

Сюжетно-ролевая игра как инструмент ранней профориентации дошкольников

**Подготовила Г.Д. Гуторова, методист
МБДОУ д/с №11 г Вязьмы Смоленской области**

Все профессии нужны



Все профессии важны



КЕМ БЫТЬ?



**АКТУАЛЬНОСТЬ
РАННЕЙ
ПРОФОРИЕНТАЦИИ**



В сложном процессе становления человека немало зависит от того, как ребёнок адаптируется в мире людей, сможет ли он найти своё место в жизни и реализовать собственный потенциал.

Родители и педагоги, как никогда раньше, обеспокоены тем, что нужно сделать, чтобы ребёнок, входящий во взрослый мир, стал уверенным, счастливым, умным, добрым и успешным.

ПРОФОРИЕНТАЦИЯ - это система мероприятий, направленных на выявление личностных особенностей, интересов и способностей каждого человека для оказания ему помощи в разумном выборе профессии, наиболее соответствующих его индивидуальным возможностям.



ВЕРНЫЙ ВЫБОР ПРОФЕССИИ



Результаты профессиональной деятельности приносят человеку моральное, эмоциональное и материальное удовлетворение



Результаты профессиональной деятельности приносят пользу обществу и стране

**ЦЕЛЬ РАННЕЙ
ПРОФИОРИЕНТАЦИИ-**
социализация
дошкольников в процессе
ознакомления с
профессиями и трудом
взрослых



**СЮЖЕТНО – РОЛЕВАЯ ИГРА -
хозяйка игрового процесса и
незаменимый помощник в
приобщении детей дошкольного
возраста к миру профессий**

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек

Игра имеет важное значение в жизни ребенка.. Каков ребенок в игре ,таким он будет в работе. когда



ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ С/Р ИГРЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО НАПРАВЛЕНИЯ

Группы	Игры	Трудовые действия	ПЕДАГОГ стимулирует детей
Вторая младшая 3-4 года	Игры, изображающие труд взрослых в ДОУ, работу водителей	Имитационный, подражательный характер, мало внимания обращается на результат труда	• воспроизводить наиболее характерные трудовые действия • правильно называть себя в игровой роли, называть игровые действия • самостоятельно пользоваться деталями костюмов для исполнения той или иной роли
Средняя 4-5 лет	Игры с более сложным сюжетом: построение дома, перевоз пассажиров и грузов, лечение детей, продажа товаров. Дети начинают сами придумывать несложные сюжеты игр	Увеличивается количество трудовых действий Выбирают необходимые для игры атрибуты, некоторые могут изготавливать сами	• строить сюжет из 4-6 смысловых эпизодов; • исполнять в одной и той же игре разные роли в соответствии со смыслом разворачиваемого сюжета; • самостоятельно распределять роли с учётом возможностей, интересов и желаний друг друга; • находить предметы-заместители и использовать их в качестве атрибутов
Старшая 5-6 лет	Совершенствуются игры, в которых отражены отдельные профессии Появляются игры в профессии родителей Поддерживаются игры, отображающие работу учреждений	Не только трудовые действия взрослых, но и взаимоотношения людей в работе (моделируют профессиональное поведение)	• вводить в игру новые атрибуты: технику, инструменты; • расширять набор сюжетов для игр («Пекарня», «Банк», «Туристическое агентство», «Зоопарк», «Театр», «Аптека»).
Подготовительная 6-7 лет	Совершенствуются игры, расширяя и углубляя представления о разных профессиях, связанных, например, с полётом (лётчик, радист, механик, бортинженер, стюардесса, штурман и т. д.)	Определяют тему игры Соединяют опыт и новые полученные знания Выбирают роли и вливаются в них	• вводить в игру новые роли-специальности (пилот, стюардесса; капитан, штурман, матрос, повар - иок)

ЗНАЧЕНИЕ ПРОФОРИЕНТАЦИОННЫХ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

- у детей формируется обобщенное представление о структуре трудового процесса и понимание взаимосвязи между компонентами трудовой деятельности
- активизируется познавательная деятельность дошкольников
- развивается интерес к профессиям взрослых и чувство уважения к людям разных профессий
- усваиваются сведения о профессиональной деятельности взрослых
- закрепляются знания, полученные в ходе ООД и совместной деятельности
- формируется уверенность в себе (берут главную роль)
- способствует практическому переживанию окружающей действительности
- дает радостное осознание того, что вот ребенок стал взрослым человеком, пусть даже в рамках игры
- способствует речевому развитию и развитию коммуникативных способностей
- является проводником в профессию взрослых.



Чем ярче и насыщенной игра, тем больше у ребёнка возможности впитать и пропустить через свой внутренний мир информацию об общественной жизни и о мире профессий, их ценности и значимости и тем легче ему будет в будущем сделать свой решающий выбор, который и определит его жизнь.



ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ С/Р ИГРЫ ПРОФОРИЕНТАЦИОННОГО НАПРАВЛЕНИЯ

Группы	Игры	Трудовые действия	ПЕДАГОГ стимулирует детей
Вторая младшая 3-4 года	Игры, изображающие труд взрослых в ДОУ, работу водителей	Имитационный, подражательный характер, мало внимания обращается на результат труда	- воспроизводить наиболее характерные трудовые действия - правильно называть себя в игровой роли, называть игровые действия - самостоятельно пользоваться деталями костюмов для исполнения той или иной роли
Средняя 4-5 лет	Игры с более сложным сюжетом: построение дома, перевоз пассажиров и грузов, лечение детей, продажа товаров. Дети начинают сами придумывать несложные сюжеты игр	Увеличивается количество трудовых действий Выбирают необходимые для игры атрибуты, некоторые могут изготавливать сами	- строить сюжет из 4-6 смысловых эпизодов; - исполнять в одной и той же игре разные роли в соответствии со смыслом разворачиваемого сюжета; - самостоятельно распределить роли с учётом возможностей, интересов и желаний друг друга; - находить предметы-заместители и использовать их в качестве атрибутов
Старшая 5-6 лет	Совершенствуются игры, в которых отражены отдельные профессии Появляются игры в профессии родителей Подсказываются игры, отображающие работу учреждений	Не только трудовые действия взрослых, но и взаимоотношения людей в работе (моделируют профессиональное поведение)	- вводить в игру новые атрибуты: технику, инструменты; - расширять набор сюжетов для игр («Пекарня», «Банк», «Туристическое агентство», «Зоопарк», «Театр», «Аптека»).
Подготовительная 6-7 лет	Совершенствуются игры, расширяя и углубляя представления о разных профессиях, связанных, например, с полётом (лётчик, радист, механик, бортинженер, стюардесса, штурман и т. д.)	Определяют тему игры Соединяют опыт и новые полученные знания Выбирают роли и вливаются в них	вводить в игру новые роли-специальности (пилот, стюардесса; капитан, штурман, матрос, повар - повар)

Функции игры

- *социокультурная функция*
- *коммуникативная функция*
- *деятельная функция*
- *функция самореализации*
- **коррекционная**

Принципы

- 1.«играющий партнер»
- 2.открытие и усвоение нового, более сложного способа построения игры
- 3.начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику.

Руководство

1. Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей).

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино -, видеофильмов;
- занятия (особенно речевые)
- рассмотрение иллюстраций;
- ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования;
- организация игрового пространства (подбор, изготовление своими руками)
- игры (конструктивные, дидактические, подвижные);
- изобразительная деятельность;
- игры-имитации;
- мнимые «телефонные разговоры»;
- придумывание историй для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог ей необычный чай».
- домашние задания, которые приучили ребенка к самостоятельному поиску информации, например: «Как мама убирает, что делает сначала, что потом».

Прямое руководство *(с вмешательством в игру)*

- **ролевое участие в игре**
- **участие в сговоре детей**
- **показ образца игрового действия**
- **предложение готового сюжета игры**
- **предложение готовой темы игры**
- **совет по ходу игры**
- **разъяснение**
- **беседа о содержании предстоящей игры**
- **о распределении в ней ролей**
- **помощь в распределении ролей**
- **подборе игрушек, атрибутов**
- **обучение ролевому поведению**

Структура сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину

1. – роли, которые берут на себя дети в процессе игры.



2. – игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли и отношения между ними.



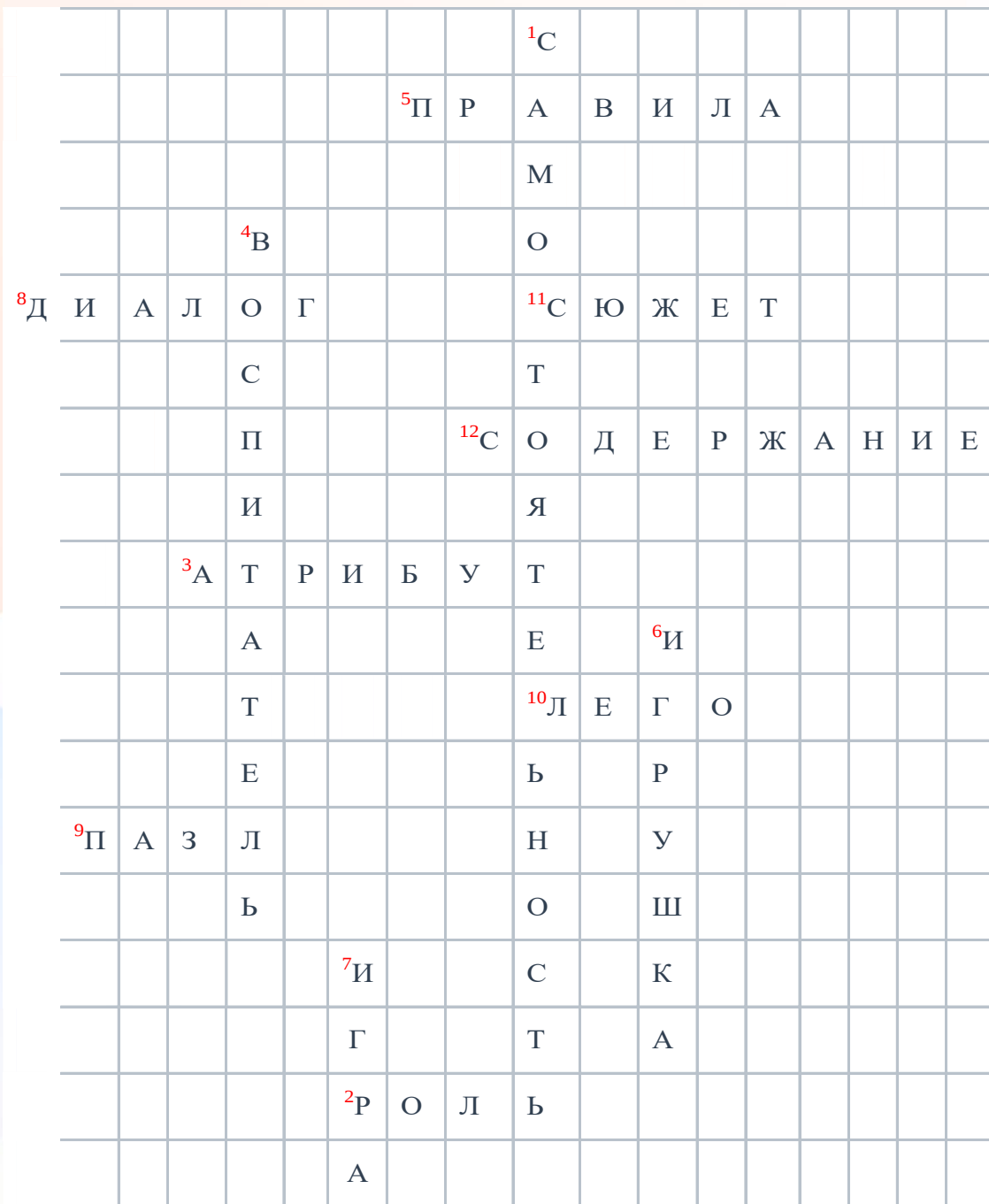
3. – игровое употребление предметов, условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка.



4. – реальные отношения между играющими детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которого регулируется весь ход игры.

Продолжительность и примерный перечень сюжетно-ролевых игр:

- младшая группа: до 15 - 25 минут
- «Дочки – матери», «Семья», «Детский сад», «Строительство», «Шофер» «Автобус», «Больница»;
- средняя группа: до 30-35 мин.
- «Дочки – матери», «Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Моряки», «Летчики», «Строительство», «Магазин», «Кафе», «Больница», «Парикмахерская», «Зоопарк»;
- старший дошкольный возраст: до 45 мин.
- «Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Строители», «Магазин», «Больница», «Аптека», «Парикмахерская», «Почта», «Поликлиника», «Скорая помощь», «Ателье», «Цирк», «Военные» (милиция-полиция, моряки, летчики, пограничники, «Автозаправка», «Морское путешествие», «Библиотека», «Школа», «Космонавты», «Супермаркет», «Банк», «Ветеринарная лечебница».
- С возрастом увеличивается и количество участников **игры**. В играх детей младших групп участвуют 2-3 ребенка, у старших - 3-7 и больше.





ТВОРЧЕСКИХ УСПЕХОВ И НАСЛАЖДЕНИЕ ОТ ИГРЫ С ДЕТЬМИ!