

Методическая разработка сюжетно- ролевой игры в старшей группе: «Поликлиника»

Автор методической разработки

Воспитатель Слободчикова Анна Николаевна

Цель: применение опыта педагогов и специалистов в области обучения детей сюжетно-ролевым играм.

Актуальность: в век компьютерных технологий, отсутствие возможности, а порой желания у родителей уделять должное внимание своим детям возникла проблема в неумении детей играть в игры. Точнее не умеют проигрывать роли. Учителя начальных классов столкнулись с проблемой, что дети продолжают играть в школе в игру: мама – ребенок. Дети воспринимают учителя как маму, но никак учителя. В связи с этим возникают проблемы в восприятии действительности. Отсюда возникает ПРОБЛЕМА: научить детей играть в сюжетно-ролевые игры.

Введение

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. д.).

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка,— это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры — стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с

одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения. Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры также является одной из ее важнейших особенностей. Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Таким образом, игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых.

Предлагаю конспект сюжетно-ролевой игры «ПОЛИКЛИНИКА»

Возрастная категория: старшая группа

Цель: 1. Обогащать, расширять и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

2. Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры.

3. Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

Предшествующая работа:

1. Экскурсия в медицинский кабинет.

2. Наблюдение за работой медсестры, врача.

3. Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.

4. Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.

5. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»

6. Чтение рассказов о работе врача

7. Дидактическая игры: «Кому что нужно для работы»,

8. Ручной труд: изготовление градусника, горчичников для игры «в больницу»

Задачи:

- взаимообогащать два вида детской деятельности: конструирование и игру;
- создать условия для использования навыков конструирования из крупных блоков игрового модуля в реализации своих замыслов;
- помочь создать игровую обстановку с учетом темы игры и воображаемой ситуации;
- формировать умение творчески развивать сюжет;
- развивать речевое и ролевое взаимодействие;
- развивать воображение;
- развивать коммуникативные навыки;
- воспитывать положительные взаимоотношения между детьми в процессе игры.

Атрибуты к игре: халаты, шапочки, градусник, фонендоскоп, лекарства, шприцы. Касса, деньги.

План-схема конспекта сюжетно-ролевой игры

Задачи

Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми

Формировать умения выстраивать новые последовательности событий, ориентируясь на партнеров-сверстников.

Создать условия для возникновения игры (*мотивация на игру*).

Предварительное обсуждение с детьми содержания игры.

Помочь детям в развитии и поддержании сюжета игры.

Формировать умения восстанавливать события врач- скорая помощь- служба спасения- аптека, состоящих из четырёх эпизодов:

-Развивать умение детей взаимодействовать с партнерами по игре (*врач- пациент- скорая помощь- служба спасения- аптека*).

-Подготовить атрибуты к игре, создать игровое пространство и заинтересовывающий момент.

-Выслушать мнения детей о том, какими качествами должен обладать врач. из чего можно изготовить таблетки, микстуру и т. д., что надо сделать в первую очередь и т. д.

-Помочь детям выстроить последовательность действий в процессе игры.

С помощью игровых действий помочь затрудняющимся детям.

Для поддержания интереса к игре ввести новую сюжетную линию.

Способы руководства игрой

Участвовать в распределении ролей, помочь детям в подготовке и планировании действий согласно выбранным ролям.

Помочь в развитии сюжетной линии, способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений. С помощью вопросов помочь детям определить и распланировать свои действия.

В процессе игры поощрять самостоятельность детей, следить за выполнением правил игры, советовать, направлять малоактивных детей.

Структура сюжета игры.

Сюжет игры выстраивается через последовательное взаимодействие разворачиваемых событий

Сюжет игры:

изготовление атрибутов: градусников, таблеток, горчичников.

Этапы игровой деятельности:

I. Подготовительный этап

Обрисовка сюжета. Изучение литературы:

Н. Михайленко, Н. Короткова

«*Организация сюжетной игры в детском саду*»

С. Л. Новоселова «*Игра дошкольника*»

Организационная работа Чтение художественной литературы:

В. Маяковский «*Кем быть?*».

Чтение рассказов из детских энциклопедий «*я и моё тело*»

Рассматривание иллюстраций с изображений различных врачей, службы спасения, скорой помощи, аптеки.

Продуктивные виды деятельности:

Изготовление атрибутов к игре

Рисование на тему:

«как я себе представляю врача»

Апликация на тему:

изготовление таблеток, горчичников

Конструирование на тему:

шапочка врача, градусники

Беседы с детьми на тему:

«я уколов не боюсь, если надо уколуюсь», «Если бы я был бы я врачом, спасателем», «Кем быть?»

Дидактические игры:

«Найди лишнее», «Кто что услышал?».

Взаимодействие с родителями

Привлечение родителей к изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевой игре *«поликлиника, больница, служба спасения, аптека»*

II. Основной этап

Систематизация информации Принятие детьми на себя роли.

Обсуждение содержания игры.

Организация игрового пространства: поликлиника (*терапевт – стоматолог*)

Скорая помощь (*сумка с лекарствами, инструментами*).

Аптека –касса, лекарственные препараты. Обеспечение руководства:

- распределение ролей;
- взятие на себя второстепенной роли;
- обсуждение содержания игры-вопросы;
- руководство организацией игрового пространства.

Игровая деятельность детей. Игра.

Соблюдение правил, выполнение взятых на себя ролей.

Взаимосвязь с партнером по игре. Выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций.

Обучение элементам развития сюжета.

Использование в игре предметов-заместителей.

Принятие на себя второстепенной роли.

III. Заключительный этап

Итог: Участие детей в обсуждении проведенной игры.

Оценка умения играть вместе. Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета.

Диагностика игровых умений детей.

Перспективный план по организации сюжетно- ролевой игры «больница».

1. блок.

Обогащение жизненного опыта ребёнка.

Содержание:

*Познавательное- речевое занятие *«о человеке»*.

*Знакомство детей со строением человека.

* д/и «я и моё тело», «строение человека», «для чего человеку нужны, пять органов чувств», «этикет питания», «что полезно, а что вредно».

*Беседы: «как сберечь своё здоровье», «осанка для здоровья», «витамины для человека», «гигиена и здоровье», «что было бы если...».

*рисование: «человек в движении», выкладывание из геометрических фигур – фигуру человека.

*разные виды гимнастик (пробуждения, дыхательная гимнастика и другие виды гимнастик). Массаж, укрепляющие здоровья ребёнка.

*экскурсии: медицинский кабинет детского сада, в поликлинику, скорую помощь.

2 блок.

Обогащение игрового опыта детей.

• Совместная игра с одним ребёнком или с не большой Создание условий для самостоятельной игровой деятельности детей подгруппой детей. Групповая игра. Подготовительные периоды к самостоятельной игре детей – по мере необходимости от конкретной ситуации в группе.

3 блок.

Развивающая среда.

Создание условий для самостоятельной игровой деятельности детей.

-Журналы «здоровья», атрибуты к игре, игры по валеологии. Плакат «моё тело», д/и «знай своё тело», «полезное и вредное»

Энциклопедии: «Почемучка», «моя первая энциклопедия»,

4. блок

Приёмы управления взаимоотношениями в игре.

1. Организация совместных игр детей.

А) воспитатель учитывает дружеские привязанности между детьми.

Б) объединяет детей общим сюжетом.

2. развитие умений общаться по поводу игры: договариваться, делиться игрушками, проявлять сочувствие и уважение к партнёру.

3. видение возникающих конфликтов и тактичное их улаживание.

4. включение игру детей застенчивых и «изолированных».

5. учет индивидуальных особенностей личности детей (*излишне расторможенных и агрессивных*).

5. блок

Пропаганда педагогических знаний об игре среди родителей.

1. Информирование родителей о возможности и значении игры для ребёнка в дошкольном возрасте.

2. Предложить родителям участвовать в изготовлении атрибутов к игре.

3. Показ развлечения для родителей «Айболит в гостях у детей», «путешествие в страну «Здоровейку».

6. блок

Сюжетно- ролевая игра «больница».

Предполагаемый результат.

1. умение детей вступать в речевой диалог, отвечать на вопросы, задавать их в соответствии с принятой ролью.
2. умение создавать условия для самостоятельной игровой деятельности.
3. Умение переносить игровой опыт в самостоятельные игры со сверстниками.

Схема этапов проведения игры.

1 этап:

Линия сюжета: приём больного.

врач пациент

действия: врач- принимает больного, опрашивает, записывает, осматривает, слушает, измеряет температуру, проверяет горло, выписывает лекарство.

Пациент- приходит объясняет для чего он пришёл, что у него болит.

2 этап:

Линия сюжета: приём больного.

пациент врач

аптека

действия: врач - принимает больного, опрашивает, записывает. Осматривает, слушает, измеряет температуру, проверяет горло, выписывает лекарство.

Пациент - приходит, объясняет для чего он пришёл, что у него болит.

Аптека – принимает рецепты, выдаёт лекарства, выдаёт чеки, принимает деньги, предлагает другие лекарства, советует.

3 этап:

Линия сюжета: приём больного.

пациент скорая помощь

врач

аптека

действия:

пациент- вызывает скорую помощь, для чего он вызвал, что у него болит.

скорая помощь – принимают вызов, приезжают, делают первичный осмотр, оказывают первую медицинскую помощь. Выписывают направление к врачу, выписывают рецепты на лекарства.

врач - принимает больного, опрашивает, записывает. Осматривает, слушает, измеряет температуру, проверяет горло, выписывает лекарство.

Аптека – принимает рецепты, выдаёт лекарства, выдаёт чеки, принимает деньги, предлагает другие лекарства, советует.

4 этап:

Линия сюжета: приём и спасение больного.

Пациент служба спасения

Скорая помощь

Врач

аптека

действия:

пациент- вызывает службу спасения, объясняет для чего он вызвал службу, что у него случилось.

служба спасения - принимают вызов, приезжают, осматривают, помогают, вызывают скорую помощь, объясняют обстановку, ждут скорую помощь.

скорая помощь – принимают вызов, приезжают, делают первичный осмотр, оказывают первую медицинскую помощь. Выписывают направление к врачу, выписывают рецепты на лекарства

врач - принимает больного, опрашивает, записывает. Осматривает, слушает, измеряет температуру, проверяет горло, выписывает лекарство.

Аптека – принимает рецепты, выдаёт лекарства, выдаёт чеки, принимает деньги, предлагает другие лекарства, советует.

Заключение

Игра оказывает важное воздействие на эмоциональное развитие ребенка. Дети привносят в нее то, что они знают о жизни: свои знания и заблуждения, свои страхи и пожелания, а порой болезненные воспоминания, с которыми они пытаются справиться. Маленькие дети, языковые возможности которых ограничены, часто используют игру как средство осознания своего мира.

Через сюжетно-ролевую игру дети пробуют множество ролей. Они могут переодеться и стать теми, кем хотят, подражая речи и манерам лиц, роли которых играют.

Возможность выразить негативные чувства, которые ребенок еще не может воплотить в слово и достаточно ясно осознать, помогает ему в дальнейшем справиться с реальными жизненными проблемами.

Литература

Интернет-ресурсы:

1. <https://nsportal.ru/detskii-sad/vospitatelnaya-rabota/2017/02/23/organizatsiya-syuzhetno-rolevoy-igry-v-usloviyah-dou>