

# МЕТОДЫ И ПРИЁМЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Людвиг Иосифовна Гавряева,  
заместитель заведующего по основной деятельности  
ГУО “Детский сад № 88 г. Гродно”



**Сопровождать**, значит, сопутствовать чему-либо, служить приложением, дополнением к чему-либо

С.И. Ожегов

# ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ



Процесс совместного с ребенком создания комфортной ситуации развития с целью максимально самостоятельного его выхода из проблемной ситуации при минимальном участии педагога

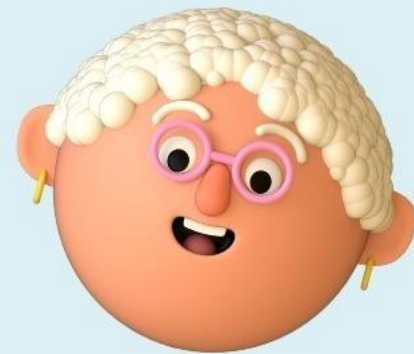
Е.А. Александрова

Процесс взаимодействия педагогов с группой детей для оказания помощи в реализации их потенциала

А.Л. Уманский



# ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ



Это эффективная тактика педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми, которая заключается не только в предоставлении ребёнку возможности играть, но и в продумывании педагогами наиболее эффективного игрового маршрута, основанного на понимании перспективы обогащения игрового опыта конкретного ребёнка, в знании взаимосвязи и взаимодополняемости разных игр и умении вызвать к ним соответствующий детский интерес

О.К. Васильева





# ВЕДУЩАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

это такая форма поведения ребёнка, в связи с которой развиваются психические качества, подготавливающие ребёнка к новой, высшей ступени его развития

А.Н. Леонтьев

# ИГРА - ЭТО...

отражение ребенком окружающей реальности

импровизация

самостоятельная деятельность ребенка

школа воспитания чувств

средство интеллектуального развития

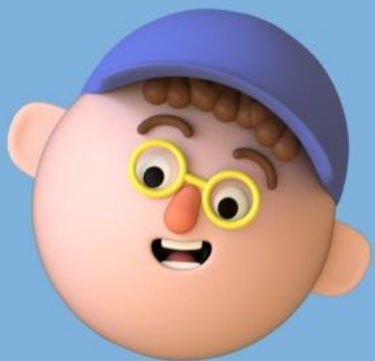
действенное средство коррекции нарушений

способ развития воображения и творческих способностей

подготовка ребенка к взрослой жизни

работа ребенка над самим собой





Игры, возникающие по инициативе детей

Игры, возникающие по инициативе взрослого

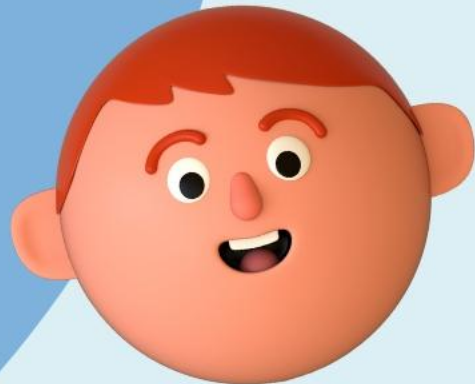
Игры, определяемые инициативой этноса

# КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

по С.Л. Новоселовой



# СЮЖЕТНО- РОЛЕВАЯ ИГРА



это свободный вид деятельности детей. Дети объединяются между собой по собственной инициативе, сами определяют сюжет игр, берут на себя соответствующие роли, распределяют игровой материал, намечают и развивают содержание игр, выполняя те или иные действия

Д.В. Менджерицкая

# СЮЖЕТНО- РОЛЕВАЯ ИГРА



# СЮЖЕТНО- ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

развитие воображения, социальных навыков, эмоциональной сферы

принимает на себя социальную роль (врач, продавец, учитель и др.)

наблюдатель, иногда участник, поддерживает инициативу детей

групповая с активным общением между участниками

гибкая, импровизационная, зависит от фантазии и инициативы детей

Полет в космос, В лес за грибами, Кафе и др.

Цель игры

Роль ребенка

Роль взрослого

Форма взаимодействия

Структура игры

Примеры игр

обучение, закрепление знаний и умений через игровую деятельность

выполняет задания, решает познавательные задачи

организатор, ведущий, контролирует ход игры и достижение цели

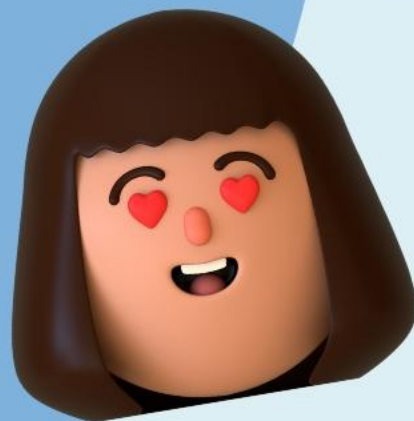
индивидуальная или групповая, с акцентом на выполнение задания

четкая, с правилами, заданиями и ожидаемым результатом

Построй ракету, Собери грибы, Свари суп и т.д.

# СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1. Сюжет
2. Роль
3. Содержание
4. Воображаемая ситуация
5. Игровые действия
6. Игровые правила



**БЫТОВЫЕ**



**ОБЩЕСТВЕННЫЕ**

# СЮЖЕТЫ ИГРЫ

та сфера действительности, которую  
дети отражают в своих играх

Д.Б. Эльконин

**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ**



# ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «МАГАЗИН»

Булочная – кондитерская

Овощной магазин, «Овощи-фрукты»

Бочка (палатка) с квасом

Супермаркет

Магазин одежды

Магазин обуви

Мебельный магазин

Магазин посуды

Магазин бытовой техники

Спортовары

Книжный магазин

Магазин музыкальных инструментов

Газетный киоск

В магазине (торговый зал, у кассы, оформление витрины)

Склад

Рынок



# ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «СЕМЬЯ»

Совместный отдых

Встреча (проводы)

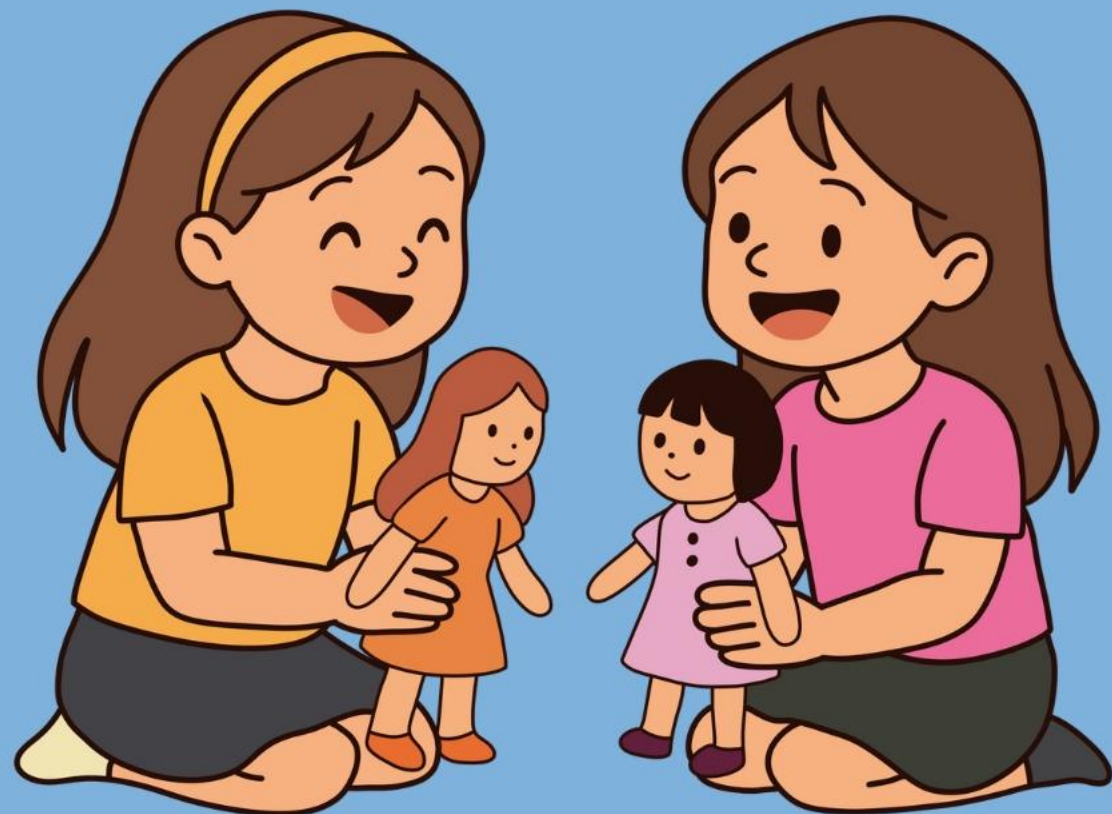
Уборка

Ремонт квартиры

Приготовление подарков

Подготовка к празднику

Забота (о людях, о животных)



# ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БОЛЬНИЦА»

Больница (работа больничных отделений)

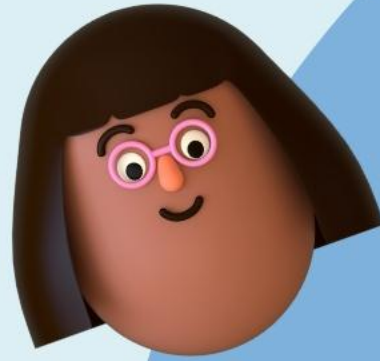
Поликлиника (кабинет врача; процедурный кабинет; регистратура; вызов на дом)

Травмпункт

Аптека

Ветеринарная клиника

Стоматология(у зубного врача)



## ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «МАСТЕРСКАЯ»

Ателье по пошиву и ремонту одежды

Ателье по пошиву и ремонту обуви

Дом моделей

Фотоателье

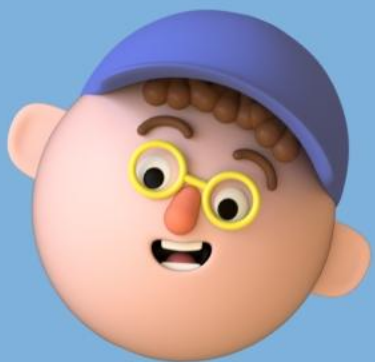
Ателье «Мебель на заказ»

Мастерская по мелкому ремонту  
(замков, ключей, зонтов, сумок и т.д.)

Мастерская по изготовлению инструментов и  
приспособлений (ключей, замков)

Мастерская по ремонту машин, бытовой  
техники, и механизмов (телевизоров,  
холодильников, электроплит, утюгов,  
телефонов)





**Ознакомительная игра.** По своему содержанию составляет действия манипулирования, осуществляемые операциями обследования

**Отобразительная игра.** Характеризуется действиями с игрушкой

**Сюжетно-отобразительная игра.** В этой игре, как бы незримо, присутствует тот, кто использует предмет по назначению

**Сюжетно-ролевая игра.** Умение взять на себя определенную роль

**Ролевая игра.** На этом этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных действий

# ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЫ





# УСЛОЖНЕНИЕ ЗАДАЧ ПО ПЛАНИРОВАНИЮ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ



## 1 МЛАДШАЯ

сформировать умение развёртывать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом, связывать 2-3 действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнёром-взрослым, а затем сверстником

## 2 МЛАДШАЯ

развивать умение выполнять игровые действия в игровых упражнениях типа «Покорми куклу», выполнять несколько взаимосвязанных игровых действий, стимулировать интерес к совместным играм со взрослыми и детьми

## СРЕДНЯЯ

побуждать включаться в совместные со взрослыми и сверстниками игры, предлагать несложные сюжеты для игр, учить распределять роли между партнёрами по игре, отбирать необходимые атрибуты, воспроизводить в играх образцы поведения взрослых и детей

## СТАРШАЯ

развивать умение организовывать игры, самостоятельно предлагать несколько сюжетов на выбор, вариативно использовать атрибуты, игрушки, предметы, распределять их между детьми в соответствии с ролями, принимать роли достойных мужчин и женщин. Формировать умение развивать сюжет на основе имеющихся знаний

**КОСВЕННЫЕ** - без  
непосредственного  
вмешательства в  
игру

# **ПРИЕМЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**ПРЯМЫЕ** -  
непосредственное  
включение  
педагога в игру





# КОМПЛЕКСНЫЙ МЕТОД

по Е.В. Зворыгиной  
и С.Л. Новоселовой

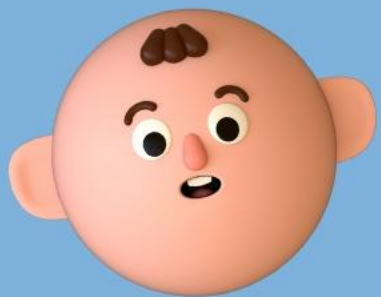
Ознакомление детей с окружающим в активной деятельности

Обогащение игрового опыта

Организация предметно-игровой среды

Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры





# ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ



## 1 ПРИНЦИП

воспитатель должен играть вместе с детьми

## 2 ПРИНЦИП

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

## 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

**ИГРАЮЩИЙ  
ПАРТНЕР**

**КООРДИНАТОР**

**ИГРОВАЯ ПОЗИЦИЯ  
ПЕДАГОГА**

**ИГРАЮЩИЙ  
РЕЖИССЕР**

**НАБЛЮДАТЕЛЬ**

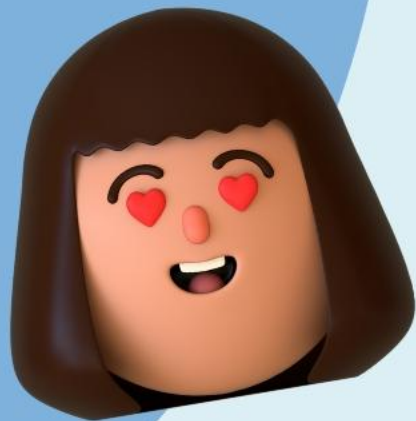
**КОНСУЛЬТАНТ**



# СТРУКТУРА ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ



1. Выбор игры
2. План игры
3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка
4. Создание воображаемой ситуации
5. Распределение ролей
6. Начало игры
7. Сохранение игровой ситуации
8. Завершение игры





# ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ДЕТСКИЙ САД»

## ОБЪЕДИНЕНИЕ СЮЖЕТНЫХ ЛИНИЙ

1 МЛАДШАЯ ГРУППА

Детский сад

2 МЛАДШАЯ ГРУППА

Семья  
Детский сад

СРЕДНЯЯ ГРУППА

Семья  
Общественный  
транспорт  
Детский сад

СТАРШАЯ ГРУППА

Семья  
Общественный  
транспорт  
Детский сад  
Кухня  
Прачечная  
Больница  
Театр

# ПЛАНИРОВАНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ



ЗАДАЧИ:

Подготовка к игре

Изготовление атрибутов

Обогащение впечатлений

Обучение игровым действиям

Сюжетная  
игровая затея

Роли

Игровые действия

Игровые правила

Игровая позиция  
педагога

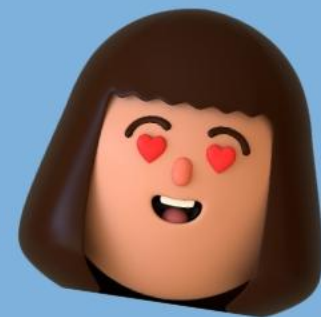
Сопутствующие  
сюжеты

Завершение игры

# СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «САЛОН КРАСОТЫ»

## ЗАДАЧИ:

- формировать умение самостоятельно развивать сюжет;
- продолжать развивать специфически-ролевую речь;
- побуждать детей реализовывать в играх правила культурного поведения, доброжелательности;
- формировать умение самостоятельно распределять роли, действовать согласно взятой на себя роли;
- формировать умение самостоятельно подбирать предметы-заместители, пользоваться ими;
- продолжать учить отображать действия о всех работниках салона-красоты;
- закрепить умение самостоятельно распределять роли. Закрепить знания детей о работе кассира, продолжать учить отображать действия кассира;
- воспитывать культуру вежливого и уважительного общения друг с другом;
- продолжить воспитывать умение играть вместе, небольшими группами



## Подготовка к игре

### Изготовление атрибутов

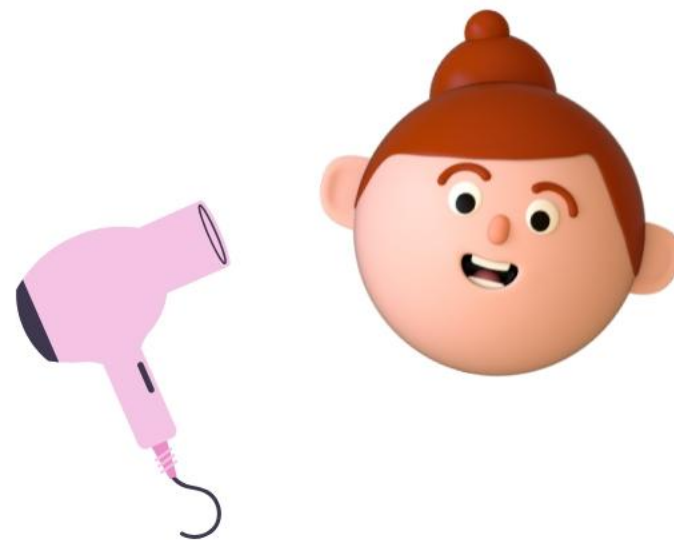
Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.) «Проблемные изменения предметно-игровой среды»  
Создание вывески «Салон красоты», табличек – названий кабинетов (с пиктограммами), Изготовление фризов «Модные прически», «Красивые ноготочки», «Мой модный образ». Создание журналов модных причесок (на основе раскрасок), изготовление накладных ногтей из картона

### Обогащение впечатлений

- \* Посещение детьми парикмахерской с родителями.
- \* Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской.
- \* Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах.
- \* Рассматривание альбома с образцами причесок.
- \* Рассматривание буклетов с образцами косметических средств.
- \* Дидактическая игра «Причешем куклу красиво».

### Обучение игровым действиям

- \* научить пользоваться пластмассовыми ножницами и феном;
- \* плетению косичек;
- \* завязыванию хвостиков и закалыванию заколок;
- \* уходу за ногтями



## Сюжетная игровая затея

По радио сообщается об открытии «Салона красоты»: "Внимание! Внимание! В нашей группе открылся «Салон красоты», в нём работают специалисты своего дела! Они с удовольствием примут всех желающих! Услуги самые разные: создание причёсок на праздники, на каждый день; стрижки женские, мужские; завивка, окраска волос"

## Роли

- парикмахер (женский и мужской мастер)
- маникюрша
- кассир
- уборщица
- клиенты
- администратор
- косметолог
- массажист
- визажист

## Игровой материал

- зеркало
- тумбочка, полочка для хранения атрибутов игры
- мойка
- полотенца
- пеньюары
- разные виды расчесок
- фен
- флаконы шампуней, лаков (игрушки!)
- бигуди на один оборот пряди
- пластмассовые ножницы
- индивидуальные заколки, резинки
- кассовый аппарат

## Игровые действия

- причёсывание
- стрижка
- мытье головы
- вытирание полотенцем
- сушка феном
- окраска волос
- фиксация лаком для волос
- накрутка на бигуди
- плетение косичек
- завязывание хвостиков
- закалывание заколок
- проведение пробора
- наращивание ногтей
- покрытие лаком

## Игровые правила

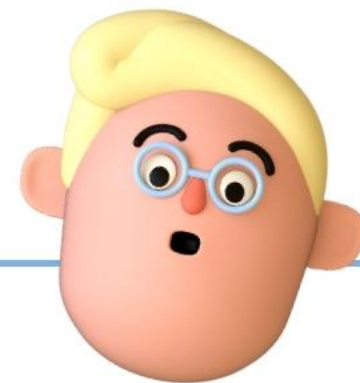
- обращаться вежливо друг к другу
- не толкать друг друга в очереди
- внимательно слушать друг друга
- клиент оплачивает заказ
- кассир выдает чек

## Сопутствующие сюжеты

- семья
- магазин
- доставка грузов

- мама
- ребенок
- продавец
- покупатель
- водитель

- мама ведет ребенка в салон красоты
- покупает краску для волос
- привозит товар





## ВОПРОСЫ К АНАЛИЗУ



- Начало игры: как был создан интерес к игре; соответствие выбранных приёмов возрасту детей, уровню развития игровых умений.
- Подготовка к игре: создаётся специально; дети действуют в воображаемой ситуации; создаётся по ходу игры. Соответствие подготовки возрастным особенностям детей.
- Какие воспитательные задачи решались в ходе игры?
- Помогали ли методы и приёмы педагогического сопровождения игрой развитию сюжета, игровых умений, формированию взаимоотношений детей?
- Были ли реализованы в ходе игры принципы гуманистической педагогики?
- Уровень развития игровых, образительных умений детей; умение использовать различные средства для воплощения образа героя (речь, мимика, жесты, элементы костюмов и т.д.).
- Увлечённость детей игрой, насколько был реализован индивидуальный подход к детям.
- Конец игры, её завершенность, к какой деятельности перешли дети после игры.
- Оценка воспитателем деятельности детей в игре, её соответствие возрасту, целям руководства, принципам личностно-ориентированного подхода.
- Предполагаемая последующая работа воспитателя над развитием игровой деятельности.



# ПОКАЗАТЕЛИ ЭФФЕКТИВНОСТИ



- Замысел возникает по инициативе самого ребенка, обсуждает его с партнёрами по игре, учитывая его точку зрения. Формулировка игровой цели и игровой задачи, устойчивость замысла, использование импровизации в игре.
- Основное содержание игры, его разнообразие, соотношение предметных, бытовых и отражающих общественные отношения действий.
- Сюжет игры. Разнообразие, устойчивость и развёрнутость сюжета. Умения ребёнка совместно строить и творчески развивать сюжет игры.
- Игровая роль обозначается словом через ролевую речь, предметные действия, мимику. Степень развёрнутости ролевого диалога, его длительность, умение передать характерные особенности персонажа.
- Взаимоотношения, их численность, устойчивость и характер.
- Игровые действия: степень обобщённости, развёрнутости, разнообразия, адекватности.
- Отношение к правилам: умения выполнять их с взятой на себя ролью, следить за выполнением правил другими детьми.
- Достижение результата игры, умение соотносить его с замыслом.

# МЫ ОТКРЫТЫ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!

ГУО “Детский сад № 88 г. Гродно”

Почтовый адрес: г. Гродно, ул. Соломовой, 94

Телефон: 8 (0152) 393719

сайт: <https://udo88.oktobrgrodno.gov.by/>

