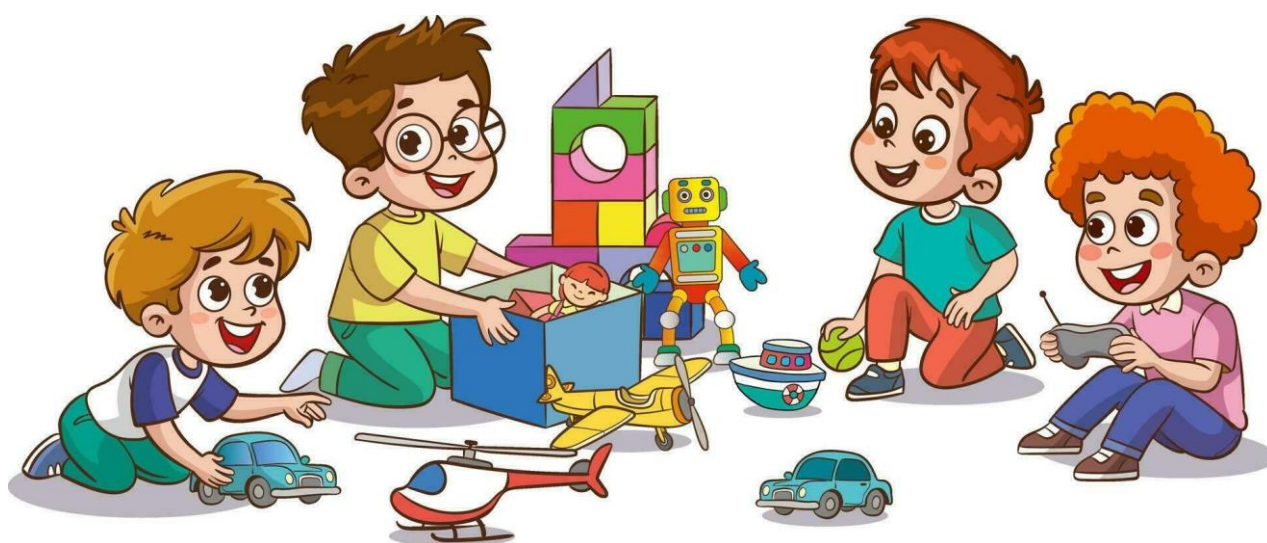


Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Детский сад №25 «Родничок»

**Консультация для педагогов
«Сюжетно-ролевая игра в младшей группе:
от наблюдения к самостоятельности»**



Подготовила воспитатель: Шугурова О.И.

Консультация для педагогов

«Сюжетно-ролевая игра в младшей группе: от наблюдения к самостоятельности»

Цель: Систематизация знаний педагогов о специфике организации и руководства сюжетно-ролевыми играми детей 3–4 лет, создание условий для перехода ребенка от простых игровых действий к самостоятельной ролевой игре.

Задачи:

1. Актуализировать знания о структуре и этапах развития сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте.
2. Определить роль воспитателя в обогащении игрового опыта детей.
3. Познакомить с приемами косвенного и прямого руководства игрой.
4. Рассмотреть требования к организации предметно-пространственной среды для игр.

1. Введение: Почему это важно?

Уважаемые коллеги! Игра — это ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. Именно в игре ребенок проживает взрослую жизнь, учится общаться, подчиняться правилам и проявлять инициативу.

В младшей группе (3–4 года) происходит качественный скачок: ребенок переходит от «**игры рядом**» к попыткам «**игры вместе**», от простых манипуляций с предметами к принятию на себя **роли**. Наша задача — помочь детям совершить этот переход мягко и успешно.

2. Особенности сюжетно-ролевой игры детей 3–4 лет

Чтобы грамотно выстроить работу, нужно понимать психологию возраста:

- **Сюжеты простые и бытовые:** Дети играют в то, что видят каждый день («Дом», «Семья», «Шоферы», «Больница», «Магазин»). Сюжеты нестабильны — начали играть в «дочки-матери», через 5 минут уже «поехали на машине».
- **Роль есть, но она не осознается до конца:** Ребенок может кормить куклу, но на вопрос «Ты кто?» ответить «Я Катя» (свое имя), а не «Я мама».
- **Действие преобладает над словом:** Дети больше делают, чем договариваются. Конфликты возникают в основном из-за игрушек («Дай!», «Мое!»), а не из-за сюжета.
- **Кратковременность:** Игра одного ребенка или пары детей длится 10–15 минут. Затем требуется помощь взрослого, чтобы развить сюжет.

3. Три кита успешной игры: Наблюдение, Обогащение, Поддержка

Чтобы перевести детей от наблюдения к самостоятельности, мы должны пройти три этапа.

Этап 1. НАБЛЮДЕНИЕ и ОБОГАЩЕНИЕ ОПЫТА (Подготовительный)

Ребенок не сможет играть в то, чего он не видел. Источник игры — реальная жизнь.

- **Экскурсии и целевые прогулки:** Наблюдение за трудом взрослых. Как дворник убирает листья? Как шофер чинит машину? Как продавец взвешивает продукты?
- **Чтение художественной литературы:** Рассказы, стихи о профессиях (врач, водитель, повар).
- **Рассматривание картин и иллюстраций:** «Кто работает в детском саду?», «На приеме у врача».
- **Беседы:** «Как мама варит суп?», «Куда едет автобус?».

Важно! Чем ярче эмоциональный след от наблюдения, тем быстрее ребенок захочет это отобразить в игре.

Этап 2. СОВМЕСТНАЯ ИГРА С ВОСПИТАТЕЛЕМ (Обучающий)

На этом этапе педагог выступает как главный игрок и образец для подражания. Наша задача — показать, *как* можно играть.

Приемы обучения:

- **Прямой показ и объяснение:** «Смотри, я беру нож и режу хлеб для мишки. Теперь я мама».
- **Совместные действия (прием «рука в руке»):** «Давай вместе покачаем куклу. Вот так, спой ей "А-а-а"».

- **Игра-подсказ:** Воспитатель подходит к играющему ребенку и подключается к его игре, не ломая её. Например, малыш просто катает машинку. Воспитатель: «Би-бип! Твоя машина везет кирпичи? Мне нужны кирпичи для стройки. Довези мне, пожалуйста». Так появляется простейший сюжет.

Этап 3. СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ (Развивающий)

Когда дети освоили основные действия, мы отходим в сторону, давая им возможность играть самим. Но наша косвенная поддержка необходима.

- **Организация пространства:** Зоны должны быть четко обозначены, но мобильны (ширмы, коврики).
- **Наличие атрибутов:** Шапочки, фартуки, рули, муляжи продуктов. Важно, чтобы все было доступно детям (на нижних полках).
- **Предметы-заместители:** Это ключ к развитию фантазии. Кубик может быть и мылом, и телефоном, и печеньем. Палочка — градусником и ложкой. Коробка — гаражом и кроватью для куклы.

4. Приемы активизации самостоятельной игры

Если дети играют вяло или игра застопорилась, воспитатель может включиться ненадолго с помощью следующих приемов:

1. **Введение второстепенной роли:** «Можно, я тоже буду пациентом? У меня горло болит. Вылечите меня, доктор».
2. **Внесение новой игрушки или атрибута:** «Смотрите, у меня есть новый руль! Кто хочет стать шофером и повезти зверей в зоопарк?».
3. **Вопрос-побуждение:** «Твоя куколка уже покушала? А что она будет делать потом? Спать? А где ее кровать?».
4. **Эмоциональное подключение:** «Ой, смотрите, у зайки лапка болит! Как же ему помочь? Давайте лечить!».

5. Тематика игр и примерное содержание

В младшей группе целесообразно планировать темы игр по недельным циклам, связывая их с лексической темой.

Тема игры	Игровые действия	Атрибуты
«Семья»	Покормить куклу, искупать, уложить спать, погулять с ней, погладить одежду.	Куклы, кровати, ванночка, посуда, утюг, коляски.
«Шоферы»	Ехать на машине, сигналить, везти грузы (кубики), заправлять машину, ремонтировать.	Руль, машинки разного размера, инструменты (набор), модуль «заправка», фуражка.
«Больница»	Лечить зверей и кукол: измерить температуру, послушать, дать лекарство, сделать укол.	Халат, шапочка, фонендоскоп, шприцы (без игл), градусник, бинтик.
«Магазин»	Прийти в магазин, выбрать продукты, сложить в корзину, заплатить (жестами), увезти домой.	Касса, муляжи продуктов, корзинки, сумки, кошельки.
«Парикмахерская»	Расчесать куклу, постричь (воображаемыми ножницами), завязать бант.	Зеркало, расчески, банты, накладка, фен (игрушечный).

6. Типичные ошибки педагогов в организации игры

1. **Жесткое планирование:** Воспитатель требует играть в «Больницу» строго по графику, хотя детям сейчас интересны «Машинки».
2. **Навязывание своего сюжета:** «Нет, это не каша, это суп. Вари суп!» (ломая замысел ребенка).

3. **Игрушечное изобилие без смены:** Когда в группе одновременно лежат и посуда, и инструменты, и кубики, и животные, дети не могут сосредоточиться, хватают все подряд. Атрибуты лучше вносить циклично.
4. **Отсутствие предметов-заместителей:** Все игрушки функциональны (игрушечный утюг только утюжит), что не развивает воображение.

7. Заключение: Памятка воспитателю

Уважаемые педагоги, помните три главных правила организации сюжетно-ролевой игры в младшей группе:

1. **Играть вместе с детьми**, но не вместо них. Будьте партнером, а не командиром.
2. **Обогащать жизнь детей впечатлениями** (наблюдения, чтение, беседы), чтобы игра была содержательной.
3. **Создавать гибкую среду**, позволяющую детям комбинировать игрушки и использовать предметы-заместители.

Только тогда мы сможем увидеть, как наши малыши от простого наблюдения за взрослыми переходят к увлекательной и осмысленной самостоятельной игре.

Спасибо за внимание! Готовы ответить на ваши вопросы и обсудить сложные ситуации, возникающие в игровой деятельности.

Приложение:

Памятка для педагогов

5 шагов к развитию сюжетно-ролевой игры:

1. Увидел (наблюдение за работой дворника) — спросил.
2. Прочитал (стих про шофера) — обсудил.
3. Показал (как лечит доктор) — объяснил.
4. Поиграл вместе (предложил роль) — помог.
5. Отошел в сторону (наблюдаю и подсказываю лишь слегка) — дал самостоятельность.

