерлитамак 2017г.

## *Организация сюжетно-ролевых игр во второй младшей группе.*

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является сюжетно-ролевая игра, а общение становится ее частью и условием. Игра социальна по своему содержанию, по своей природе, по своему происхождению, т.е. возникает из условий жизни ребенка в обществе.

Сюжетно-ролевая игра отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Комната вдруг превращается в больницу, или в магазин, или в оживленную магистраль. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, водителя). В сюжетной игре, как правило, несколько участников, поскольку всякая роль предполагает партнера: врач и больной, продавец и покупатель и т. д.

**Выбор игры.**

Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфичные функции, поэтому педагог должен отчетливо представлять ее реальные возможности.

Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными. Это различие весьма существенно для воспитателя. Дело в том, что кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребенком определенных трудностей.

Воспитательные функции кратковременной игры в некоторой мере ограничены; нередко после эмоционального подъема наступает спад общего настроения. Это происходит в тех случаях, когда у детей не возникло потребности выполнять серьезную деятельность. Игра при этом выполняет лишь роль эмоционального стимула.

Неизмеримо большими возможностями располагает длительно функционирующая игра. Элементы игры, игровая форма при их длительном применении выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей. Например, игра «Мойдодыр» постоянно требует от ребят чистоты и опрятности; игра «Самоделкин» позволяет постоянно следить за сохранностью кукольной мебели и группового имущества.

Таким образом, по воздействию на детей игры можно условно подразделить на кратковременные (стимулирующие) и длительные, выполняющие функции упражнений при воспитании у дошкольников положительных черт поведения.

## 1.перед началом игры необходимо определить цель данной игры, выяснить с помощью каких задач можно достичь поставленной цели;

## 2.продумать приемы и методы работы;

**Педагогическая разработка плана игры.**

**Начальный этап педагогического конструирования** длительной игры — наметки ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте. Младшие дети слабо представляют, как можно играть в космонавтов не на космодроме, а в группе, в моряков — не на речке, а в комнате. Именно поэтому при разработке длительной игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению ее игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организаций, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

## 3.перед проведением игры нужно выяснить, что дети знают о предстоящей теме игры. Допустим, мы планируем провести сюжетно-ролевую игру на тему: «Больница». Нам надо знать, имеют ли дети представления о больнице, знают ли, кто там работает, кто ходит и т.д. Если же у детей маленький запас знаний по данной теме, как обычно бывает во 2 младшей группе, то педагогу нужно его пополнить.

**Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.**

## План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

## 4. в младшей группе для достижения положительного результата важно использовать в сюжетно-ролевых играх сюрпризные моменты т.к. детям данного возраста это особенно интересно;

## 5.предметно-игровая среда дошкольного учреждения должна постоянно изменяется, тогда у детей будет поддерживаться интерес к сюжетно-ролевым играм;

**Создание воображаемой ситуации.**

Дошкольники всегда начинают сюжетно - ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья поезд, кустарники граница, бревно корабль и т. п. Создание воображаемой ситуации — важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

## 6.перед проведением игры стоит привлечь детей в изготовлении необходимой атрибутики или макетов; 7.выяснить чем интересуются дети данной группы, для того чтобы придумать наиболее интересную игру. Если же сюжетно-ролевая игра проводится с целью изучения нового материала, то ее содержание должно соответствовать возможностям детей;

## игра переплетается с неигровой деятельностью. Поэтому педагогу очень важно помочь ребенку Длительная войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества. Вот почему создание воображаемой ситуации важный и ответственный этап подготовки к длительной игре. Такая работа вносит в жизнь детского коллектива атмосферу общей заинтересованности, увлеченности.

**Распределение ролей.**

При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т. е. каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

Педагог должен учитывать очередность разыгрывания наиболее привлекательных для детей ролей. Именно это условие является тем дополнительным мотивом, который привлекает младших дошкольников к ролевой игре, так как дает возможность проявить через роль личные качества. Кроме того, перспектива получения желаемой роли — это стимул, вызывающий у детей стремление наилучшим образом разыграть любую роль, в том числе и «рядовую».

**Начало игры.**

Для того чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Поэтому, чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

## в ходе развития сюжета воспитатель может дать совет, направленный на развитие игры: «маме» посоветовать пойти с «дочкой» на «праздник». Такие советы обогащают содержание игры. Воспитатель может быть и участником игры, как правило во 2 мл.группе это обязательно. В первых длительных играх выполнение ведущей роли дает возможность направлять воображение детей, влиять на развитие сюжета, побуждать детей к общению;

**Сохранение игровой ситуации.**

В развернутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринужденно развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник, — различные виды физического труда, спорт, занятия в кружках.

## 8.в ходе сюжетно-ролевой игры воспитателю нужно задавать вопросы, обращенные к детям, которые способствуют ее обогащению и развитию; 9.педагогическое сопровождение игр, должно строиться с учетом постепенного развития самостоятельности и творчества ребенка;

**Условия сохранения у детей стойкого интереса к игре**

Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса к игре.

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «Есть, товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении). Если педагог в длительной игре будет обращаться к детям обычно, называя их по фамилии, и видеть в них дошкольников, а не моряков или космонавтов, то это обязательно разрушит воображаемую ситуацию, а с ней и игру.

2) Для того, чтобы сохранить воображаемую ситуацию и дать пишу для новых игровых переживаний, педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

3) Все меры педагогического воздействия на детей — требования, поощрения, наказания педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

4) В ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.

5) В процессе длительной сюжетно-ролевой игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива. Соревнование не только выполняет роль дополнительного стимула, но во многом способствует более эмоциональному протеканию самой игры. Условия соревнования и формы подведения итогов разрабатываются в игровом ключе, в условиях воображаемой ситуации.

Соблюдение перечисленных условий позволит педагогу сохранить эмоционально привлекательную для детей игровую ситуацию на продолжительное время.

**Завершение игры.**

Игра всегда рассчитана педагогом на определенный промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение. Поэтому, разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку.

Во всех случаях необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

## 10.после проведения игры надо проанализировать прошедшую игру с детьми. Выяснить, что было не так, как нужно было бы сделать правильно. Закрепить знания, которые дети извлекли из прошедшей игры;

Можно сделать обобщающий вывод, что, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений. Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

**11.после того, как прошло обсуждение игры с детьми, воспитателю стоит проанализировать игру с позиции педагога. Достигли ли при проведении игры ранее поставленной цели. Выяснить все плюсы и минусы и попытаться учесть их в дальнейшем**

Для повышения воспитательной эффективности сюжетно-ролевых игр необходима относительная длительность их проведения на идентичные сюжеты. В таком случае игры выполняют функции упражнений в решении конкретных воспитательных задач, оказывая на детей комплексное воспитательное воздействие.

## 12. не нужно забывать о том, что проводить сюжетно-ролевые игры надо систематически, а не от случая к случаю, тогда успех в их проведении будет гарантирован.