

**Кислухина Оксана Александровна, методист,  
МКДОУ «Белозерский ДС №1»,  
с. Белозерское**

## **МОДЕЛИРОВАНИЕ ИГРОВОГО ОПЫТА ДЕТЕЙ ПО ОЗНАКОМЛЕНИЮ С ПРОФЕССИЯМИ НА ОСНОВЕ СЮЖЕТНО- РОЛЕВЫХ ИГР**

Игра – это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский

Одной, наиболее доступной, формой в ознакомлении детей с миром профессий, является сюжетно - ролевая игра, где ребенок берет на себя роль, в которой может использовать полученные на подготовительном этапе развития ролевой игры новые знания о профессии.

Педагогу необходимо научить ребенка переводить знания, полученные из разных источников в сюжеты игр. Для этого нужно помочь детям определить содержание предстоящей игры, последовательность событий, игровые действия, а также выбор персонажей и их взаимодействие.

В ходе такой игры, ранее полученные знания о профессиональной деятельности взрослых преобразуются в доступный для ребенка опыт, посредством которого эти знания ребенком присваиваются. Подтверждение этому будут положительные изменения количественных и качественных показателей в уровнях сформированности представлений у детей старшего дошкольного возраста о труде взрослых и ранней профориентации.

На каждом возрастном этапе ознакомление с профессиями, трудом взрослых, через сюжетно-ролевую игру, следует проводить с постепенным усложнением ее содержания и характера.

Дети группы раннего возраста характеризуются как период развития сюжетно-отобразительной игры, которая предшествует сюжетно-ролевой игре.

Малыши 2-3 лет часто в играх действуют подражательно, но их действия существуют в рамках определенной роли: мамы, шофера, доктора.

Отдельные игровые действия (кормление куклы, укладывание спать) объединяются в единую сюжетную линию (кормить - укладывать спать). В начале игровые действия происходят хаотично: ребёнок может сначала уложить спать, потом снова кормить.

С приобретением жизненного опыта в этих цепочках появляется определенная логика (кормить - укладывать спать, затем цепочка становится более продолжительной (готовить обед- кормить- укладывать спать); обогащается содержание игры (готовить обед для куклы и её подружек, самостоятельно сервировать стол - кормить кукол- укладывать спать под колыбельную).

Основной задачей педагога является формирование у детей группы раннего возраста игровых умений и навыков, способствующих самостоятельной сюжетной игре.

Тематика сюжетно - ролевых игр в группе раннего возраста разнообразная. Она подразделяется на: игры с куклами, с машинами и другим транспортом, со стройматериалом, игры в больницу, в магазин, в парикмахерскую и другие игры.

Эти игры более доступны для понимания детей раннего возраста.

В младшем дошкольном возрасте игра очень важна. Сюжетно – ролевые игры несут в себе познавательный потенциал, дают ребенку общее представление о будущих социальных ролях, способствуют формированию таких важных качеств, как умение общаться со сверстниками, старшими.

Тематика сюжетно - ролевых игр: «Магазин», «Больница», «Доктор Айболит», «День рождения» или «Поход в гости», «Парикмахерская», «Большая стройка» и другие.

В младшей группе инициатором сюжетно – ролевых игр выступает педагог.

Способ построения сюжетно-ролевой игры в средней группе заключается в умении менять роль одному и тому же ребёнку в одной и той же игре. Это развивает воображение и стимулирует способность придумывать роли и вымышленные обстоятельства. Взрослый выступает в качестве помощника и участника игры.

В игре ребёнок 4–5 лет использует накопленный опыт: воссоздаёт ситуации из обыденности, имитирует действия и фразы взрослых в конкретных ситуациях.

В игровой деятельности средних дошкольников закладывается основа для самостоятельного придумывания сюжетов и проигрывания их со сверстниками. В этом возрасте важно сформировать гибкость ролевого поведения у ребёнка и побудить к фантазированию. Воспитатель в качестве партнёра по игре демонстрирует, как правильно распределить роли, выбрать предметы для игры, договориться. В игре развиваются способности детей тогда, когда между ребятами установилась атмосфера дружбы и понимания.

Главная задача воспитателя средней группы — научить детей гибкому ролевому поведению через личный пример, поэтому он является участником игр.

Тематика сюжетно - ролевых игр: «Поликлиника», «Магазин», «Супермаркет», «Библиотека», «Парикмахерская» и другие. Профессии в которые любят играть дети: «Космонавт», «Мореплаватель», «Кладоискатель», «Спасатель».

В старшем дошкольном возрасте все сюжетно-ролевые игры носят совместный, коллективный характер. Дети объединяются в группы. Нередко

этими же группами дети организуют разные игры. Такие устойчивые объединения детей строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Сюжетно-ролевые игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. Тематика игр меняется: от игр на бытовые темы к играм с трудовым, производственным сюжетом, а затем к играм, в которых отображаются различные общественные события и явления. В играх старших детей наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Мама проявляет заботу о дочке, причем не только кормит, купает, одевает, но и воспитывает, читает книжки, ведет к врачу. В свою очередь врач не только делает уколы, ставит градусник, но и заботливо уговаривает, успокаивает больную. Это происходит потому, что постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания, полученные из книг, рассказов взрослых (воспитателей, родителей). Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни). Расширение тематики игр, углубление их содержания приводят к изменению формы и структуры игры. В игре ребенка старшего возраста четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а также изготовление игрушек-самоделок совместно с воспитателем. Постепенно в процессе договоренности дети начинают намечать (обсуждать) общую линию развития сюжета игры («Сначала покормим детей, погуляем, а потом будет праздник»). Это уже элементарное планирование. У детей возникает потребность обсуждать сюжет, распределение ролей, исходя из интересов, всех играющих. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе. Во многих случаях в

подготовительный период дети готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, делают недостающие, сооружают постройки и т.д.). Эти умения формируются под руководством воспитателя. Участвуя в сговоре детей о предстоящей игре, воспитатель должен направлять их внимание на подбор основного игрового оборудования, оказывать помощь в изготовлении недостающего, приучать к элементарному планированию игры, самостоятельной организации игровой обстановки. По ходу игры педагог может давать детям советы, задавать вопросы, привлекая внимание играющих к той или другой стороне игры, и т. С возрастом количество играющих увеличивается. Если в младших группах в игре участвуют 2-3 ребенка, то в старших группах количество, вовлеченных в игру увеличивается до 5-7 человек. Для развития игры характерно изменение требований, которые дети предъявляют к игрушке. Чем старше становятся дети, тем больше они предъявляют требований к соответствию игрушки игровому замыслу. Старший дошкольник предпочитает более сложную игрушку, приближающуюся к модели предмета. Таким образом, в старшем дошкольном возрасте появляется коллективная игра, которая дает возможность быстрому развитию и изменению тематики, содержания и структуры игры, что связано с расширением их источников.

Дети седьмого года жизни воплощают в сюжетно-ролевой игре свои представления об окружающей жизни, о конкретном событии, которое они разыгрывают, проявляют самостоятельность (в выборе тем, построении сюжетной линии, распределении ролей, подборе атрибутов). Воспитатель же берёт на себя особую роль — партнёра и ненавязчивого помощника. В старшем дошкольном возрасте ребятам уже проще договориться друг с другом: они объединяются в сюжетно-ролевые игры по интересам и взаимным симпатиям. За счёт этого они лучше понимают друг друга, проявляют уступчивость и доброжелательность к партнёрам.

Работая с детьми седьмого года жизни, сюжетно-ролевую игру необязательно начинать с придумывания новой сюжетной линии. Педагог может использовать приём «расшатывания» давно известных детям сценариев. Совместно с детьми он преобразует знакомую ситуацию. Например, в семью не просто пришли гости, а отмечается новоселье: соответственно, хозяевам нужно дарить подарки, а они, в свою очередь, придумывают праздничную программу (песни, загадки, различные игры). Другой вариант — знакомую с раннего возраста ребятам игру «Магазин» можно представить не только как взаимодействие продавца и покупателей, а смоделировать ситуацию приезда рекламного агента, который уговаривает продавцов закупать продукцию именно его фирмы. Дети седьмого года жизни уже понимают, что такое скидки, акции, поэтому, играя в магазин, можно проигрывать и эти темы.

Что касается атрибутов для сюжетно-ролевой игры, то в подготовительной группе воспитателю не нужно предлагать их дошкольникам в готовом виде: пусть ребята активно используют предметы-заместители, дополнительный игровой материал. Например, строительный материал можно использовать в качестве мыла, продуктов питания (хлеб), мобильного телефона и так далее. Это будет способствовать развитию воображения и образного мышления.

Тематика сюжетно – ролевых игр: «Ветеринарная лечебница», «Экскурсия в зоопарк», «Швейное ателье», «Фотостудия», «Автозаправка», «Школа», «Почта», «Пограничники» и другие.

При организации сюжетно-ролевой игры используют 3 основных направления:

Помощь в организации игры - это сговор на игру, распределение ролей, определение общей цели;

Обогащение событийной стороны содержания игровых мизансцен игры, согласование игровых замыслов;

### Создание игровой среды.

При организации сюжетно-ролевой игры используют две группы приемов руководства игрой: прямые и косвенные.

Прямые - это когда включаются приемы непосредственного включения в игру. Это и ролевое участие педагога в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры.

Вначале воспитатель как партнер, вносит в игру игровые идеи, пытаясь организовать общение в игре. Далее, выступает как координатор игровых замыслов и общения детей, оказывая помощь в развертывании сюжета игры. Когда опыт осуществления игры освоен, воспитатель становится наблюдателем за играми детей, оказывает помощь при трудностях в общении, проблемных ситуациях, изменений в предметной среде.

Косвенные - без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).

Для руководства сюжетной игрой детей в младшем и старшем дошкольном возрасте используют обе группы приемов. В младшем возрасте идет преобладание прямых приемов, в старшем возрасте - косвенных. Нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре. Педагогу нужно стараться быть партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Таким образом, формирование представлений детей дошкольного возраста о труде взрослых через сюжетно-ролевую – это необходимый процесс, которым, несомненно, управляет воспитатель, используя в своей деятельности все возможности для обучения и приобщения их к миру профессий, согласованию ролей, взаимопониманию.