

# Методы и приемы педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры

## Программа проведения мастер-класса

Государственное учреждение дошкольного  
образования «Детский сад № 72 г.Бреста»

**Цель:** повышение компетенций педагогических работников в вопросах использования методов и приёмов педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры воспитанников.

**Задачи:** актуализировать знания участников мастер - класса о сюжетно – ролевой игре, этапах ее развития, характеристиках и методах педагогического сопровождения игровой деятельности; способствовать практическому освоению опыта организации и педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры детей разного возраста путем прямого и комментированного показа последовательности применений действий и методов педагогической деятельности; создать условия для проявления и развития педагогического мастерства участников на основе организации пространства для профессионального общения по обмену опытом работы.

### **Материалы и оборудование:**

**для участников:** материал для работы в группах: комплект материалов для выполнения практических заданий по количеству групп; по количеству групп предмет – заместитель - кирпичик; материал для индивидуального задания: QR-коды с заданиями;

**для мастера:** мультимедийное оборудование (проектор, экран, ноутбук), презентация «Методы и приемы педагогического сопровождения сюжетно - ролевой игры», видеоролик сюжетно – ролевой игры «Туристическое агентство».

**Участники:** воспитатели учреждений дошкольного образования.

### **Ход мастер-класса**

*Приветствие участников. Вступительное слово.*

**Мастер1:** Добрый день, уважаемые участники мастер-класса! Наш мастер-класс – это площадка для разговора о ведущем виде деятельности ребенка дошкольного возраста - игре, и не просто об игре, а о сюжетно ролевой игре. Ведь именно в игре ребенок проживает маленькую жизнь, познает мир, учится общаться и развиваться.

Уважаемые коллеги, предлагаю начать нашу встречу с **интерактивной игры "Ассоциации"**

**Мастер 1:** Вам необходимо назвать слова – ассоциации к ключевому словосочетанию – "Сюжетно-ролевая игра".

*Предполагаемые ассоциации: роль, сюжет, правила, игрушки, фантазия, общение, развитие, взрослые, профессии, коллектив, радость, обучение.*

**Мастер 1** (обобщает): Все названные вами ассоциации связаны с составляющими сюжетно – ролевой игры: сюжет, роль, игровое действие, игровые правила, игровые атрибуты.

На экране демонстрируется слайд со структурными компонентами игры и текстовым сопровождением содержания каждого компонента **сюжет**- последовательность событий, действий, переживаний, составляющая основу игры; **роль**- выполнение детьми определенных социальных ролей, принятых на себя; **игровые действия**- конкретные действия, которые выполняют дети, реализуя принятые на себя роли и сюжет; **игровые правила**- условия, регулирующие ход игры и поведение детей в рамках ролей и сюжета; **игровые атрибуты** – предметы, которые дети используют в игре для обозначения действий или персонажей

**Мастер 1:** Предлагаю Вам оценить свои знания о структурных компонентах сюжетно – ролевой игре с помощью **интерактивной игры « Собери картинку»**. (Приложение 2)

*(Условия проведения игры: игровые задания демонстрируются на экране; выполняется коллективно; ответы озвучиваются участниками мастер – класса в порядке первенства выполнения задания.*

*Варианты для установления соответствия: **сюжет**- поход в магазин; **роль** - продавец, покупатель; **игровые действия** - взвешивает, рассчитывается, складывает товары; **игровые правила**- "продавец должен быть вежливым"; **игровые атрибуты** - игрушечные продукты, касса, деньги, фартук.)*

**Мастер 1:** В какие игры Вы играли в детстве? Играют ли в эти игры Ваши воспитанники? Отличаются ли современные игры детей дошкольного возраста от тех, в которые играли Вы?

**Мастер 1:** Вы заметили, что сюжетно-ролевые игры, отражающие «профессиональные» и общественные сюжеты (в повара, шофера, космонавта и др.), которые были весьма популярны 15-20 лет назад, практически отсутствуют в игровой деятельности детей. Вы скажете, ну и что? Ребенок развивается, играя в настольные, подвижные, компьютерные игры... Безусловно, он развивает мышление, память, логику, ловкость, внимание и т.п.

А между тем именно сюжетно-ролевые игры в наибольшей мере способствуют, как никакая другая игра, вхождению ребенка в мир взрослых, его социализации, то есть усвоению ребенком образцов поведения, социальных норм и ценностей, знаний, навыков, позволяющих ему успешно функционировать в обществе.

**Мастер 1:** В чем причины снижения игровой активности детей дошкольного возраста? (ответы участников).

**Мастер 1:** Наблюдения показывают, что современные дошкольники не умеют самостоятельно организовать свою игру, наполнить ее смыслом. Игровое поведение детей остается ситуативным, произвольным, зависимым от взрослых.

*(На экран выводится слайд презентации – «Причины снижения игровой активности детей дошкольного возраста»)*

**Мастер 1:** Снижение игровой активности происходит в силу разных причин:

✓ **Социальные изменения в обществе привели к изолированности детей от жизни взрослых.** (Дети не видят, как живут и работают взрослые, не всегда понимают смысл и характер профессиональных действий в новых профессиях родителей.)

✓ **Бурное развитие техники и «приход» ее в семьи** (мобильные телефоны, компьютеры, ноутбуки и т.п.) заполняют все «домашнее» свободное время **ребенка и отвлекают от самостоятельной игры.**

✓ **В учреждениях дошкольного образования значительно изменилось соотношение времени, отведенного на обучение, самостоятельную игру и другие виды деятельности.** *(Вместо создания условий для организации детьми самостоятельных сюжетно-ролевых игр, педагоги предпочитают включать детей в те виды деятельности, которые они организуют сами.)*

✓ **Почти утрачена возможность передачи игрового опыта от старших детей младшим.** *(Дети растут среди взрослых, а взрослым некогда играть, многие не умеют этого делать, не считают игру важной деятельностью.)*

✓ **Одна из главных причин «ухода» игры из жизни детей – недостаточный уровень профессионализма педагогов в вопросах руководства сюжетно-ролевой игрой.** *(Одни педагоги жестко регламентируют игру; другие – все время вмешиваются в детские игры, разрушая тем самым ее детский замысел. Есть педагоги, которые предпочитают вообще не вмешиваться в игру, отказываются от руководства ею, ссылаясь на то, что это самостоятельная деятельность детей.)*

*(На экран выводится слайд с диаграммой «Подходы к педагогическому сопровождению сюжетно – ролевой игры»)*

**Мастер 1:** сегодня в ходе мастер-класса мы систематизируем знания о сюжетно – ролевой игре, этапах ее развития и при выполнении практических заданий сформируем Ваши представления о приемах эффективного педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры, обменяемся опытом образовательной деятельности.

**Мастер 2:** Содержание и используемые приемы педагогического сопровождения сюжетно – ролевой игрой зависят от уровня развития игровых навыков у детей. Сюжетно – ролевая игра в своем развитии проходит несколько этапов.

### **Информационный блок «Этапы развития игровой деятельности детей дошкольного возраста».**

*(На экран выводится слайд «Пирамида развития игровой деятельности детей дошкольного возраста»)*

**Мастер 2:** Сюжетно – ролевая игра на каждом этапе своего развития предусматривает формирование у ребенка определенных игровых навыков

- **Этап 1** Ознакомительная игра *Первый год жизни* Воспроизводятся действия и манипуляции, увиденные у взрослых. Появляются игровые действия с предметами-заместителями
- **Этап 2** Отобразительная игра *Первый-второй год жизни* Внимание сосредоточено на игровых действиях с предметами
- **Этап 3** Сюжетно-отобразительная игра *Второй-третий год жизни* Происходит переход от отдельных действий к отражению их последовательности. Появляются первые игровые роли и сюжеты

**Этап 4** Сюжетно-ролевая игра *3-7 лет* Развиваются сюжеты и роли, дети учатся договариваться и соблюдать правила. Игра приобретает сложную структуру с распределением ролей до ее начала.

Содержание этапов определено в Учебной программе дошкольного образования в разделах Социально-нравственное и личностное развитие,

образовательная область «Ребенок и общество» подраздел «Игровая деятельность».

С помощью интерактивного упражнения предлагаем Вам установить соответствие между возрастной группой и игровыми навыками, формирование которых предусматривает Учебная программа. **(работа по QR-кодам)**

**Интерактивная игра «Установи соответствие».** (Приложение 3)

*Самостоятельная работа педагогов*

**Мастер 2:** При руководстве игровой деятельностью необходимо понимание того, что сюжетно – ролевая игра – это не сюжетно – дидактическая игра, предусматривающая строгое соблюдение правил, продиктованных педагогом.

*(На экран выводится слайд с характеристики сюжетно – ролевой игры)*

**Сюжетно – ролевая игра** - свободный вид совместной 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, выполняют те или иные действия.

**Мастер 2:** Для того чтобы, однажды возникнув, сюжетно-ролевая игра перешла у ребенка на более высокий уровень развития, ее необходимо грамотно организовать. Для этого воспитателю дошкольного образования надо знать специфику организации и педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игрой в детском коллективе.

Для успешного руководства сюжетно-ролевой игрой педагог использует **косвенные и прямые методы и приемы педагогического сопровождения игры.**

**Информационный блок: «Характеристика и отличия методов руководства сюжетно – ролевой игрой»**

*(Информационный материал дается с опорой на слайды презентации)*

**Мастер 2:** **Косвенные методы руководства** осуществляются без прямого вмешательства педагога в игровой процесс

**Прямые методы руководства** предполагают непосредственное вмешательство педагога в игровой процесс: **активное участие** в игре (взятие на себя роли); **показ примеров** правильных действий; **помощь** в распределении ролей, в подборе атрибутов; **предложение** готового сюжета; **введение** игровых правил, **активизация** ролевых диалогов, прямое **указание** по ходу игры (используется редко).

**Основные различия** между методами: **прямые методы** характеризуются активным участием педагога в игре, дают быстрый результат, подходят для младших воспитанников; **косвенные методы** сохраняют самостоятельность детей, формируют устойчивый интерес к игре, эффективнее для старших детей.

**Мастер 2.** Рассмотрим подробнее содержание и направленность косвенных методов руководства сюжетно – ролевой игрой.

Приемы косвенного руководства сюжетно – ролевой игрой направлены:

**на возникновение игры:** создание игровой обстановки, подбор игрушек, предметов - заместителей обновление материалов, организацию пространства:

**на обеспечение разнообразия игровых замыслов** посредством организации различных форм ознакомления с социальной действительностью и обогащению опыта. Обогащению опыта детей способствует организация педагогом наблюдений, экскурсий, чтение литературы, проведение бесед, просмотр видео, рассматривание иллюстраций. Заинтересовавшая ребенка информация о людях, событиях,

профессиях является движущей силой для развития нового сюжетного содержания игры;

**на развитие сюжета игры и объединение разных тем в один сюжет** через: создание проблемных ситуаций для стимулирования детей к игровым действиям;

**на обучение игровым действиям:** демонстрация игровых действий с игрушками, демонстрация различных форм игровых действий одного и того же персонажа, подсказка **использования предметов-заместителей** при выполнении игровых действий.

**Мастер 2:** Предметно-игровая среда, организованная педагогом наполнена изобразительными игрушками (предметами, представляющими собой уменьшенную, стилизованную копию реальных вещей, специально созданных обществом для организации игр детей) и атрибутами к игре. Но учитывая то, что сюжет игр в сюжетно – ролевой игре дети определяют сами, педагог должен наполнить игровую среду достаточным количеством предметов – заместителей, которые будут необходимы ребенку для развития собственно придуманного содержания игры, и научить ребенка использовать в игре предметы - заместители.

Предлагаю вам проиграть упражнение по обучению детей использованию предметов- заместителей.

#### **Упражнение «Чем может быть кирпичик»**

**Мастер 2:** На каждом из ваших столов лежит строительный кирпичик. Кирпичик — это один из самых универсальных и ценных предметов-заместителей в сюжетно-ролевой игре. Его прямоугольная форма, устойчивость и размер позволяют легко трансформировать его во множество объектов.

Предлагаем Вам к предложенной роли – персонажу игры придумать варианты использования кирпичика в качестве предмета – заместителя и представить свои варианты всем участникам мастер – класса.

*(Примерные задания:*

*игра - «Больница», роль – врач, предполагаемые варианты ответов – лекарство, аптечка, упаковка лекарства, основа для аптечки, стерильный лоток для инструментов;*

*игра - «Салон красоты», роль – парикмахер, предполагаемые варианты ответов – фен, расческа;*

*игра - «Туристическое агентство», роль – турист, предполагаемые варианты ответов - сувенир, фотоаппарат, билет, чемодан;*

*игра - «Магазин», роль – покупатель, предполагаемые варианты ответов - деньги, банковская карта;*

*игра - «Автомастерская», роль - автомеханик, предполагаемые варианты ответов - инструмент, гаечный ключ, домкрат, аккумулятор.*

**Мастер 2:** Уважаемые коллеги, а теперь предлагаю Вам воспользоваться имеющим опытом педагогического сопровождения сюжетно – ролевой игры, полученными в ходе проведения мастер – класса знания и разобрать ситуации игровой практики. При выполнении задания ваша задача — провести анализ ситуации и предложить косвенный и прямой метод, который мог бы использовать воспитатель. Какой метод вы считаете более эффективным и почему?

*Ситуация 1 «Нехватка ролей»:* В игре «Туристическое агентство» есть 2 «экскурсовода», а один ребенок хочет играть, но все «важные» роли заняты. Он

начинает мешать. (Косвенный метод: расширение ролевого спектра через атрибуты, среду; введение новой проблемной ситуации; занятие воспитателем второстепенной, но важной роли; прямой метод: прямое предложение новых ролей с характеристикой; помощь в разделении функций одной роли; очередность\договоренность; короткая беседа о важности всех ролей

*Вопрос команде:* Ваши действия?

*Ситуация 2 «Дети не могут поделить игрушку или важный игровой атрибут»:* В игре «Салон красоты» есть три парикмахера», но два фена. Один из «парикмахеров» начинает капризничать.( прямой метод: разделение функций специализация в роли( мальчики-девочки;( стрижки, укладки; поиск предмета заместителя; косвенные : проблемная ситуация; расширение ролевого спектра сначала я бы хотела масочку, а затем укладку)

*Вопрос команде:* Ваши действия?

*Ситуация 3 «Трудности с началом игры»:* Дети хотят организовать игру «Больница», но не могут договориться: с чего начать, кто какую роль возьмет на себя, или какой сюжет выбрать.( косвенные создание проблемной ситуации, беседа, рассказ; создание игровой атмосферы; прямое: демонстрация игрового действия; предложение конкретной темы и ролей; приглашение к сотрудничеству совместно начать игру)

*Вопрос команде:* Ваши действия?

*Ситуация 4 «Потребность в расширении сюжета»:* Игра «Магазин» достигла определенной точки роста и требует введения нового элемента (новой роли, проблемной ситуации, места действия)(косвенные -обогащение среды, введение нового персонажа с необычным запросом; связь с другими игровыми центрами-шофер -доставка продуктов в кафе; прямые- предложение открытие нового магазина; напоминание о пройденном материале-экскурсиях, прочитанных произведениях)

*Вопрос команде:* Ваши действия?

*Ситуация 5 «Однообразное использование атрибутов»:* В игре «Автомастерская» дети используют атрибуты очень предсказуемо, не проявляя творчество (например, телефон только для звонков и т.д.) прямые – среда (краскопульт, пулевизатор, сварочный аппарат; элементы для тюнинга; проблемная ситуация -машина запачкалась, поцарапалась; прямые- новые виды услуг, ролевой диалог с элементами планирования действий

*Вопрос команде:* Ваши действия?

Педагогическое сопровождение сюжетно ролевой игрой предполагает наблюдение за ходом игры, установление в ходе наблюдения уровня развития игровых навыков каждого ребенка и группы в целом, выстраивание по результатам наблюдений перспективы педагогического сопровождения игровой деятельности детей.

**Мастер 2:** Предлагаем Вам проанализировать содержание сюжетно – ролевой игры детей старшего дошкольного возраста «Туристическое агентство» и приемы педагогического сопровождения:

**Просмотр видеоролика сюжетно – ролевой игры «Туристическое агентство»**

*Вопросы к анализу просмотренного видеоролика (предлагаются до просмотра видеоролика):*

1. Какова сюжетная линия игры?
2. Какие роли проигрывают дети?
3. В какой роли выступает воспитатель в игре?
4. Какие игровые действия выполняет экскурсовод, агент туристического бюро?
5. Какие приемы педагогического сопровождения использует педагог на этапе возникновения игры?
6. Участвует ли педагог в распределении ролей игры?
7. Какие приемы педагогического сопровождения использует педагог для развития игрового сюжета?
8. Помогает ли педагог распределять роли или разрешать конфликты?
9. Были ли в игре моменты, требующие вмешательства воспитателя? (Конфликт, отсутствие сюжета, скука детей).
10. Было ли руководство слишком активным, пассивным, или оптимальным?
11. Что бы вы изменили в подходе к руководству этой игрой, если бы были на месте воспитателя?

**Мастер 2:** Отобразительные игрушки, атрибуты и предметы – заместители – обязательное условия возникновения сюжетно – ролевой игры. Предлагаем Вам по набору атрибутов к сюжетно – ролевой игре выполнить задания (*задание 1, 2, 4 одинаковое для всех групп. Задание 3 отличается для каждой группы своим содержанием*):

*Задание 1.* Определить тему и сюжетную линию игры.

*Задание 2.* Продумать, какая предварительная работа необходима для организации данной игры (беседы, экскурсии, чтение, изготовление атрибутов).

*Задание 4.* Подготовить краткую презентацию своих наработок и продемонстрировать один из приемов на практике

*Задание 3.*

1. Разработать 2-3 приема руководства, которые воспитатель может использовать на этапе привлечения внимания детей к игре и вовлечения детей в игру. Рассказ о той или иной роли, внесение новых атрибутов к игре, прямое предложение игры

2. Разработать 2-3 приема руководства, которые воспитатель может использовать на этапе распределения ролей. Прямое предложение ролей, считалочка, добавление новых ролей

3. Разработать 2-3 приема руководства, которые воспитатель может использовать при оказании помощи в осуществлении игровых замыслов: обогащение ролевого поведения расширение пространственных границ

4. Разработать 2-3 приема руководства, которые воспитатель может использовать для разрешения условно возникающих конфликтных ситуаций между детьми во время игры. (Приемы подбираются к конкретно предложенному участникам мастер - класса конфликту)- наблюдение и анализ решения конфликта, вход в игру в роли посредника; призыв к правилам игры

5. Разработать 2-3 приема руководства, которые воспитатель может использовать для развития сюжета игры и объединения разных тем в один сюжет.

(Приемы подбираются в условиях конкретно проигранного игрового сюжета и потребности детей в оказании педагогической поддержки продолжения игры) - проблемная ситуация; обогащение среды

(Атрибуты к игре: «Больница», «Салон красоты», «Туристическое агентство», «Магазин», «Автомастерская»).

**Мастер 2.** Обратите внимание, в помощь для выполнения задания у Вас на столах лежат памятки с перечнем приемов педагогического руководства сюжетно – ролевой игрой (*Приложение 1*).

*Самостоятельная работа педагогов.*

**Мастер 1:** Сегодня мы с вами активно поработали, вспомнили, что сюжетно-ролевая игра – это целый мир для ребенка, и как важно нам, взрослым, умело и тактично руководить этим миром. Надеюсь, вы получили новые идеи и вдохновение для своей работы.

**Рефлексия «Дерево идей»**

**Мастер:** У каждого из вас есть листочки - стикеры. Напишите на них одну идею, которую вы возьмете с собой в свою работу после сегодняшнего мастер-класса. Давайте прикрепим их к нашему «Дереву идей» (заранее нарисованное дерево на флипчарте).

Приложение 1

**Приемы педагогического сопровождения сюжетно – ролевой игрой.**

## **Общие приемы руководства сюжетно-ролевыми играми:**

- обогащение впечатлений детей;
- формирование игровых действий детей;
- участие в игре с целью показа игровых действий, игровых высказываний;
- побуждение к принятию различных ролей взрослых с передачей действий, взаимоотношений;
- введение в игру предметов-заместителей;
- побуждение к «действию» с воображаемыми предметами;
- побуждать самостоятельно ставить друг другу игровую цель, принимать её, договариваться друг с другом.

## **Приёмы руководства при оказании помощи в осуществлении игровых замыслов:**

- наблюдение за трудом взрослых на прогулках, экскурсиях;
- беседы, встречи с людьми разных профессий;
- наблюдение за играми детей с лучшим игровым опытом;
- игры педагога с детьми (образец действий, высказываний, диалогов);
- беседы с детьми до и после игры (уточнение правил, способов взаимодействия, игровых действий, ролевых высказываний);
- изготовление вместе с детьми игровых пособий;
- побуждение за счет разнообразия игровых замыслов и расширения игрового опыта к увеличению длительности игр.

## **Приёмы руководства поведением детей в играх:**

- совместное обсуждение педагога с детьми сюжета игр;
- введение дополнительных главных и второстепенных ролей;
- использование предметов-заместителей и обозначение предметов, словом с целью исключения конфликтов;
- очередность принятия ролей, пользующихся популярностью;
- наблюдение за играми активных, инициативных детей;
- регулирование состава детского игрового коллектива с целью подбора и сочетания активных и пассивных детей;
- участие педагога в играх детей с принятием разнообразных ролей;
- использование сюжетосложения, взаимосвязь с играми других подгрупп детей;
- наблюдение за игрой, анализ поведения с точки зрения реализации игрового замысла, длительности совместной игры;
- поощрение детей, играющих без конфликтов или умеющих самостоятельно уходить от конфликтов;
- корректное обсуждение конфликтных ситуаций в игре.

Приложение 1

## **Приемы педагогического сопровождения сюжетно – ролевой игрой.**

## **Общие приемы руководства сюжетно-ролевыми играми:**

- обогащение впечатлений детей;
- формирование игровых действий детей;
- участие в игре с целью показа игровых действий, игровых высказываний;
- побуждение к принятию различных ролей взрослых с передачей действий, взаимоотношений;
- введение в игру предметов-заместителей;
- побуждение к «действию» с воображаемыми предметами;
- побуждать самостоятельно ставить друг другу игровую цель, принимать её, договариваться друг с другом.

## **Приёмы руководства при оказании помощи в осуществлении игровых замыслов:**

- наблюдение за трудом взрослых на прогулках, экскурсиях;
- беседы, встречи с людьми разных профессий;
- наблюдение за играми детей с лучшим игровым опытом;
- игры педагога с детьми (образец действий, высказываний, диалогов);
- беседы с детьми до и после игры (уточнение правил, способов взаимодействия, игровых действий, ролевых высказываний);
- изготовление вместе с детьми игровых пособий;
- побуждение за счет разнообразия игровых замыслов и расширения игрового опыта к увеличению длительности игр.

## **Приёмы руководства поведением детей в играх:**

- совместное обсуждение педагога с детьми сюжета игр;
- введение дополнительных главных и второстепенных ролей;
- использование предметов-заместителей и обозначение предметов, словом с целью исключения конфликтов;
- очередность принятия ролей, пользующихся популярностью;
- наблюдение за играми активных, инициативных детей;
- регулирование состава детского игрового коллектива с целью подбора и сочетания активных и пассивных детей;
- участие педагога в играх детей с принятием разнообразных ролей;
- использование сюжетосложения, взаимосвязь с играми других подгрупп детей;
- наблюдение за игрой, анализ поведения с точки зрения реализации игрового замысла, длительности совместной игры;
- поощрение детей, играющих без конфликтов или умеющих самостоятельно уходить от конфликтов;
- корректное обсуждение конфликтных ситуаций в игре.

Приложение 2

**Интерактивная игра «Собери картинку».**



Приложение 3

**Интерактивная игра «Установи соответствие»**

