

**Игра - в значительной
степени основа всей
человеческой культуры.**


**Анатолий Васильевич
Луначарский**


ТЕХНОЛОГИЯ ПРОВЕДЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР


Крупнова М.В. – методист ГБУДО ДСООЦ «Лазурный»



Сюжетно – ролевая игра

- 
- это игра, в ходе которой вы примеряете на себя чью-то роль - проба социальных сил и их испытание.

- 
- основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

- 
- ролевая игра включает в себя множество целей, задач, особенностей и функций, которые существенно различаются у разных персонажей.

Функции ролевой игры



коммуникативная функция

социокультурная функция

функция реализации способностей ребенка

деятельностная функция

защитная, или коррекционная функция

Элементы сюжетно-ролевой игры:



Роль

Сюжет

Игровые
действия



Сюжетно-ролевые игры классифицируются по следующим признакам:

- содержанию-сюжету (отражение быта, труда взрослых, событий общественной жизни, разыгрывание сказок и рассказов);
- по организации количества участников (индивидуальные, групповые, коллективные);
- по форме организации (полигонные (игры-эпопеи), кабинетные (камерные)).

С точки зрения содержания

Героико-патриотические темы



Темы литературных произведений

Производственные сюжеты



Бытовые сюжеты



Деловые ролевые игры



Режиссерские игры



По масштабу организации выделяют



Полигонные игры



Кабинетные игры

Этапы сюжетно-ролевой игры:



- Создание сюжета



- Распределение ролей



- Самостоятельная игра



- Анализ игры

Специфика малых сюжетно-ролевых игр в рамках тематической смены

Этап	Временной отрезок	Задачи этапа	Форма работы
Организационный	1-3 дня	Организация жизнедеятельности детей - формирование ОСУ, формирование отрядных детских коллективов	Игра «Выборы» Игра «Разведчик»
Основной	17-18 дней	Создание организационно-педагогических условий для отдыха детей, раскрытия способностей и интересов	Игра «Посадка на Мобиус» Игра "Ночь Триффидов" Игра «Остров»
Заключительный	2-3 дня	Подведение итогов работы смены, проведение заключительных дел и мероприятий (заккрытие смены)	Игра «Директор» Игра «Моя 1 фирма» Игра «Ярмарка талантов»



Специфика больших сюжетно-ролевых игр в рамках тематической смены

Этап	Временной отрезок	Задачи этапа
Подготовительный	1-2 дня до начала смены	Определение игрового сюжета смены, планирование основных игровых действий и правил. «Вхождение в игру» взрослых участников. Оформление лагеря согласно сюжету. Создание интереса к игре.
Организационный	1-3 дня	Создание условий «вхождения в игру» детей. Завязка игрового сюжета смены, распределение ролей, постановка игровых задач, определение условий и смысла игровых действий
Основной	16-17 дней	Развитие игрового сюжета, выполнение участниками заданий, направленных на достижение основной цели
Заключительный	2-3 дня	Развязка игрового сюжета, честование участников, празднование по поводу достижения цели

Смена «Отличная профессия»

Цель: Создание условий для формирования навыков профессиональной ориентации детей.

Задачи:

1. Расширять представление детей о видах профессий: их истории, актуальности, перспективе и специфике.
2. Развивать познавательную активность, навыки исследовательской, аналитической работы профессиональной направленности;
3. Формировать умение составлять личный профессиональный план и мобильно изменять его.
4. Воспитывать уважение к труду и разного рода профессиям.

Содержание смены - деловая игра «Лабиринт профессий»



Обучающий блок

обучающие
занятия
«ПрофиКурс»

круглый стол
«СпецГость»

тематические дни
ГБУДО НО

Практический блок

тренинговые
занятия «Шесть
шагов в будущее»

проект
«Перспектива»

Демонстрационный блок

деловая игра
«Лабиринт
профессий»

конкурс
агитбригад
«ПрофОриентир»



Игра «Остров»



Вопросы, которые нужно решить:

- Система правления?
- Кто лидер?
- Инфраструктура острова?
- Расселение жителей?
- Валюта?
- Жизненно важные объекты?
- Будут ли у вас выходные, праздники?
Какие, когда?
- Как будете решать отношения между мужчинами и женщинами? Патриархат или матриархат?
- Какие достопримечательности на острове?

Анализ – раскроем наши скрытые задачи:

- **Уровень сплоченности коллектива** — это демонстрирует принцип расселения участников на острове (вместе или порознь), лидеры, которые руководят тем, что, как и где рисовать "на острове", и непринятые, которым или не нашлось места на острове.
- **Социометрия** (лидеры, принятые, непринятые) - это демонстрирует принцип расселения участников, занимаемый статус на острове.
- **Уровень культурного, морально-нравственного развития** - выясните, что рисуют спасенные. Дома? Прекрасно! Дороги, машины — тоже неплохо... А есть ли на вашем острове театр? Библиотека? Школа, наконец? Выбор тех или иных предметов характеризует систему ценностей участников игры.
- **Творческие способности детей** — распределение труда на острове.

Важно не то, проигрываем ли мы в игре,
важно, как мы проигрываем и **как мы**
благодаря этому **изменимся, что нового**
вынесем для себя, как сможем применить это в
других играх.

