

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка – детский сад № 12 «Звездочка»
города Новоалтайска Алтайского края

**«Сюжетно – ролевая игра как средство формирования нравственных
норм поведения детей дошкольного возраста».**

Новоалтайск 2021

Игра – самоценная форма активности ребёнка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребёнка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребёнком творческих результатов в ней является особенно важным.

Сюжетно-ролевым играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствует особенностям субкультуры современного ребёнка. Важно учитывать, что существуют игровые темы, которые явно утратили свою актуальность для современного дошкольника.

В структуру сюжетно-ролевой игры входит: игровой интерес, сюжет, роль, игровые умения. К игровым умениям относятся: распределение ролей, осуществление ролевого взаимодействия, сюжетосложение. Игровые умения позволяют детям развёртывать самостоятельную сюжетно-ролевою игру. Одним из важных педагогических условий формирования коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста является построение предметно-игровой среды.

Предметно-игровая среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых. Приведём пример требований и условий организации предметно-игровой среды, предложенных Н.Н. Гладышевой и Л.В. Черновой :

- Центр игры должен располагаться вблизи Центра конструирования, чтобы дети могли иметь возможность использовать постройки в игре;
- в «Центре сюжетно-ролевой игры» могут использоваться разные виды игрушек (реалистические, прототипические, предметы-заместители);
- игровые материалы должны располагаться на низких стеллажах, в пластмассовых емкостях, передвижных ящиках на колесах и т. п.;
- привлечение детей к оформлению игрового пространства;
- наличие запаса дополнительного материала (коробок разного размера и формы, бечевки и т. п.) для изготовления недостающих по сюжету атрибутов;
- полные сюжетообразующие наборы-макеты;
- своевременное изменение игровой среды.

В соответствии с вышеизложенным, была разработана педагогическая технология формирования нравственных норм поведения детей дошкольного возраста, в сюжетно-ролевой игре у детей дошкольного возраста.

Этапы технологии	нравственных норм
<p>I этап.</p> <p>Подготовка педагога к современной сюжетно-ролевой игре</p> <p>Разработка технологической карты сюжетно-ролевой игры с новым содержанием, включающей описание:</p> <ul style="list-style-type: none"> • цели и задач; 	

	<ul style="list-style-type: none"> • предварительной работы; • развивающей предметно-игровой среды; • главных и второстепенных ролей; • предполагаемых игровых действий; • вариантов начала игры; • руководства игрой; • вариантов окончания игры; • анализа игры; • игр-спутников.
<p>II этап. Обогащение знаний и представлений детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение получать необходимую информацию в общении; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
<p>III этап. Обогащение игрового опыта детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
<p>IV этап. Создание развивающей предметно- игровой среды</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, Стремления интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах; • умение принимать и оказывать помощь.
<p>V этап. Активизирующее общение со взрослыми</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение получать необходимую информацию в общении; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению,

	<p>интересам;</p> <ul style="list-style-type: none"> • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, стремления с интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах.
<p>VI этап. Самостоятельная игровая деятельность детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, стремления с интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать); • умение уважительно относиться к окружающим людям; • умение принимать и оказывать помощь; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»

Цель: формирование коммуникативной компетенции, нравственных норм поведения детей дошкольного возраста.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Развивать умение детей распределять роли между собой, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Предварительная работа

Просмотр фильмов о работе банка и его служащих.

Беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходили в банк».

Дидактические игры «Кому, что надо для работы», «Кто, где работает».

Игры: «Мы пришли в банк», «Обслуживание клиентов».

Чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономики», Я. Корчак «Маленький бизнесмен».

Просмотр иллюстраций и фотографий о банке.

Изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

Развивающая предметно-игровая среда: бланки, касса, компьютер, символика банков, элементы одежды, банковские реквизиты, атрибут «Банкомат», телефон, сейф, купюры денег.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Директор банка – руководит, подписывает документы, организует работу банка.

Консультант – консультирует клиентов.

Кассир – выдает и принимает деньги, оформление документов, приём коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами.

Клиенты банка – посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.

Второстепенные роли

Охранник – следит за порядком, просматривает видеозаписи.

Варианты начала игры

1-й вариант. В городе открывается новый офис Банка, в который требуются сотрудники. После распределения ролей работники банка оборудуют и занимают свои рабочие места.

2-й вариант. Банк объявляет: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вы хотите заниматься?».

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира.

2. Создание проблемных ситуаций:

- Не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера).
- Завис компьютер. Что делать? (Пригласить программиста).

Окончание игры

1-й вариант. После получения денежного кредита, клиенты открывают свое собственное дело (магазин, кафе, автосервис, салон красоты).

2-й вариант. Объявить о том, что всем, кто брал денежные кредиты, срочно подойти в банк! Банк начинает работу по обратному приему денежных средств. Кассир подсчитывает оставшуюся сумму и возвращает ее в банк, дает чек клиенту. Охранник раздает рекламные буклеты, вежливо общается, помогает вызвать такси.

Анализ игры:

-интервьюирование служащих банка: что понравилось, какие испытали трудности?

-интервьюирование клиентов: довольны ли своей ролью? Кем бы вы хотели быть?

Игры-спутники:

- сюжетосложению служит главная услуга банка – выдача денег для покупки или строительства («Моя семья», «Город будущего», «Театр», «Супермаркет», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Салон связи»);

- внештатная ситуация и обращение за помощью («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Телевидение»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Студия Аэродизайна» (с использованием техники «Твистинга»

Цель: формирование коммуникативной компетенции, нравственных норм поведения детей дошкольного возраста.

Задачи

1. Закреплять знания детей о назначении студии аэродизайна, представления о профессиях студии. Формировать конкретные представления о профессиях дизайнера, художника – оформителя.
2. Развивать умение выслушать другого человека, вести простой диалог, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях. 3. Упражнять в умении распределяться на группы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Способствовать развитию сюжета через создание проблемных ситуаций и использование предметов-заместителей. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Предварительная работа

Знакомство с техникой «Твистинга».

Просмотр альбомов аэродизайна.

Рассматривание воздушных шаров, из которых делаются фигуры.

Встреча с художником – оформителем, знакомство с особенностями его работы.

Дидактические игры «Собери рисунок» (по схеме и по воображению), «Назови действия» (трудовые операции дизайнера, художника – оформителя, продавца).

Словесная игра «В магазине» (проговаривание диалогов между дизайнером и клиентом).

Изготовление с детьми атрибутов для игры. Рисование образцов

Развивающая предметно-игровая среда: специальные шары 160Q, 260Q; небольшой насос; маркеры на водной основе для обозначения глаз животных или лепестков растений; схемы для твистинг

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные Руководитель студии аэродизайна – принимает заказы от клиентов.

Дизайнер – предлагает образцы оформления помещения, вносит изменения и делает эскизы заказчику.

Менеджер по продажам – предлагает и продает товар, необходимый для оформления помещения.

Оформители – оформляют помещение по образцу дизайнера и заказу клиента.

Клиент – делает заказ в студии аэродизайна для оформления помещения.

Водитель – выполняет все распоряжения руководителя студии аэродизайна, грузит товар и перевозит.

Второстепенные

Уборщица – наводит порядок в студии.

Охранник – следит за порядком в студии.

Варианты начала игры

1-й вариант. Скоро придут гости и необходимо оформить группу техникой «Твистинг».

2-й вариант. Взять на себя роль руководителя студии аэродизайна и сообщить, что пришло письмо, в котором нас приглашают поучаствовать в конкурсе «Лучшее оформление музыкального зала»

Руководство игрой

1 Активизация игры – принять на себя роль дизайнера: принимать заказ, предлагать разные эскизы оформления.

2. Обогащение содержания игры:

- сделать подарок для мамы, папы и т. д., создав из шарика любую фигурку или цветок;

- объявить конкурс на лучшее оформление и выставку альбомов.

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

- клиенту не понравилось оформление, поэтому нужно создать новый эскиз и переоформить;

- во время оформления выяснилось, что не хватает воздушных шаров. Как быть? (связаться с менеджером по продажам, заказать необходимое количество шаров, вызвать водителя).

4. Советы для объединения нескольких сюжетов:

- открывается новое кафе, которое делает заказ на оформление своего помещения;

- работникам театра понравилось оформление, и они приглашают всех на представление сказки.

Окончание игры

1-й вариант. Руководитель студии сообщает, что рабочий день подошел концу, студия закрывается.

2-й вариант. Все сотрудники студии покидают рабочие места в связи с выездом на пикник.

Анализ игры:

- Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?
- Клиенты оценивают оформление путём голосования смайликами.

Игры-спутники:

- оформление праздника и помещений («Моя семья», «Наш город», «Город будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Супермаркет», «Детское кафе «Макдональдс», «Дом мод», «Салон связи»);
- рекламный ролик («Телевидение»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдулова, Т.П. Личная и коммуникативная компетентность современного дошкольника: учебное пособие / Т.П. Абдулова, Г.Р. Хузеева. – М. : Прометей, 2013. – 138 с
2. Курцева, З.И. Социально-коммуникативное развитие личности ребёнка в свете ФГОС дошкольного образования. // Начальная школа плюс до и после. – 2014. – № 3. – С. 11–16.
3. Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социальнокоммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с