**Мастер-класс**

**«Особенности организации сюжетно-ролевой игры с детьми**

[**старшего дошкольного возраста**](https://www.maam.ru/obrazovanie/starshaya-gruppa)**»**

**Особое место в жизни дошкольников занимают игры**, которые создаются самими **детьми – это творческие игры**. **Сюжетно-ролевая** игра – одна из творческих игр. В этих играх **дошкольники** воспроизводят в ролях всё то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых.

**Сюжетно-ролевая** игра – это основной вид **игры ребенка дошкольного возраста**. Характеризуя ее, Сергей Леонидович Рубинштейн, советский психолог и философ, подчеркнул, что эта игра наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка с взрослыми. Ей присущи основные черты: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

В структуру **сюжетно-ролевой игры входят** : **сюжет**, ролевое поведение, роль, игровое действие, воображаемая ситуация.

Для того чтобы игра, возникнув, перешла на более высокий этап развития, необходимо ее грамотно **организовать**. Воспитатель должен знать **особенности организации игры** в детском коллективе.

Термин *«руководство игрой»* - обозначает совокупность методов и приемов, направленных на **организацию** конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями. Руководство **сюжетно-ролевой** игрой требует большого **мастерства** и педагогического такта.

При руководстве **сюжетно-ролевыми** играми перед воспитателями стоят задачи:

- развитие **игры как деятельности***(расширение тематики игр, углубление их содержания)*;

- использование **игры** в целях воспитания у детей разных видов деятельности.

Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

При руководстве игрой в **старшем дошкольном возрасте** используются следующие приемы:

Приемы прямого руководства: непосредственное включение педагога в игру, принятие на себя роли (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу **игры**, предложение новой темы **игры и др**.). Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее **сюжета**, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Приемы косвенного руководства: без вмешательства педагога в игру, направленное на обеспечение опыта ребенка (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала **игры**).

Рассмотрим **особенности руководства сюжетно** – ролевой игрой в подготовительной к школе группе.

**Организуя сюжетно-ролевую** игру с будущими школьниками, воспитатель должен проявить максимум педагогического такта и **мастерства**.

Воспитатель принимает участие в игре наравне с **детьми**. Роль воспитателя заключается в том, чтобы поддерживать интерес **дошкольников к игре**. Если в более раннем **дошкольном возрасте** центральным моментом **игры** было ролевое поведение, то в подготовительной группе воспитатель побуждает ребят к активному использованию речевых комментариев. Их функция заключается в словесном замещении определённых событий, которые нельзя проиграть. Словесные реплики **органично вписываются в**[**сюжетную линию**](https://www.maam.ru/obrazovanie/zanyatiya-igry). Например, можно имитировать разговоры по телефону (мама звонит по телефону папе, чтобы он забрал ребёнка из детского сада, продавец магазина звонит на склад и просит привезти новый товар и т. д.).

Чтобы игра получилась увлекательной, дети должны обладать знаниями, детальными сведениями о той области деятельности, которую они будут моделировать. Поэтому начальный этап работы — это беседа с **дошкольниками** на выявление интереса к конкретной теме. Например, что нужно делать, если человек заболел (*«Поликлиника»*, *«Аптека»*, если семья ждёт прихода гостей (*«Новоселье»*, хочет поехать отдохнуть в тёплые края (*«Туристическое агентство»*, куда человек обращается, когда у него ломается автомобиль (*«Автосервис»*) и т. д.

Следующий этап работы воспитателя с **детьми — это обогащение**, расширение знаний и впечатлений по теме исследования. Здесь используются такие методы, как экскурсии, встречи в детском саду с представителями определённых профессий (например, с пожарным, чтение соответствующей художественной литературы, инсценировки по произведениям с задействованием игрушек, кукольного театра, рассказ воспитателя с обязательной демонстрацией фотографий и картинок, индивидуальные беседы с ребятами.

Затем педагог вместе с **дошкольниками** занимается подготовкой атрибутов. Воспитанники подготовительной группы многое уже могут сделать своими руками (например, маски для **игры***«Театр»*, выпечку для *«Кафе»*, нарисовать упаковки таблеток для *«Аптеки»* и т. д.). Далее воспитатель совместно с **детьми намечает различные сюжетные линии**, которые можно использовать *(при этом не навязывая ребятам своё мнение, а лишь давая советы)*. Например, в ходе **сюжетно-ролевой игры***«Семья»* мама с дочкой могут отправиться на праздник, моряки — перевозить не только людей, но и грузы, поликлиника может переквалифицироваться в призывную комиссию.

Ключевой этап – это непосредственно сам процесс **сюжетно-ролевой игры**.

Если педагог видит, что активность ребят ослабевает, то можно разнообразить деятельность новым персонажем или неожиданным действием (например, в магазин приехала комиссия по проверке свежести продуктов, в больницу доставлен срочный пациент с тяжёлой травмой, автобусу нужно сделать остановку, чтобы заправиться).

Что касается количества участников **игры**, то оно может быть разным в зависимости от выбранной темы. Однако чем меньше детей задействовано в деятельности, тем более творческой она будет *(не более 4–5 человек)*. И наоборот, **игры** с большим количеством участников (полёт в космос, поездка на автобусе, как правило, требуют придерживаться намеченного плана *(воспитатель координирует действия)*.

В подготовительной к школе группе тематическое содержание игр расширяется за счёт углубления знаний детей об окружающей действительности. **Сюжеты** они черпают непосредственно из своего жизненного опыта, экскурсий, просмотренных телепередач, рассказов взрослых. Условно **игры** можно разделить на следующие группы: бытовые *(семья, приход гостей, новоселье)*; профессиональные (повара на кухне, лаборатория, хлеборобы, строители, пожарные, поликлиника, скорая помощь); общественные (кафе, супермаркет, аптека, салон красоты, зоопарк, библиотека, банк, почта, музей); **игры-путешествия***(в лес, в космос)*; фантазийные – **игры** по мотивам популярных мультфильмов, прочитанных книг (например, девочкам нравится воображать себя диснеевскими принцессами и придумывать связанные с ними различные **сюжеты**, мальчикам любят играть в человека-паука).

Важное условие успешного проведения **сюжетно-ролевой игры — это её***«материальная база»*. Для этого необходимы соответствующие атрибуты, представляющие собой имитацию настоящих вещей, либо предметы-заместители, которым придаётся воображаемое значение. В подготовительной группе используется гораздо больше предметов заместителей, нежели в более раннем **возрасте**. Это различные лоскуты материала, палочки от мороженого, крышечки от бутылок, деревянные и пластмассовые бруски и пр.

Материал к определённой игре всегда должен быть у детей под рукой, но в то же время не нужно держать его на виду в качестве элемента дизайна. Самое удобное решение — хранить атрибуты для **сюжетно-ролевых** игр в отдельных контейнерах *(коробках)*. С их лицевой стороны нужно обозначить символ **игры и надпись***(ведь многие воспитанники подготовительной группы уже умеют читать)*.

Рассмотрим **организацию сюжетно-ролевой игры** в подготовительной группе.

На наш взгляд очень важна предметно-развивающая среда, так как она **способствует** накоплению игрового опыта, развитию самостоятельной игровой деятельности. В группе оформлены центры для **сюжетно-ролевых игр** : *«Магазин»*, *«Салон красоты»*, *«Больница»*, *«Уголок ряжения»*, *«Хозяюшка»*, *«Салон связи»*, *«Фотоателье»*, *«Пожарники»*, *«Полицейские»*.

Для формирования у детей ролевых действий необходимо умение перевоплощаться. С этой целью мы используем костюмы и атрибуты.

В центре театрализованной деятельности: атрибуты для разыгрывания сказок, пальчиковый и настольный театр, куклы бибабо, фигуры, игрушки персонажей сказок, предметы декораций *(деревья, домики, машинки)*. В уголке ряжения: разнообразные предметы одежды *(головные уборы, юбки, платки)*. Уголок по ПДД: набор полицейского *(жезл, накидка)*. В салоне связи: телефоны и др. В уголке **сюжетно-ролевых** игр присутствует строительный материал. Кубики, брусочки являются универсальным вариантом предметов-заместителей. В группе находится развивающий стол для игр мелкими игрушками и машинками.

Содержание уголков постоянно пополняется по мере расширения детского кругозора и обогащения впечатлениями.

Представляем вашему вниманию **сюжетно-ролевую игру***«Почта»*. Почтовая связь играет существенную роль в социальном и экономическом развитии стран, являясь одним из основных средств коммуникации, обеспечивающим доступ населения к источникам информации, и **способствует** развитию социальных связей и коммуникаций между государством и гражданами.

Цель: Формировать у детей представления о труде людей на почте.

Задачи:

Образовательные:

- Расширять знания детей о том, как происходит работа почтовой службы, как письма и посылки попадают в другие города.

Развивающие:

- Активизировать у детей словарный запас по теме.

- Развивать у детей творческое мышление, воображение, фантазию, инициативу.

- Развивать умение совместно развертывать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих.

Воспитательные

- Воспитывать у детей дружеские взаимоотношения, чувство коллективизма.

Условия реализации

- Подбор и изучение методической литературы.

- Разработка плана проведения **игры**.

- Место: оборудовать место для проведения **игры**.

- Атрибуты: почтовый ящик; сумка почтальона; конверты с бумагой; коробки для посылок; бланки телеграмм; квитанции; телефоны; компьютер;

блокнот; карандаши; ручки; руль; машина; стульчики; почтовые марки; газеты; журналы; деньги, кошелек; столик для отправки и получения посылок.

Предварительная работа: Чтение, рассматривание иллюстраций к произведению Маршака *«Почта»*, беседы *«Назначение почты»*, *«Работа почтальона»*.

Роли, ролевые действия.

Игровые роли и основные ролевые действия

Ролевые функции взаимосвязаны, направлены к другим персонажам **игры**.

Игровые роли Ролевые действия Оборудование Возможные реплики для построения диалога

Начальник почты **Организует работу почты**. Принимает работников на работу *(распределяет роли)* Объясняет должностные обязанности, следит за порядком на почте Бейджик Доброе утро, как настроение? Как справляетесь с работой? Назначаю вас на должность оператора *(почтальона)*.

Сортировщица Сортирует корреспонденцию, прессу, посылки, бандероли по видам и адресам Посылки. бандероли, письма, телеграммы, пресса, открытки, коробки для сортировки Ваша посылка *(письмо, бандероль, газета.)* еще на сортировке.

Почтальон Забирает на почте посылки и корреспонденцию, прессу разносит по адресам Униформа, сумка, письма • день (утро, Вам телеграмма *(письмо)*. Распишитесь за получение, спасибо.

Оператор по приему бандеролей и посылок Принимает бандероли и посылки, взвешивает, обсчитывает стоимость посылки, заполняет бланк Объясняет посетителям, как отправить посылку Стойка, бланки, ручка, касса Здравствуйте, куда хотите отправить посылку. Заполните бланк с адресом получателя. Отправка вашей посылки будет стоить. рубля

Водитель Грузит прессу, посылки, бандероли, письма в машину, развозит по адресам машина Вы подготовили список адресов, опись посылок?

Клиенты • на почту, заполняют бланки, отправляют посылки, письма. Получают посылки, бандероли. Покупают марки, открытки, газеты, подписываются на журналы, газеты. Задают вопросы операторам Бланки, открытки, марки, ручка. Как я могу отправить посылку? Сколько это будет стоить?

Какой журнал посоветуете выписать?

Как отправить срочную телеграмму?

Руководство игрой

Педагог осуществляет косвенное руководство **сюжетно-ролевой игрой**, т. е. создает условия, **способствующие возникновению**, развертыванию и преобразованию игровой деятельности по инициативе детей с учетом обогащения игрового опыта между **детьми**.

Педагог может выступать и координатором **сюжетно-ролевой игры**, внося коррективы в процесс игровой деятельности в соответствии с планом **организации**.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что **сюжетно-** ролевая игра оказывает огромное влияние на развитие ребёнка. Расширяет кругозор, **способствует** формированию положительных взаимоотношений, оказывает на детей комплексное воспитательное воздействие.

В дальнейшем планируем познакомить детей с такими играми как: *«Полет в космос»*, *«Фитнес клуб»*, продолжать работу по расширению **сюжетов** уже знакомых детям игр.