**Дисциплина: Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста**

Группа В1-21

Преподаватель: Ниянченко Е.Н.

**Теоретический блок**

Изучить материал

1. Сюжетно-ролевая игра понятие, функции, особенности, виды, тематика.
2. **Уровни развития сюжетно-ролевой игры**
3. Структура сюжетно-ролевой игры
4. Театрализованные игры, понятие, значение, классификация
5. Игра-драматизация, особенности, содержание, значение
6. Анализ, диагностика, планирование игровой деятельности

**Практический блог**

- Разработать картотеку сюжетно-ролевых игр для детей дошкольного возраста (младший, средний, старший, подготовительный), прислать на электронную почту **030460nkn@mail.ru**

- Представить игру для старшего или подготовительного возраста на занятии (по выбору студентов)

*Смотрите вложение*

**Тема 1. Сюжетно-ролевая игра понятие, функции, особенности, виды, тематика.**

Цель лекции: сформировать понятие о видах и тематике сюжетно-ролевых игр.

Вопросы:

## Виды сюжетно-ролевых игр.

1. Тематика сюжетно-ролевых игр.
2. Значение.

## 1.Виды сюжетно-ролевых игр:

1.**Игры на бытовые сюжеты**: в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». И этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.

2. **Игры на производственные и общественные темы**, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).

3. **Игры на героико-патриотические темы**, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

4. **Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач**: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов), в четырех «танкистов» и собаку (по содержанию кинофильма) и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5.  **«Режиссерские» игры**, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах — и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети «учат» кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек «действовать» в соответствии со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками.

**2. Тематика сюжетно-ролевых игр**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Группа | Тематика игр | |
| Средняя | * Семья * Большая стирка * Транспорт * Шоферы | * Путешествие по реке * Магазин * Летчики * Театр |
| Старшая | * Семья * Детский сад * Школа * Путешествие * Летчики | * Стройка * Поликлиника * Парикмахерская. * Зоопарк |

3.Значение сюжетно-ролевой игры.

**1. Социальный мотив игр.**

Социальный мотив закладывается в сюжетно-ролевой игре. Игра — это воз- можность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношении. Когда игра достигает своего пика, то ребенок становится недостаточно заменять отношения игре, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус. Единственный способ, как он это может сделать, - это пойти в школу.

**2.В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.**

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Он отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по-правде». Но, несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку-куклу, водитель серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища. Выдающийся русский психолог Л. С. Выготский также отмечал, что, хотя ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, чувства, которые он при этом испытывает, самые настоящие. С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Когда ребенок подражает космонавтам, он передаст свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувст- ва: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. И. М. Сеченов дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подража- ние их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка. Из вышесказанного можно сделать вывод, что, сюжетно - ролевая игра — это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

**3. В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта** до- школьника. Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным раз- витием ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благода- ря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Про- должительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

**4. В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество.** Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Развитие игро- вого творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются раз- личные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни де- тей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для де- тей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на чет- вертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые лю- бимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в раз- ных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облег- чает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни. Свободная сюжетная игра - самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. В игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений - всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Эти «возможности» сю- жетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Итак, в сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятель- ность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, иг- ра является надежным диагностическим средством психического развития детей.

Вопросы для самоконтроля:

1. Какие виды сюжетно-ролевых игр вы знаете?
2. Какова тематика сюжетно-ролевых игр в разных возрастных группах?**Тема 2. Уровни развития сюжетно-ролевой игры**

## Цель лекции: сформировать понятие об у**ровнях развития сюжетно-ролевой игры**

Вопросы:

## 1.Первый у**ровень развития сюжетно-ролевой игры**.

2.Второй у**ровень развития сюжетно-ролевой игры**.

3.Третий у**ровень развития сюжетно-ролевой игры**.

4.Четвертый у**ровень развития сюжетно-ролевой игры**.

## **Уровни развития сюжетно-ролевой игры**

**Первый этап**. Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты — бытовые. Действия детей однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослым. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, который ранее использовался в игре.

**Второй этап**. Основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты — бытовые. Одна и та же игра может многократно повторяться. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же — любимые. В игре уже могут объединяться 2—3 человека.

**Третий этап**. Основное содержание игры — также действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика; характер действий и их направленность определяются ролью. Это становится основным правилом. Игра чаше протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых и яркие общественные явления.

**Четвертый этап**. Основное содержание игры — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют долгое время.

Вопросы для самоконтроля:

1. Что является основным содержанием сюжетно-ролевых игр на первом этапе?
2. Что является основным содержанием сюжетно-ролевых игр на втором этапе?
3. Что является основным содержанием сюжетно-ролевых игр на третьем этапе?
4. Что является основным содержанием сюжетно-ролевых игр на четвертом этапе?

Тема 3. Структура сюжетно-ролевой игры

Цель лекции: сформировать понятие о структуре сюжетно-ролевой игры

Вопросы:

* 1. Предметная игра.
  2. Сенсорные игры в 2-3 года.

Структурными компонентами сюжетно-ролевой игры в ее развитом виде являются роль, игровые действия, предметы-заместители, правило игры, воображаемая ситуация, сюжет, содержание

Структура сюжетно-ролевой игры

|  |  |
| --- | --- |
| Структурный компонент игры | Характеристика компонента |
| Роль | Функция, воспроизводимая ребенком в игре, являющаяся центром игры и объединяющая все ее стороны |
| Игровые действия | Действия со значениями, не зависящие от операционально-технической стороны, носящие изобразительный характер, с помощью которых ребенком реализуются взятые на себя роли взрослых и взаимоотношения между ними |
| Предметы-заместители | Полифункциональные неоформленные предметы, за которыми не закреплено никакого конкретного действия |
| Игровое правило | Определенный норматив выполнения игровых действий, определяющийся ролью, которую берет на себя ребенок |
| Воображаемая ситуация | Перенос значения с одного предмета на другой |
| Сюжет | Сфера действительности, которую дети отражают в игре |
| Содержание  игры | То, что выделено ребенком в качестве главного элемента деятельности взрослых, отражаемое в игре |

Роль – функция, воспроизводимая ребенком в игре, являющаяся центром игры и объединяющая все ее стороны. Ребенок берет на себя определенную роль лишь при условии, что сфера действительности, отображаемая в сюжете игры, является знакомой для него и вызывает положительное эмоциональное отношение.

Игровые действия – это действия со значениями, не зависящие от операционально-технической стороны, носящие изобразительный характер, с помощью которых ребенком реализуются взятые на себя роли взрослых и взаимоотношения между ними. Соподчинение и согласование игровых действий определяются ролью и реальными отношениями, возникающими между детьми в процессе игры.

Предметы-заместители – это полифункциональные неоформленные предметы, не предполагающие выполнение с ними никакого конкретного действия. Возможности переноса значения с одного предмета на другой обусловлены способами показа действия: заместить можно только тот предмет, с которым можно выполнить хотя бы внешний рисунок действия.

Правило в игре – это определенный норматив выполнения игровых действий, определяющийся ролью, которую берет на себя ребенок. Правило в игре часто вступает в конфликт с непосредственными желаниями ребенка, который учится подчиняться правилу и отказываться от мимолетных желаний. По мере развития ребенка устойчивость в подчинении правилу постепенно повышается. Воображаемая ситуация заключается в переносе значения с одного предмета на другой. Появление воображаемой игровой ситуации происходит в результате включения в игровые действия тех предметов и операций, которые обычно осуществляются в других условиях и по отношению к другим предметам.

Сюжет – это та сфера действительности, которую дети отражают в игре. Игровые сюжеты очень разнообразны и в целом определяют разделение игр на три группы: игры с сюжетами на бытовые темы (в семью, парикмахерскую и т.д.); игры с производственными сюжетами (строительные, сельскохозяйственные и т.п.); игры с общественно-политическими сюжетами (игры в войну). Развитие сюжетов происходит по пути отражения все новых сфер действительности и увеличения разнообразия форм игры в пределах одной группы сюжетов.

* 1. Раскройте структуру сюжетно-ролевой игры детей раннего возраста.
  2. Охарактеризуйте каждый структурный элемент.

**Тема 4. Театрализованные игры, понятие, значение, классификация**

Цель лекции: сформировать понятия о театрализованных играх.

Вопросы:

1. Понятие о театрализованной игре.

2. Значение театрализованной игры.

3. Классификация.

1. С самых ранних лет ребенок стремится к творчеству. Поэтому так важно создать в детском коллективе атмосферу свободного выражения чувств и мыслей, разбудить фантазию детей, попытаться максимально реализовать их способности. И в этом немаловажная роль принадлежит кукольному театру. Он развлекает и воспитывает детей, развивает их фантазию, учит сопереживать происходящему, создает соответствующий эмоциональный настрой, раскрепощает ребенка, повышает его уверенность в себе.

Театрализованные игры - это игры-представления, в которых с помощью таких выразительных средств, как интонация, мимика, жест, поза, походка, разыгрывается литературное произведение, т.е. воссоздаются конкретные образы.

Театрализованная игра — важнейшее средство развития у детей эмпатии, то есть способности распознавать эмоциональное состояние человека по мимике, жестам, интонации, умения ставить себя на его место в различных ситуациях, находить адекватные способы содействия. Овладение этими средствами выразительности говорит о подготовленности детей к театрализованной игре, об уровне общекультурного развития, на основе которого облегчается понимание художественного произведения, возникает эмоциональный отклик на него.

2.Разнообразие тематики, средств изображения, эмоциональных театрализованных игр дают возможность использовать их в целях всестороннего воспитания личности.

Тематика и содержание театрализованной игры имеет нравственную направленность, которая заключаются в каждой сказке, литературном произведении и должна найти место в импровизированных постановках. Это дружба, отзывчивость, доброта, честность, смелость. Персонажи становятся образами для подражания. Ребёнок начинает отождествлять себя с полюбившимся образом. Способностью к такой идентификации и позволяет через образы театрализованной игры оказывать влияние на детей. С удовольствием, перевоплощаясь в полюбившийся образ, малыш добровольно принимает и присваивает свойственные ему черты. Самостоятельное разыгрывание роли детьми позволяет формировать опыт нравственного поведения, умение поступать в соответствии с нравственными нормами. Поскольку положительные качества поощряются, а отрицательные осуждаются, дети в большинстве случаев хотят подражать добрым, честным персонажам. А одобрение взрослым достойных поступком создаёт у них ощущение удовлетворения, которое служит стимулом к дальнейшему контролю за своим поведением.

3.Классификация театрализованных игр.

Дошкольники, как правило, бывают рады сами разыгрывать небольшие спектакли при помощи кукол, которые всегда находятся в их распоряжении. Дети, включившись в игру, отвечают на вопросы кукол, выполняют их просьбы, дают советы, перевоплощаются в тот или иной образ. Они смеются, когда смеются персонажи, грустят вместе с ними, предупреждают об опасности, плачут над неудачами любимого героя, всегда готовы прийти к нему на помощь. Участвуя в театрализованных играх, дети знакомятся с окружающим миром через образы, краски, звуки.

Театрализованные игры дошкольников – это две основные группы: режиссерские игры и игры-драматизации.

К режиссерским играм можно отнести настольный, теневой театр и театр на фланелеграфе: ребенок или взрослый не является действующим лицом, а создает сцены, ведет роль игрушечного персонажа, действует за него, изображает его интонацией, мимикой.

Драматизации основаны на собственных действиях исполнителя роли, который использует куклы или персонажи, надетые на пальцы. Ребенок в этом случае играет сам, используя свои средства выразительности — интонацию, мимику, пантомимику.

Рассматривая вопрос о театрализованной игре, необходимо раскрыть классификацию данного вида деятельности в дошкольном детстве.

Авторы Л.В. Куцакова, С.И. Мерзлякова предлагают следующую классификацию театрализованных игр:

игры в кукольный театр:

настольный театр

театр на руке

напольные куклы

стендовый театр

верховые куклы

театр живой куклы

игры-драматизации:

инсценирование потешек

инсценирование небольших

инсценирование песен, сказок

инсценирование небольших литературных текстов

творчество детей

игры-спектакли:

драматический спектакль

музыкально-драматический спектакль

детская опера

спектакль на хореографической основе

спектакль ритмопластики

пантомима

мюзикл

театрализованное действие:

праздники

развлечения

театрализованные шоу

Вопросы для самоконтроля:

1. Раскройте сущность понятия «театрализованная игра».

2. В чем значение театрализованной игры?

3. Какие существуют классификации?

**Тема 5. Игра-драматизация, особенности, содержание, значение**

Цель лекции:сформировать понятие об игре-драматизации.

Вопросы:

* 1. Особенности игры-драматизации.

2. Содержание игры-драматизации.

3. Значение игры-драматизации.

1. Особенности игры-драматизации.

Драматизации основаны на собственных действиях исполнителя роли, который использует куклы или персонажи, надетые на пальцы. Ребенок в этом случае играет сам, используя свои средства выразительности — интонацию, мимику, пантомимику.

В традиционной педагогике игры — драматизации относят к разделу творческих игр, в которых дети творчески воспроизводят содержание литературных произведений.

В игре-драматизации ребенок стремится познать собственные возможности в перевоплощении, в поиске нового и в комбинациях знакомого, самовыражается и самореализуется, что соответствует личностно – ориентированному подходу в работе с детьми дошкольного возраста. В этом проявляется особенность игры-драматизации как творческой деятельности, деятельности, способствующей развитию речи детей.

2. Содержание игры-драматизации.

В играх- драматизациях содержание, роли, игровые действия обусловлены сюжетом и содержанием того или иного литературного произведения, сказки и т.п. Они сходны с сюжетно - ролевыми играми: в основе тех и других условное воспроизведение явления, действий и взаимоотношений людей и т.д., а также имеются элементы творчества. Своеобразие игр драматизаций заключается в том, что по сюжету сказки или рассказа дети исполняют определённые роли, воспроизводят события в точной последовательности.

Чаще всего основой игр - драматизаций являются сказки. В сказках образы героев очерчены наиболее ярко, они превлекают детей динамичностью и ясной мотивированностью поступков, действия чётко сменяют одно другое и дошкольники охотно воспроизводят их. Легко драматизируются любимые детьми народные сказки "Репка", "Колобок", "Теремок", "Три медведя" и др. В играх драматизациях используются и стихотворения с диалогами, благодаря которым создаётся возможность воспроизводить содержание по ролям.

С помощью игр - драматизаций дети лучше усваивают идейное содержание произведения, логику и последовательность событий, их развитие и причинную обусловленность.

Для развёртывания игр - драматизаций необходимы: возбуждение и развитие интереса к ним у детей, знание ребятами содержания и текста произведения, наличие костюмов, игрушек. Если нельзя сделать костюм, нужно использовать отдельные его элементы, характеризующие отдельные признаки того или иного персонажа: гребешок петушка, хвост лисы, уши зайчика и т.п. К изготовлению костюмов хорошо привлекать самих детей.

Характеристики позиций ребенка в игре-драматизации.

1. Ребенок - “режиссер”- имеет хорошо развитую память и воображение, это ребенок-эрудит, обладающий способностями быстро воспринимать литературный текст. Он целеустремлен, обладает организаторскими способностями (инициирует игру-драматизацию, распределяет роли, руководит игрой-драматизацией, ее развитием, регламентирует деятельность всех остальных участников спектакля, доводит игру до конца).
2. Ребенок -“актер”- наделен коммуникативными способностями, легко включается в коллективную игру, процессы игрового взаимодействия, свободно владеет вербальными и невербальными средствами выразительности, не испытывает трудности при исполнении роли, готов к импровизации, умеет быстро найти необходимые игровые атрибуты, помогающие точнее передать образ, эмоционален, чувствителен, имеет развитую способность самоконтроля (следует сюжетной линии, играет свою роль до конца).
3. Ребенок -“зритель”- обладает хорошо развитыми рефлексивными способностями, ему легче “участвовать в игре” со стороны. Он наблюдателен, обладает устойчивым вниманием, творчески сопереживает игре-драматизации, передает их через доступные ему средства выразительности (рисунок, слово, игру).
4. Ребенок - “декоратор” - наделен способностями образной интерпретации литературной основы игры, которые проявляются в стремлении изобразить впечатления на бумаге. Он владеет художественно-изобразительными умениями, чувствует цвет, форму в передаче образа литературных героев, замысла произведения в целом, готов к художественному оформлению спектакля через создание соответствующих декораций, костюмов, игровых атрибутов и реквизита.

3. Значение игры-драматизации.

В игре-драматизации складываются благоприятные условия для формирования личности ребенка, его нравственных черт характера..

В процессе прослушивания сказок и обыгрывания их, дети учатся сочувствовать героям сказки. Например, в сказке***«Курочка ряба»***, дети мимикой показывали, как дед и баба были растроены по поводу утери яичка. Вживаясь в роль, они учились сочувствовать горю не только героям сказки, но и обыкновенным окружающим. Вместе с персонажами сказки, дети негодуют и радуются, борятся со злом, утверждают добро.

Большая роль в играх-драматизациях отводиться развитию речи детей. В занятиях разучиваются и обыгрываются отрывки из произведения с детьми младшего возраста потешки  ***«Зайка, зайка попляши»***, с детьми старшего возраста Чуковского ***«Телефон»***, ***«Мойдодыр»***,***«Тараканище»*** и тд.

Вопросы для самоконтроля:

* 1. Каковы особенности игры-драматизации?

2. Чем обусловлено содержание игр-драматизаций?

3. Каково значение игры-драматизации?

**Тема 6. Анализ, диагностика, планирование игровой деятельности**

* + - 1. Варианты анализа игровой деятельности
      2. Диагностика игровой деятельности дошкольников
      3. Планирование игровой деятельности дошкольников

**1. Варианты анализа игровой деятельности.**

Схема анализа игровой деятельности.

1. Подготовка воспитателя к игровой деятельности.

2. Виды игр, их роль и место в воспитательной работе с группой.

3. Особенности игрового материала в каждой возрастной группе и его расположение.

4. Условия для игр: наличие игр, игрового материала; сколько времени было отведено для игр.

5. Начало игровой деятельности, возникновение сюжет­но-ролевой игры.

6. Тематика игр, их содержание, длительность, отноше­ние детей к различным видам игр.

7. Состояние игровых навыков и умений. Культура игры.

8. Как воспитатель использует игровую деятельность для формирования нравственных черт, характера, моральных, волевых качеств личности (прием руководства, использова­ние игры как средства нравственного воспитания).

9. Приемы руководства разными видами игр.

10. Окончание игры.

Вопросы для анализа сюжетно-ролевых игр воспитателя.

1. По чьей инициативе возникла игра?

2. Планировали ли дети заранее ее ход?

3. Сколько детей участвовало в игре?

4. Какие роли были и как они распределялись?

5. Какие игровые действия выполняли дети в соответствии с ролями?

6. Чему отдавали предпочтение дети во время игры; действиям с предметами или взаимоотношениям с людьми?

7. Какие новые игровые ситуации были придуманы в ходе игры?

Э. Сколько времени продолжалась игра?

9. Связана ли данная игра с другими играми детей?

10. Как окончилась игра: организованно или неожиданно? Обсуждали ли дети ход игры после ее окончания?

11. Самостоятельны ли дети в развитии игры, или она развивалась при участии воспитателя?

12. Соответствует ли игра возрасту детей?

13. Каков уровень развития игровой деятельности детей?

14. Как Вы спроектируете дальнейшее развитие игровой деятельности?

15. Какие взаимоотношения между детьми вы наблюдали?

16. Как проходило распределение ролей?

17. Сколько детей участвовало в игре? Кто решал вопрос о приеме в игру?

18. Выходили ли дети из игры в ходе ее и почему?

19. Возникали ли конфликты в процессе распределения ролей? Кем и как они

устранялись?

20. Как Вы спланируете работу воспитателя по Формированию взаимоотношений детей в игре?

21. Взаимоотношения педагога и ребенка.

22. Связь данного мероприятия с другими видами деятельности.

**Анализ наблюдения игровой деятельности детей**

Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, использованные воспитателем.

**1. Какие приемы использовал воспитатель для развития сюжетно-ролевой игры:**

- расширял представления детей (путем рассказов, чте­ния книги, рассматривания иллюстраций, проведения дидактической игры);

- интересовался: «Во что играете?»;

- предлагал новые игровые действия;

- предлагал новые роли;

- вносил дополнительное оборудование или предлагал его изготовить вместе с детьми;

- предлагал новые игровые ситуации;

- давал прямые указания к действию: «Покорми куклу», «Крути руль»;

- задавал вопросы, которые направляли развитие игры;

- брал на себя главную (второстепенную) роль и таким образом направлял игру;

- давал оценку (анализ) игры;

**2. Какие приемы использовал воспитатель для формиро­вания взаимоотношения детей во время игры?**

- вовлекал робких, застенчивых детей в игру (путем пря­мого предложения «Возьми поиграть», путем введения новой роли);

- сам организовывал вокруг себя коллектив для игры;

- побуждал детей самостоятельно договариваться (о рас­пределении ролей, об игрушках);

- предупреждал или устранял возникающие конфликты (из-за игрушек, из-за ролей, из-за выполнения правил);

- побуждал детей объединять разные игры между собой;

- использовал какие-то другие приемы.

**Игровая деятельность детей во 2-ой половине дня.**

1. Подготовка воспитателя и игровой деятельности.

2. Виды игр, их роль и место в воспитательной работе с группой.

3. Особенности игрового материала в каждой возрастной группе и его расположение.

4. Условия для игр: наличие игр, игрового материала; сколько времени было отведено для игр.

5. Начало игровой деятельности, возникновение сюжет­но-ролевой игры.

6. Тематика игр, их содержание, длительность, отноше­ние детей к различным видам игр.

7. Состояние игровых навыков и умений. Культура игры.

8. Как воспитатель использует игровую деятельность для формирования нравственных черт, характера, моральных, волевых качеств личности (прием руководства, использова­ние игры как средства нравственного воспитания).

9. Приемы руководства разным видами игр.

10. Окончание игры.

**Настольно-печатные игры.**

1. Название игры. К какому виду настольно-печатных игр она относится.

2. Воспитательно-образовательная ценность игры.

3. В какой группе может быть использована и почему?

4. Объясните правила игры и придумайте новый вариант игр.

**Схема анализа детской игры.**

1. Доставила ли игра детям радость?

2. Причины достигнутого результата - подготовка к игре:

- планирование игры (соответствует ли программное содержание возрасту и уровню развития детей, отражено ли в программном содержании комплексное руководство игрой;

- создание условий (какое время отведено в режиме дня, есть ли специальное место в группе, как оборудована игра);

- подготовка детей;

- по чьей инициативе возникла игра;

- имел ли место подготовительный период игры в соответствии с возрастом;

- самостоятельны ли дети во время игры или игра развивается при участии воспитателя;

- в чем заключалось руководство игрой со стороны воспитателя (приемы, направления);

- не подавлял ли воспитатель детей своим вмешательством?

- деятельность детей в игре;

- как решалась задача по развитию у детей творчества, инициативы, фантазии;

- как была закончена игра - организованно или неожиданно;

- как проведен анализ.

3. Как бы Вы руководили этой игрой?

Игры со строительным материалом.

1. Соответствие поставленных задач возрастным особенностям детей.
2. Какая подготовительная работа проводилась перед игрой, её целесообразность?
3. Какой строительный материал использовался в игре (специально созданный, природный, подсобный).
4. Методы и приёмы стимулирования и мотивации к игре.
5. Эффективность методических приёмов, используемых в ходе игры и для её завершения.
6. Какой вид конструирования использовался в процессе игры, его соответствие возрасту, целесообразность:

А) по заданной теме;

Б) по замыслу;

В) по условиям;

Г) «по моделям».

1. Место и время для игры.
2. Объединения детей.
3. Какие условия были созданы для обыгрывания построек.
4. Воспитательная направленность игры.

**2. Диагностика игровой деятельности дошкольников**

Критерии развития игровой деятельности

I. Условия для возникновения и развертывания игр детей

* Педагоги создают условия для обогащения детей впечатлениями, которые могут быть использованы в игре (читают вместе книги, прослушивают пластинки, обсуждает события жизни детей, рассказывают о себе и других людях, организуют экскурсии, прогулки, посещение музеев, театров; обращают внимание детей на содержание деятельности окружающих и их взаимоотношений, на явлении и взаимосвязь событий в живой и неживой природе и т.д.).
* Побуждают детей к развертыванию игры (обращаются к малышам: «Посмотрите, у зайчика болит ножка, давайте его полечим»; предлагают детям постарше поиграть в конкретную игру или вы брать сюжет; побуждают детей принять роль и наделить ею партнера; договариваются о правилах игры со старшими детьми и пр.).
* В качестве непосредственных участников игры педагоги предла­гают детям образцы различных игровых действий (воспитатель кормит, купает куклу, привлекая к игре малышей; показывает, как строить космический корабль, рассказывает, как играть в игры с правилами - «Съедобное - несъедобное», «Садовник»; произносит считалку для установления очередности или выбора водящего).
* Соблюдают баланс между игрой и другими видами деятельно­сти в педагогическом процессе: оберегают время, предназначенное для игры, не подменяя его занятиями; обеспечивают плавный переход от игры к режимным моментам.
* Обеспечивают баланс между разными видами игры (подвиж­ными и спокойными, индивидуальными и совместными, дидактическими и сюжетно-ролевыми).

II. Условия для развития общения между детьми в игре

* Педагоги организуют совместные игры детей (предлагают игры с различным числом участников, учитывая, в частности, дружеские привязанности между детьми; объединяют отдельные играющие группы общим сюжетом; организуют совместные иг­ры детей разных возрастных групп с целью их взаимного обо­гащения игровым опытом).
* Развивают способы игрового общения, наделяя детей ролями (диалоги между персонажами, ролевые действия с учетом роли партнера).
* Развивают у детей умение общаться по поводу игры (дого­вариваться, делиться игрушками, соблюдать очередность, тактично улаживать конфликты и пр.).

III. Педагоги создают условия для развития творческой актив­ности детей в игре

* Не регламентируют игру детей, избегают воспроизведения трафаретных и однообразных действий, сюжетов и приемов.
* Предоставляют детям возможность выбора в процессе игры (вида игры, сюжета, роли, партнеров, игрушек и т.д.).
* Поощряют детей к импровизации в игре (придумыванию сю­жетов; введению оригинальных персонажей в традиционные иг­ры; смене и совмещению ролей, изготовлению игровых атрибутов и костюмов и пр.).
* Стимулируют детей пользоваться предметами-заместителями, помогают подбирать и расширять их набор, гибко использовать игровое оборудование.
* Способствуют возникновению эмоционально-насыщенной ат­мосферы в процессе игры (педагоги включаются в игру, заражая детей своим интересом, яркими эмоциями; вносят в игру моменты неожиданности, таинственности, сказочности и т.д.).
* Внимательно и тактично наблюдают за свободной игрой де­тей, включаясь в нее по мере необходимости, как равноправные партнеры.

IV. Сотрудники реализуют индивидуальный подход в органи­зации игры детей

* Организуют игры с учетом личных особенностей и специаль­ных потребностей детей (игры, стимулирующие активность за­стенчивых детей и детей с физическими недостатками, с задерж­ками развития; повышающие самоконтроль у излишке растормо­женных и агрессивных детей).
* Обращают особое внимание на «изолированных» детей (орга­низуют для них привлекательные игры, оказывают поддержку, выдвигают на центральные роли).
* Способствуют полоролевой социализации мальчиков и девочек в игре (организуют игры отдельно для мальчиков и девочек и совместные; предлагают девочкам роль мамы, хозяйки; мальчикам - роли, связанные с мужественными профессиями; обеспечивают детям возможность выбора соответствующих игрушек, атрибутов, костюмов).
* Поддерживают индивидуальные интересы и возможности детей в игре.
* V. Сотрудники способствуют развитию разных видов игры
* Организуют сюжетно-ролевую игру.
* Организуют игры с правилами.
* Способствуют возникновению режиссерской игры.
* Организуют игры-драматизации.
* Побуждают детей к играм-фантазиям (придумыванию сказок и пр.).
* Организуют подвижные спортивные игры.
* Используют дидактические игры в педагогическом процессе.
* Приобщают к играм разных народов.

**Диагностический лист**

по определению уровня развития игры детей

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатели развития | Фамилия, имя | Фамилия, имя | Фамилия, имя | Фамилия, имя |
| **I. Содержание игры**  1. Замысел игры появляется:  а) с помощью взрослого;  б) самостоятельно |  |  |  |  |
| 2. Разнообразие замыслов |  |  |  |  |
| 3. Количество игровых задач |  |  |  |  |
| 4. Разнообразие игровых задач |  |  |  |  |
| 5. Самостоятельность при постановке задач:  а) вставит взрослый;  б) с помощью взрослого;  в) самостоятельно |  |  |  |  |
| **II. Способы решения игровых задач**  6. Разнообразие игровых действий с игрушками |  |  |  |  |
| 7. Степень обобщенности игровых действий с игрушками:  а) развернутые;  б) обобщенные |  |  |  |  |
| 8. Игровые действия с предметами-заместителями:  а) с помощью взрослого;  б) самостоятельно |  |  |  |  |
| 9. Игровые действия с воображаемыми предметами:  а) с помощью взрослого;  б) самостоятельно |  |  |  |  |
| 10. Принимает роль |  |  |  |  |
| 11. Разнообразие ролевых действий |  |  |  |  |
| 12. Выразительность ролевых высказываний |  |  |  |  |
| 13. Наличие ролевых высказываний |  |  |  |  |
| 14. Ролевые высказывания возникают по инициативе:  а) взрослого;  б) ребенка |  |  |  |  |
| 15. Ролевая беседа возникает:  а) со взрослым;  б) со сверстником |  |  |  |  |
| 16. Ролевая беседа возникает по инициативе:  а) взрослого;  б) ребенка |  |  |  |  |
| 17. Содержательность ролевой беседы |  |  |  |  |
| **III. Взаимодействие детей в игре**  18. Вступает во взаимодействие:  а) со взрослым;  б) со сверстником |  |  |  |  |
| 19. Ставит игровые задачи:  а) взрослому;  б) сверстнику |  |  |  |  |
| 20. Принимает игровые задачи:  а) от взрослого;  б) от сверстника;  в) отказывается |  |  |  |  |
| 21. Длительность взаимодействия:  а) кратковременное;  б) длительное |  |  |  |  |
| **ИТОГО (уровень развития игры)** |  |  |  |  |

*Порядок заполнения таблицы.* Выявленный показатель развития ребенка отражается в диагностическом листе знаком « + »; отсутствие показателя – знаком «-». Например:

1а - « + » (замысел игры появляется с помощью взрослого).

1а - « - » (в появлении замысла игры взрослый не принимал участия).

16 - « + » (ребенок сам придумал, как будет играть).

16 - « - » (ребенку требуется помощь в появлении замысла игры).

2 - « + » (замыслы игр у ребенка разнообразные).

2 - « - » (замыслы игр у ребенка однообразные, изо дня в день повторяются).

**Диагностика игровой деятельности**

Изучение интегративного качества «овладевший необходимыми умениями и навыками в образовательной области «Социализация»

\* Оценка уровня:

* «высокий» уровень - все компоненты интегративного качества отмечены знаком «+»;
* «средний» уровень - большинство компонентов отмечены знаком «+»;
* «низкий» уровень - большинство компонентов отмечены знаком « - ».

**РАННИЙ ВОЗРАСТ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Компоненты интегративного качества | Ф.И. детей | | | |
|  | *Развитие игровой деятельности* |  |  |  |  |
| 1 | эмоционально, активно откликается на предложение игры |  |  |  |  |
| 2 | принимает условную игровую ситуацию, адекватно действует в ней (кормит куклу, лечит больного и т.д.) |  |  |  |  |
|  | объединяет в смысловую цепочку знакомые игровые действия (покормили, переодели кукол, погуляли с ними и т.д.) |  |  |  |  |
| 3 | эмоционально, активно откликается на предложение игры |  |  |  |  |
| **Итого** | | «+» - \_\_;  «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_; «-» - \_\_ |
| **Уровень\*** | |  |  |  |  |

**МЛАДШАЯ ГРУППА**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Компоненты интегративного качества | Ф.И. детей | | | |
|  | *Развитие игровой деятельности* |  |  |  |  |
| 1 | может принимать на себя роль, непродолжительно взаимодействовать со сверстниками в игре от имени героя |  |  |  |  |
| 2 | умеет объединять несколько игровых действий в единую сюжетную линию; отражать в игре действия с предметами и взаимоотношения людей |  |  |  |  |
|  | способен придерживаться игровых правил в дидактических играх |  |  |  |  |
| 3 | разыгрывает по просьбе взрослого и самостоятельно небольшие отрывки из знакомых сказок |  |  |  |  |
| 4 | имитирует движения, мимику, интонацию изображаемых героев, принимает участие в беседах о театре |  |  |  |  |
| 5 | может принимать на себя роль, непродолжительно взаимодействовать со сверстниками в игре от имени героя |  |  |  |  |
| **Итого** | | «+» - \_\_;  «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_; «-» - \_\_ |
| **Уровень\*** | |  |  |  |  |

**СРЕДНЯЯ ГРУППА**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Компоненты интегративного качества | Ф.И. детей | | | |
|  | *Развитие игровой деятельности* |  |  |  |  |
| 1 | способен принять игровую проблемную ситуацию, развить ее |  |  |  |  |
| 2 | способен изменить собственное ролевое поведение, ориентируясь на поведение партнеров |  |  |  |  |
| *4* | организует разнообразные игры на бытовые и сказочные сюжеты |  |  |  |  |
| **Итого** | | «+» - \_\_;  «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_; «-» - \_\_ |
| **Уровень\*** | |  |  |  |  |

**СТАРШАЯ ГРУППА**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Компоненты интегративного качества | Ф.И. детей | | | |
|  | *Развитие игровой деятельности* |  |  |  |  |
| 1 | договаривается с партнерами, во что играть, кто кем будет в игре; подчиняется правилам игры |  |  |  |  |
| 2 | умеет разворачивать содержание игры в зависимости от количества играющих детей |  |  |  |  |
| 3 | в дидактических играх оценивает свои возможности и без обиды воспринимает проигрыш. |  |  |  |  |
| *4* | объясняет правила игры сверстникам |  |  |  |  |
| **Итого** | | «+» - \_\_;  «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_; «-» - \_\_ |
| **Уровень\*** | |  |  |  |  |

**ПОДГОТОВИТЕЛЬНАЯ ГРУППА**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Компоненты интегративного качества | Ф.И. детей | | | |
|  | *Развитие игровой деятельности* |  |  |  |  |
| 1 | самостоятельно отбирает или придумывает разнообразные сюжеты игр, придерживается в процессе игры намеченного замысла, оставляя место для импровизации |  |  |  |  |
| 2 | находит новую трактовку роли и исполняет ее |  |  |  |  |
| 3 | может моделировать предметно-игровую среду,  участвует в творческих группах по созданию спектаклей «режиссеры», «актеры», «костюмеры», «оформители» |  |  |  |  |
| 4 | в дидактических играх договаривается со сверстниками об очередности ходов, выборе карт, схем; проявляет себя терпимым и доброжелательным партнером |  |  |  |  |
| **Итого** | | «+» - \_\_;  «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_\_; «-» - \_\_ | «+» - \_; «-» - \_\_ |
| **Уровень\*** | |  |  |  |  |

**Критерии оценки игрушек:**

1. Конструкция игрушки, материал, из которого она изготавливается должны быть безопасны для ребенка и отвечать основным гигиеническим требованиям (стойкие, безопасные краски должны легко подвергаться гигиенической обработке).
2. Должны сочетаться конструкция с пластической формой и окраской (художественно выразительной). Игрушка для малышей – насыщенность цвета, контрастность цветов, старший возраст – реалистичная и декоративная раскраска.
3. Образная игрушка должна быть реалистична (давать правильные представления).
4. Игрушка должна быть динамичной (воздействовать, производить действия с ней), обеспечивающей возможность многопланового использования ее в игре.
5. Игрушка должна удовлетворять стремление ребенка к активности и возбуждать ее.
6. В игрушке может быть отображен здоровый юмор, веселое, забавное отношение к оригиналу, но не осмеяние.
7. Игрушка должна обладать развивающими свойствами, иметь запас игровых возможностей и быть занимательной.
8. Игрушка должна вызывать более или менее длительное удивление

**3. Планирование игровой деятельности дошкольников**

Типичные трудности, испытываемые педагогами при планировании игры:

1. Многие заранее планируют тематику игр, которые часто не сочетаются с работой по ознакомлению с окружающим.
2. В планах почти не прослеживается перспектива постепенного формирования сюжетно-ролевой игры (то есть усложнение сюжета часто понимается, как простое увеличение количества игровых действий, а не развитие умения творчески комбинировать игровые эпизоды.

Преимущества перспективного планирования:

1. Можно предусмотреть последовательное решение задач по разделу «Игра».
2. Воспитателю легче учитывать и использовать в игре знания, умения, навыки, получаемые на занятиях и в повседневной жизни.
3. Наряду с обогащением сюжетной линии можно постепенно обогащать и способы игрового воспроизведения действительности.
4. Планирование помогает осуществлять преемственность в работе воспитателей одной группы.

Перспективное планирование состоит из 4 граф (аналогично компонентам комплексного метода):

* + ознакомление с окружающим;
  + обогащение игрового опыта;
  + изменение игровой среды;
  + активизация общения взрослого с ребенком.

**ПЛАН ПОДГОТОВКИ К СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ**

**ТЕМА:**

**ВОЗРАСТ:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сроки | Ознакомление с окружающим | Обучающие игры | Обогащение предметной развивающей среды |
|  |  |  |  |

**План подготовки к театрализованной игре.**

**ТЕМА:**

**ВОЗРАСТ:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сроки | Ознакомление с литературным произведением, работа над текстом | Развитие навыков выразительности | Создание и обогащение предметно-развивающей среды |
|  |  |  |  |

**План-конспект сюжетно-ролевой игры**

Тема:

Возраст детей:

Задачи по развитию игры:

Задачи нравственного воспитания:

Предварительная работа:

Роли:

Основные сюжетные линии:

Ход игры (тактика игрового взаимодействия с детьми):

А) начало «игры (как подтолкнете детей к началу игры),

Б) распределение ролей,

В) игровые проблемные ситуации для развития игры,

Г) завершение игры.

**План-конспект театрализованной игры**

Тема:

Возраст:

Вид театра:

Оборудование:

Задачи по развитию игры:

Развивающие задачи:

Воспитательные задачи:

Роли:

Предварительная работа:

Ход игры:

**План-конспект игры со строительным материалом**

Тема:

Возраст:

Задачи по развитию игры:

Развивающие задачи:

Воспитательные задачи:

Вид конструирования:

Оборудование:

Предварительная работа:

Ход игры:

**План-конспект дидактической игры**

Тема:

Возраст:

Обучающая задача:

Игровая задача:

Игровые правила:

Игровые действия:

Ход игры:

**Примеры формулировки задач к сюжетно-ролевой игре:**

Задачи по развитию игры:

1,5—3 года: Формировать умения осуще­ствлять условные игровые действия с сюжетными иг­рушками и предметами-за­местителями, развертывать цепочку из нескольких связанных по смыслу игро­вых действий; дополнять, продолжать по смыслу иг­ровое действие партнера-взрослого, а затем свер­стника, словесно обозначать условное игровое действие.

3—4 года: Формировать умения прини­мать и словесно обозначать игровую роль, реализовы­вать специфические роле­вые действия, развертывать парное ролевое взаимодей­ствие, элементарный роле­вой диалог с партнером-сверстником, самостоятельно подбирать игровые атрибуты, придумывать вместе с воспитателем несложный сюжет, использовать предметы-заместители.

4—5 лет: Формировать умения изме­нять ролевое поведение в соответствии с разными ро­лями партнеров, менять иг­ровую роль и обозначать ее для партнеров в про­цессе развертывания игры, самостоятельно действовать в соответствии с игровым замыслом, умение выбирать место, подбирать игрушки, атрибуты, объединять несколько игровых действий в один сюжет.

5—6 лет

Формировать умение вы­страивать новые последова­тельности событий и при этом ориентироваться на партнеров-сверстников; обо­значать для них (пояснять) очередное сюжетное собы­тие, согласовывать свои действия с действиями партнеров; развивать сюжет на основе полученных знаний.

6-7 лет

Формировать умение творчески использовать в играх знания об окружающем, самостоятельно распределять между собой обязанности и роли, выполнять правила в совместной игре, формировать уме­ние комбинировать предло­женные самим ребенком и другими участниками игры события в общем сюжете, самостоятельно выбирать тему.

Задачи нравственного воспитания:

1,5-3 года

Вызывать чувство симпатии к партнеру по игре.

3-4 года

Вызывать желание участвовать в совместных играх, проявлять чувство симпатии к партнеру по игре, дружелюбность.

4-5 лет

Развивать умение считаться с интересами товарищей, оказывать посильную помощь.

5-6 лет

Развивать умение объективно оценивать действия партнеров, подчинять свое поведение правилам, бесконфликтно распределять роли, проявлять дружеские взаимоотношения.

6-7 лет

Учить считаться с интересами и мыслями товарищей, проявлять дружеские взаимоотношения, взаимопомощь, проявлять в игре честность и справедливость, проявлять инициативу, творчество.

**Пример плана-конспекта организации сюжетно-ролевой игры**

Тема: Парикмахерская

Возраст: средняя группа.

Программное содержание:

Образовательная: расширить знания детей об общественной жизни, о профессии, назначении профессии парикмахер; совершенствовать умения детей придумывать и развивать действия в игре;

Развивающая: способствовать развитию у детей творческого потенциала в придумывании сюжета игры, развивать тем самым интерес к обогащению игрового сюжета, привлечению большего числа детей в игру;

Воспитательная: воспитывать положительное отношение к профессиям, к действиям и результатам в игре, формировать доброжелательные отношения в группе, способствовать сплочению коллектива и игре «вместе»;

Задачи по развитию игры:

Формировать умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров; намечать игровую роль и обозначать её для партнёров в процессе развёртывания игры; самостоятельно действовать в соответствии с игровым замыслом, умение подбирать место, подбирать игрушки, атрибуты, объединять несколько игровых действий в один сюжет; развивать сюжет на основе полученных знаний.

Задачи нравственного воспитания: развивать умение считаться с интересами товарищей, оказывать посильную помощь; развивать умение объективно оценивать действия партнёров, подчинять своё поведение правилам, бесконфликтно распределять роли, проявлять дружелюбные взаимоотношения.

Методы приемы:

рассказ с показом иллюстраций, беседа, показ действий расчесывания, приведения в порядок кукол в группе в индивидуальной работе, создание предметно-игровой среды, внесение игрового материала, опосредованное руководство игрой.

Оборудование:

Фотографии парикмахера за работой, иллюстрация с Петей и Серёжей (для чтения стихотворения С. Маршака), уголок парикмахера, расчески, флакончики, использование предметов-заместителей (кубики, палочки...), телефон, телевизор игрушечный, каталог причесок.

Словарная работа:

Щипцы, виды стрижек, химическая завивка, косметолог, визажист.

Роли:

Парикмахер, помощники, посетители, косметологи, массажисты.

Основные сюжетные линии:

Выбор действий детьми (причёсывание, стрижка, мытьё головы, завивка, окраска и др.)

Приглашение посетить другие виды услуг: визажист.

Привлечение новых ролей, действий в игру: подметать пол, поездка за новыми красками, ножницами.

Ход игры:

По телевизору сообщается об открытии новой парикмахерской:

"Внимание! Внимание! В нашей группе детского сада открылась новая парикмахерская, в ней работают специалисты своего дела! Они с удовольствием примут всех желающих!

А услуги самые разные:

* создание причёсок на праздники, на каждый день;
* стрижки женские, мужские;
* завивка, окраска волос;
* в скором будущем парикмахерская планирует открыть и косметический салон, и массажный кабинет.

Не забывайте, что можно записаться на услуги и по телефону: 3-44-55

Приходите все! Торопитесь!

Новая парикмахерская ждёт Вас!

Внимание! В новую парикмахерскую требуются специалисты:

* Парикмахер в женский и мужской зал
* косметологи, визажисты

обращаться к новому директору – Марии Петровне»

Распределение ролей: ребята самостоятельно проявляют интерес и устраиваются на работу. Косвенное руководство может заключаться в предложении пройти практику рядом со специалистом; просить директора заместить сотрудника, который в отпуске по визажу.

На улице в окно стучит клоун, просит пустит внутрь! Заходит и сообщает, что пришёл по объявлению об открытии новой парикмахерской. Говорит о том что не успел причесаться, а ведь у него выступление в цирке сегодня! Просит выручить детей.

Ребята предлагают сделать причёску, клоун подсказывает действия - он хочет покрасить волосы, подстричься. Давая пояснения парикмахеру, дети наблюдают, выполняют свои роли, придумывают новые.

Клоун благодарит парикмахеров. Расплачивается. Предлагает всем детям сделать красивые озорные причёски, т.к. он их приглашает в цирк.

Отмечает работу мастеров, красивые причёски. По окончании сюжетно-ролевой игры с ребятами клоун проводит различные игры, показывает фокусы, играют.

Во II половину дня в группу приходит письмо от клоуна! В нём он благодарит парикмахеров за отличную работу. Причёска всем зрителям понравилась. И предлагает сделать журнал - придумать и нарисовать причёски, макияж, костюм для праздников.

**Пример конспекта игры-драматизации**

Тема игры: «Заюшкина избушка».

Возраст: старшая группа

Цель: развивать творческую самостоятельность, эстетический вкус в передаче образа, отчетливость произношения: учить использовать средства выразительности драматизации (поза, жесты, мимика, голос, движения).

Материалы: лубяная и ледяная избушки, маски.

Предварительная работа: чтение русских народных сказок, подвижная игра « кто как кричит», « кто как передвигается».

Индивидуальная работа: проговаривание слов отдельных персонажей.

Методические приемы: художественное слово, распределение ролей, показ, объяснение.

Ход игры.

Как от нашей деревушки

Тропка мерзнет вдоль опушки,

Вьюгою взъерошена,

Снегом запорошена.

Целый день метель метет,

Сказки добрые плетет.

Заплелась метель в косу –

Сказка будет про Лису.

Ребята, сегодня мы с вами будем играть в сказку « Заюшкина избушка». Мы с вами много раз уже читали эту сказку. содержание вы все знаете. Скажите пожалуйста, какие главные герои в этой сказке? Правильно, лиса, заяц и петух. А какие персонажи еще есть в этой сказке? Правильно, собаки, волк, медведь, бык.

Лисой у нас будет Эльвина, заяц – Аделина, петух – Раиль, собаки – Егор и Айрат, медведь – Амир, бык – Марсель, а волк – Алёша. Возьмите свои маски. Я буду автором и билетером, а остальные дети – зрители, возьмите деньги.

Так, зрители покупайте билеты! Один билет стоит 100 рублей! И не забываем о правилах поведения в театре! Кто мне напомнит? Лера, скажи пожалуйста! Правильно, не разговаривать, сидеть красиво!

Присаживайтесь на свои места, итак, сказка начинается!

Автор: Жили-были лиса да заяц. У лисы избушка ледяная, а у зайца - лубяная. Вот лиса и дразнит зайца:

- У меня избушка светлая, а у тебя темная! У меня светлая, а у тебя темная!

Автор: Пришло лето, у лисы избушка растаяла. Лиса и просится к зайцу:

- Пусти меня заюшка, хоть на дворик к себе!

Заяц: - Нет, лиска, не пущу: зачем дразнилась?

Автор: Стала лиса пуще упрашивать. Заяц и пустил ее к себе на двор.

На другой день лиса опять просится:

Лиса: - Пусти меня, заюшка, на крылечко.

Заяц: - Нет, не пущу: зачем дразнилась?

Автор: Упрашивала, упрашивала лиса, согласился заяц и пустил лису на крылечко. На третий день лиса опять просит:

Лиса:- Пусти меня, заюшка, в избушку.

Заяц: - Нет, не пущу: зачем дразнилась?

Автор: Просилась, просилась лиса, пустил ее заяц в избушку.

Прошел день, другой - стала лиса зайца из избушки гнать:

Лиса: - Ступай вон, косой! Не хочу с тобой жить!

Автор: Так и выгнала. Сидит заяц и плачет, горюет, лапками слезы утирает. Бегут мимо собаки:

Собаки: - Тяф, тяф, тяф! О чем, заинька, плачешь?

Заяц: - Как же мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна. избушка у лисы растаяла. Попросилась она ко мне, да меня же и выгнала.

- Не плачь, зайчик, - говорят собаки. - мы ее выгоним.

Заяц: - Нет, не выгоните!

- Нет, выгоним!

Пошли к избушке.

Собаки: - Тяф, тяф, тяф! Пойди, лиса, вон!

А она им с печи:

- Как выскочу, как выпрыгну - пойдут клочки по закоулочкам!

Испугались собаки и убежали. Опять сидит зайчик и плачет. Идет мимо волк:

- О чем, заинька, плачешь?

- Как же мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна. избушка у лисы растаяла. Попросилась она ко мне, да меня же и выгнала.

- Не плачь, зайчик, - говорит волк, - я ее выгоню.

- Нет, не выгонишь! Собаки гнали - не выгнали, и ты не выгонишь.

- Нет, выгоню!

Пошел волк к избе и завыл страшным голосом:

- Уыыы... Уыыы... Ступай, лиса, вон!

А она с печи:

- Как выскочу, как выпрыгну - пойдут клочки по закоулочкам!

Испугался волк и убежал.

Вот заинька опять сидит и плачет. Идет старый медведь:

- О чем ты, заинька, плачешь?

- Как же мне, медведушко, не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна. избушка у лисы растаяла. Попросилась она ко мне, да меня же и выгнала.

- Не плачь, зайчик, - говорит медведь, - я ее выгоню.

- Нет, не выгонишь! Собаки гнали, гнали - не выгнали, серый волк гнал, гнал - не выгнал. И ты не выгонишь.

- Нет, выгоню!

Пошел медведь к избушке и зарычал:

- Рррр... ррр... Ступай, лиса, вон!

А она с печи:

- Как выскочу, как выпрыгну - пойдут клочки по закоулочкам!

Испугался медведь и ушел.

Опять сидит заяц и плачет. Идет петух, несет косу.

- Ку-ка-ре-ку! Заинька, о чем ты плачешь?

- Как же мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна. избушка у лисы растаяла. Попросилась она ко мне, да меня же и выгнала.

- Не горюй, заинька, я тебе лису выгоню.

- Нет, не выгонишь! Собаки гнали - не выгнали, серый волк гнал, гнал - не выгнал, старый медведь гнал, гнал - не выгнал. И ты не выгонишь.

Пошел петух к избушке: - Ку-ка-ре-ку! Иду на ногах, в красных сапогах, несу косуна плечах: хочу лису посечи, пошла лиса с печи!

Услыхала лиса, испугалась и говорит: - Одеваюсь...

Петух опять: - Ку-ка-ре-ку! Иду на ногах, в красных сапогах, несу косуна плечах: хочу лису посечи, пошла лиса с печи!

А лиса говорит: - Шубу надеваю...

Петух в третий раз: - Ку-ка-ре-ку! Иду на ногах, в красных сапогах, несу косуна плечах: хочу лису посечи, пошла лиса с печи!

Испугалась лиса, соскочила с печи - да бежать. А заюшка с петухом стали жить да поживать.

Вот и конец сказки! Актеры, выйдите все вместе и поклонитесь! Зрители что должны делать? Правильно, хлопать! Давайте поаплодируем нашим « артистам».

Зрители, вам понравилось? А чья игра вам больше всех понравилась? Почему? А кто думает по-другому?

Молодцы, ребята, мне все ребятки понравились, все вошли в свою роль, как настоящие актеры! Всем Спасибо!