

## Сюжетно-ролевая игра как средство ранней профессиональной ориентации дошкольников

Разработала: воспитатель Порошина О.Н.

### Упражнение «Посещение зоопарка»

Мы с вами отправимся в зоопарк. Встаньте, пожалуйста, друг за другом (паровозиком по кругу). (Педагог становится позади последнего из участников и рассказывает о посещении зоопарка, массируя спину тому, кто стоит впереди, остальные повторяют за педагогом, по кругу делают массаж друг другу).

1. В зоопарке утро. Служащий зоопарка чистит граблями дорожки (*при помощи пальцев делать по спине движения сверху вниз, справа налево*).
2. Затем он открывает ворота зоопарка (*ребрами ладоней проводить направо и налево от позвоночника*).
3. Приходят в зоопарк первые посетители (*при помощи кончиков пальцев "сбегать" вниз по спине*).
4. Они идут к вольеру с жирафами и смотрят, как они радостно прыгают (*короткие, но сильные хлопки по спине крест-накрест*).
5. Рядом находится загон со львами. Сейчас им раздают корм, и львы с жадностью едят мясо (двумя руками мять шею и лопатки).
6. Затем посетители идут к пингвинам, которые весело скользят в воду (*медленно провести ладонями вниз по спине рядом с позвоночником, но не по позвоночнику*).
7. Слышатся сильные прыжки кенгуру (*"топать" кончиками пальцев по спине*).
8. Рядом находится вольер со слонами. Они медленно ходят по вольеру (*медленно и сильно нажимать кулаками на спину*).
9. А сейчас посетители идут в террариум со змеями. Змеи медленно ползают по песку (*делать ладонями движения, похожие на змеиные*).
10. Вот крокодил открывает свою пасть и хватает еду (*коротко и сильно щипать руки и ноги*).
11. Вот прогулка подошла к концу. Посетители зоопарка идут к выходу и садятся на скамейку (*кончиками пальцев пробежать по спине и положить обе руки на плечи; почувствовать дыхание партнера*). Вам понравилось гулять по парку?

По мнению многих педагогов и психологов, ранняя профориентация должна начинаться еще с младшего дошкольного возраста, а сюжетно ролевая - игра – не только ведущий вид деятельности дошкольников, но и средство для решения поставленных задач, так как в ходе сюжетно-ролевой игры начинают формироваться определенные отношения к людям, к деятельности взрослого, к профессиям.

Рассмотрим несколько современных подходов к руководству и организация сюжетно-ролевых игр в дошкольном образовательном учреждении(слайд №2).

Новоселова С. Л. и Зворыгина Е. В., предлагают комплексный метод руководства, который включает обогащение опыта детей через чтение худ. литературы, беседы, наблюдения и т.д., создание спец. условий для организации игры (атрибуты, оборудование), взрослый дает советы, направляет игру детей.

Новый, альтернативный подход к организации сюжетной игры, предлагают исследователи Михайленко Н. Я. и Короткова Н. А., этот подход направлен на

свободную самостоятельную игру детей, через передачу им постепенно усложняющихся игровых умений: использование предметов - заместителей, взрослый присутствует в игре, но берет на себя какую-либо роль.

В зависимости от возраста детей, педагог использует те или иные приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, особенности приемов руководства в разных возрастных группах, представлены на слайде (№3).

При организации сюжетно-ролевой игры, наверное, каждый педагог испытывает трудности. Уважаемы коллеги, а вы какие трудности испытываете при организации сюжетно-ролевой игры?(Отсутствие мотивации, нет коммуникативных навыков, не умеют договариваться, распределять роли, подбирать игрушки – заместители, доводить игру до логического завершения).

Поэтому я хочу с вами поделиться, новым подходом, который поможет спланировать сюжетно-ролевою игру - это разработка технологической карты (слайд№4), её использование поможет определить структуру детской деятельности, выбрать оптимальную форму, наиболее эффективные методы, рационально распределить время. Обратите внимание на слайд (№5), перед вами представлен примерный алгоритм составления технологической карты для педагога и технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Салон красоты» (слайд №6).

Но как ребенок «сможет прочитать» эту карту конечно только если он сам не составит эту карту.

Технологическая карта предлагает организацию сюжетной игры путем ее моделирования. Опираясь на разработанную модель, воспитатель помогает детям вспомнить эпизоды, действия участников игры, содержание взаимоотношений.

На слайде (№7) представлены примеры технологических карт.

Посмотрите, здесь присутствуют все основные шаги. Обратите внимание шаг номер 4 «Поиграйте» для каждого игрового сюжета и для каждой возрастной группы содержание этого этапа будет разное, обратите внимание на слайд (№8).

Вы увидели примерные схемы технологических карт для сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие». Вы заметили, что чем старше становятся дети, тем больше увеличивается количество возможных ролей, и усложняется сюжет игры. А теперь я вам предлагаю перейти к практике и самим составить технологические карты к сюжетно-ролевым играм, разделитесь на 3 команды.

Первая команда, составит технологическую карту для игры «Поликлиника», средняя группа. Вторая команда, составит технологическую карту для игры «Парикмахерская», старшая группа. Третья команда, составит технологическую карту для сюжетно-ролевой игры «Школа» подготовительная группа.

По окончании работы каждая группа представит полученный результат. На работу вам дается 7 минут. Приступайте к работе. (Педагоги представляют свои технологические карты). Уважаемы коллеги, как вы считаете – такая технологическая карта поможет воспитателю организовать сюжетно-ролевую игру с детьми? (ответы)

Какой же результат мы получим при использовании технологических карт с детьми (слайд №9)?

Спасибо за работу.