**Мастер – класс**

**«Сюжетно - ролевая игра в средней группе - как средство развития творческих способностей детей».**

**Цель:** познакомить педагогов с особенностями организации сюжетно – ролевой игры в средней группе, продемонстрировать основные методы и приемы, направленные на развитие творческих способностей детей.

***Уважаемые коллеги***!

Сегодня я хочу представить вам свой опыт работы по организации сюжетно – ролевой игры с детьми среднего дошкольного возраста и познакомить вас с некоторыми методами и приемами, которые позволяют мне развивать творческие способности моих воспитанников.

Для организации сюжетно - ролевой игры в детском саду я использую рекомендации Е.В.Трифоновой, В.В.Михайленко, Н. Коротковой, Новоселовой

Я считаю, что именно сюжетно – ролевая игра, творческая и самодеятельная, как никакая другая деятельность, обеспечивает полноценное и своевременное развитие ребенка.

Сюжетно – ролевая игра предоставляет ребенку возможности проявить воображение или творчество:

- в создании игровой обстановки **–** ребенок может самостоятельно подбирать костюмы, атрибуты для игры; использовать предметы - заместители;

- в развитии сюжета игры; он может использовать сюжеты, знакомые по художественным произведениям, мультфильмам, наблюдаемые в реальной жизненной ситуации, а может придумывать свои собственные;

- в ролевом поведении;он может демонстрировать игровые действия, основанные на знаниях об окружающем мире и личном опыте, а может осваивать новые игровые действия по собственному замыслу,

- в использовании новых способов взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Но чтобы игра выполнила свою ведущую роль, чтобы она стала творческой и самодеятельной, мы обязаны научить ребенка играть.

Чтобы научить ребенка играть, сначала необходимо создать предметно – пространственную развивающую среду. Ее созданию мы в своей группе уделяем большое внимание.

У нас в группе оформлен уголок ряженья, где дети могут самостоятельно подобрать себе костюм для обозначения роли в сюжетно- ролевой игре и создания образа в театрализованной игре (халаты и накидки, шляпы, фуражки и шапочки, другие элементы костюмов). Уголок ряженья пополняется в течение всего учебного года, постепенно вносятся новые атрибуты: новые накидки или фуражки, бусы, шапочки, ленты и др. Внесение новых атрибутов происходит не реже двух раз в неделю. Необходимо отметить, что для детей среднего дошкольного возраста атрибутов должно быть много и они должны отличаться богатым разнообразием. Например, мои воспитанники в игре «Больница» освоили роли медсестры и некоторых врачей: окулиста, лора, педиатра, стоматолога; и для обозначения этих ролей мы с ними договорились использовать такие атрибуты: медсестры надевают голубые халаты и шапочки; а врачи- белые халаты и шапочки.

В средней группе необходимо научить детей использовать предметы –заместители. Поэтому в группе должно быть много мягких модулей, ширм, крупного конструктора. С их помощью дети могут обустраивать себе пространство для реализации собственных игровых замыслов. В свободное время наши воспитанники постоянно что - то активно сооружают, мастерят, перестраивают. Бывают ситуации, когда у детей не получается с первого раза реализовать свой собственный замысел, тогда они все начинают заново. Такой отрицательный опыт тоже полезен для развития ребенка. Эти ситуации заставляют ребенка думать более конструктивно, что способствует развитию его воображения.

В ходе организации игровой деятельности, я большое внимание уделяю организации самостоятельной творческой продуктивной деятельности детей, побуждая своих воспитанников создавать «орудия» собственных действий, поддерживая их стремление самостоятельно производить «продукты питания», «орудия производства» и т.п. Для этого в группе, в уголке художественно- продуктивной деятельности размещаются пластилин, клей, цветная и белая бумага, ножницы, чтобы дети смогли изготовить «фрукты» или «овощи» для игры в «Семью», «билеты», «траву» для животных в игре «Зоопарк», «таблетки», «бланки для рецептов» для игры в «Больницу» и многое другое, так необходимое детям для реализации собственных замыслов в сюжетно- ролевой игре. Использование самодельных атрибутов повышает у детей интерес к игре.

Следует отметить, что при организации игры, как и любой другой деятельности, я учитываю индивидуальные особенности моих воспитанников. Так как в моей группе три ребенка – лидера и пять застенчивых детей, а четыре ребенка, которые постоянно ссорятся из – за игрушек, то при организации сюжетно - ролевых игр я осуществляю дифференцированный подход. Чтобы удовлетворить потребности детей - «лидеров» - одномоментно завожу не менее 3-4 игр; для тех детей, которые часто ссорятся – вношу несколько новых атрибутов или переключаю внимание каждого из них на новую игровую задачу, например, звоню по телефону, и побуждаю его перейти к новым игровым действиям, которые дают возможность ребёнку самостоятельно развернуть новую игру. Застенчивым детям для активизации общения с другими детьми предлагаю новые игровые задачи, например, спрашиваю у ребенка, который катает коляску: «А твоя доченька не проголодалась?» Таким образом я открыто предлагаю ребенку новую игровую задачу, и у ребенка появляется право выбора дальнейшего развёртывания сюжета. У ребенка могут возникнуть такие варианты: ребенок пойдет с куклой «домой» и будет варить обед, или пойдет «в кафе» или «в магазин», то есть ребенок начнет реализовывать новые игровые замыслы и взаимодействовать с другими детьми.

Для развития творческих способностей детей в сюжетно – ролевых играх используются следующие методы и приемы:

- целевой подбор игрового материала и его систематическое обновление.

- участие педагога в играх в главных ролях;

- участие педагога в играх во второстепенных ролях;

-чтение художественных произведений, рассматривание иллюстраций к ним, просмотр мультфильмов по мотивам произведений;

- решение проблемных ситуаций, их разыгрывание.

-беседы о том, как играли дети раньше и как можно играть сегодня.

Инициатором в игре в средней группе может быть, как взрослый, так и ребенок. Если инициатива принадлежит мне, то я очень эмоционально начинаю рассказать о той игре, в какую предлагаю поиграть, демонстрирую ряд последовательных действий в какой- то роли и большую потребность в партнерах по игре, предлагаю воспитанникам стать моими патрнерами по игре.

Участвуя в игре во второстепенной роли, я присоединяясь к игре детей в роли партнера, обязательно спрашиваю: «Можно с вами поиграть?» или «Можно, у вас будет еще один покупатель?».

В процессе игры, взаимодействуя с детьми, я очень часто ненавязчиво «подкидываю» им новые идеи, побуждаю своими репликами, действиями к дальнейшему развёртыванию сюжета. Например, используя звонок по телефону я сообщаю: «В ваш город приехал цирк. Не хотите ли посмотреть представление?».

Если дети в средней группе не организуются для игры самостоятельно, то педагог может громко объявить*:* «Друзья, в нашем городе необходимо открыть новую поликлинику. В ней будут работать разные врачи. А поправить свое здоровье придут больные люди - пациенты. В нашей поликлинике можно будет сдать анализы, вызвать врача на дом, позвонив в регистратуру; купить лекарства в аптеке. Я буду врач – педиатр. Кто будет у меня медсестрой? Кто хочет быть окулистом? Стоматологом? Кто будет работать в аптеке?». И  
обязательно часть детей изъявят желание поиграть совместно с педагогом и поддержат вашу идею. Предоставьте детям возможность самостоятельно выбрать для себя роль, обозначить ее и оборудовать свое игровое место.

Для организации сюжетно- ролевых игр можно использовать создание проблемных игровых ситуаций. Например,проблемные ситуации в сюжетно-ролевой игре «День рождения» могут быть такими:

1) У куклы Маши сегодня вечером будет праздник-День рождения. Она хочет пригласить друзей к себе на праздник. Кто будет помогать имениннице и накроет праздничный стол? Кто будет ее гостем и приготовит для нее подарки?

2) Кукла Маша очень хотела бы получить на День рождения такие подарки: открытки с цветами и торт. Она очень мечтает о веселом празднике. Может кто- нибудь для нее споет, станцует?

3) Кто будет мамой именинницы? Кто приготовит угощения для гостей и выберет наряд для именинницы?

Сюжетно – ролевые игры должны планироваться в соответствии с календарно – тематическим планированием, определенным образовательной программой. Например, тема недели «Путешествие в Африку с доктором Айболитом». На этой неделе я основное внимание уделяла таким играм как «Больница», «Зоопарк», «Цирк», «Ветеринарная клиника», «Путешествие в Африку».

К концу учебного года у моих воспитанников по результатам педагогической диагностики успешно сформированы следующие умения:

- активно используют в игре не только игрушки и атрибуты, представленные для конкретной игры, но и предметы-заместители. (для реализации собственных замыслов они из зеленой бумаги готовят «траву» для животных в «Зоопарке», лепят из пластилина для них овощи, фрукты, ягоды и другие продукты; используют строительный материал и блоки Дьенеша для наполнения полок и витрин продуктового магазина, сами оформляют рекламные щиты, вырезая картинки из журналов и наклеивая их на картон;, из белой бумаги нарезают вермишель, а из коричневого картона - котлеты и крмят детей обедом в «Детском саду» и т.д.;

-свободно используют ширмы, модули, которыми обозначают игровое место, где им комфортно играть;

- в ходе самостоятельных игр выполняют до пяти игровых действий в одной роли;  
- легко переходят от одной роли к другой, развивая сюжет;

- придумывают самостоятельно новые сюжеты в процессе традиционных игр «Больница», «Семья», «Магазин», «Детский сад», «Водители»;  
- активно взаимодействуют со сверстниками в ходе игровой деятельности.

Таким образом, мои воспитанники в сюжетно - ролевой игре проявляют творчество в создании игрового замысла, игрового пространства, построении сюжета, в создании и использовании самодельных игрушек для игры. Дети не стремятся к точному и бездумному копированию действительности, а вносят в свои игры много собственных выдумок, детского творчества, воображения, творчески преобразовывают действительность. При разыгрывании роли творчество ребенка принимает характер перевоплощения. Успешность его непосредственно связана с личным опытом играющего, степенью развития его творческих способностей.

**Сценарий открытого мероприятия**

**Сюжетно - ролевая игра «Зоопарк».**

**Средняя группа.**

|  |  |
| --- | --- |
| Содержание игровой деятельности | Комментарии ведущего на каждом этапе игры |
| **Организационный момент.**  Звонок воспитателю по сотовому телефону с сообщением о том, что скоро в детский сад привезут животных из Африки.  Воспитатель: Ребята, к нам едут животные. Где мы их разместим? Куда мы их поселим? Где же они будут жить?  Дети высказывают свои предложения. | Создание игровой проблемной ситуации. |
| **Первый этап.**  **Воспитатель:** «Ребята, а вы знаете, что такое зоопарк?»  Дети высказываются.  Воспитатель: «Правильно, зоопарк – это такое место, где могут содержаться животные. У каждого животного своя клетка или вольер. Вольер – это место где содержится животное, но оно значительно больше клетки. Люди, которые работают в зоопарке, кормят животных, ухаживают за ними, следят за тем, чтобы они всегда были здоровы. В зоопарке даже работают врачи, которые следят за тем, чтобы все животные были здоровы. Как называют врача, который лечит животных?»  **Воспитатель:** «Предлагаю открыть в нашей группе зоопарк. Согласны?» | Закрепление ранее полученных знаний, расширение представлений о зоопарке, о трудовой деятельности людей в зоопарке. |
| **Второй этап.**  **Воспитатель: «**Кто будет сегодня «строителем» и построит зоопарк? Кто будет строить клетки и вольеры для животных? Кто будет помогать «строителям» и будет подвозить строительный материал на машине?» Воспитатель обращается к тем, кто выбрал роли «строителей и «водителей»: «Строители, подумайте, из чего вы будите строить клетки и вольеры для животных, и приступайте к работе.»  **Воспитатель:** «А кто будет работать в зоопарке «ветеринаром»? А кто будет работать «медсестрой?»  **Воспитатель:** «Ветеринары и медсестры! Где будет ваше рабочее место? Обустраивайте ваше рабочее место, найдите инструменты для работы, ведь уже скоро приедут животные и их надо будет осматривать. А может животные простудились в пути, и их придется лечить от простуды. Будьте готовы.»  **Воспитатель:** «А кто будет заботиться о питании животных? Кто будет готовить для них еду?»  **Воспитатель:** «Уважаемые повара! Предположите, какие животные могут приехать к нам. Вспомните, чем питаются эти животные. Найдите в группе материал, из которого можно приготовить «продукты питания» для животных, и открывайте «Столовую для животных». | Распределение ролей.  Объединение детей в подгруппы для совместной игры.  Определение целей и задач предстоящей игровой деятельности.  Чтобы активизировать деятельность детей, воспитатель может предлагать новые материалы, атрибуты для обустройства игры или для выполнения новых игровых действий. |
| **Третий этап.** Часть детей, пожелавших быть «строителями» и «водителями», берут инструменты и располагаются на ковре. Они обустраивают игровое место: определяют границы зоопарка, строят из различных конструкторов клетки и вольеры для животных. Водители на грузовиках подвозят строительный материал. Строители и водители постоянно общаются по телефону, обсуждают, какой строительный материал необходим для постройки клетки для слона, медведя, птиц и т.п.  2 - 4 ребенка, пожелавших быть «ветеринарами» и «медсестрами», оборудуют себе «кабинет», используя ширмы или мягкие модули; приносят чемоданчики с медицинскими инструментами, надевают халаты, раскладывают инструменты и готовят другие материалы для приема больных животных.  2 - 4 ребенка, пожелавших быть «поварами» в «Столовой для животных», готовят пищу для животных. Они могут использовать любые материалы для продуктивной деятельности (пластилин, бумагу, картон и т.п.) или «купить продукты в «Магазине» или использовать любые предметы - заместители (кубики, колечки и т.п.)  Воспитатель время от времени делает звонки «на телефон» в каждую подгруппу детей, где игра идет на спад, и ненавязчиво консультирует о том, как лучше обустроить игровое место, где приобрести необходимое оборудование, какие идеи обсудить с партнером.  Воспитатель время от времени интересуется, готовы ли «строители», «ветеринары» и «работники столовой» принимать животных.  Когда воспитатель видит, что «строители» построили достаточное количество клеток, то он предлагает «строителям» выйти из роли: «Уважаемые строители! Большое спасибо за ваш труд. Вы построили замечательный зоопарк.» | Обустройство и оборудование игровых мест.  Воспитатель должен видеть всех играющих и своевременно помочь им обустроить игровое место или организовать взаимодействие с другими детьми, способствовать обогащению их ролевых диалогов. |
| **Четвертый этап:** Все слышат громкие сигналы автомобиля. В группу въезжают несколько грузовиков с животными (слоны, зебры, жирафы, черепахи, львы и др. животные).  **Встреча животных.**  **Воспитатель: «**Какие животные к нам приехали?» Дети рассматривают животных, отмечают некоторые особенности внешнего вида, называют их.  Воспитатель предлагает строителям роли «служащих зоопарка».  **Воспитатель** предлагает «служащим зоопарка» расселить животных по клеткам и вольерам.  Некоторые дети несут своих животных в зоопарк и размещают их по клеткам и вольерам.  Воспитатель: «Предупреждаю, что, если ваше животное в плохом настроении, то это может означать, что оно заболело в дороге, и вам необходимо показать животное ветеринару.»  Некоторые дети берут животных и идут на прием к ветеринару. Они объясняют ветеринару, что болит у животного. Ветеринар осматривает животных, при необходимости - лечит. Медсестра выполняет назначения врача и делает прививки, перевязки, выдает таблетки.  **Воспитатель:** «В зоопарке наступает время обеда. Сейчас придут служащие зоопарка, принесут корм для животных.  «Работники столовой для животных» разносят обед животным. Они вступают в диалоги со служащими зоопарка, обсуждают, какие продукты и сколько их необходимо положить в каждую клетку или вольер.  Воспитатель время от времени делает звонки «на телефон» в каждую подгруппу детей, где игра идет на спад, чтобы активизировать детей в игре, и интересуется, как себя чувствуют животные, какой у них аппетит, не надо ли им пригласить врача, тем самым не только поддерживает интерес к игре, но и обогащает ролевые диалоги. | Внесение новых атрибутов (животные).  Создание новой игровой ситуации.  Создание новой игровой ситуации.  Создание новой игровой ситуации.  Воспитатель должен видеть всех играющих и своевременно помочь им организовать взаимодействие с другими детьми, способствовать обогащению их ролевых действий, диалогов. |
| **Воспитатель:** «Животные осмотрены ветеринаром: и все они здоровы. Животные накормлены. Все клетки и вольеры крепко- накрепко закрыты. Теперь зоопарк можно открыть для посетителей.»  Воспитатель обращается ко всем детям: «Уважаемые работники столовой, врачи и медсестры, служащие зоопарка! Ваш рабочий день уже заканчивается. После рабочего дня вы можете забрать своих детей из детского сада и пойти с ними в зоопарк. Кто хочет сходить в зоопарк со своими детьми и показать им животных?  Ваши дети еще маленькие и им необходимо рассказать об этих удивительных для них животных.»  **Воспитатель:** Я буду кассиром и буду продавать билеты в зоопарк.»  Дети берут кукол, покупают билеты, проходят в зоопарк. Дети передвигаются по «зоопарку» и рассказывают своим «дочкам» и «сыночкам» о животных. | Создание новой игровой ситуации.  Определение целей и задач предстоящей игровой деятельности.  Участие педагога в главной роли – кассира. |
| **Пятый этап. Рефлексия.** Вам понравилась игра в «Зоопарк»? Кем ты сегодня был? Что ты делал? Ты будешь еще играть в игру «Зоопарк? Кем ты будешь в следующий раз? С кем ты будешь играть в следующий раз? | Определение перспектив в организации игровой деятельности. |