

Тема. «Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой в детском саду»

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребенок познает мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребенка.

Игра не может развиваться сама по себе. Для ее развития необходимы: четкая методика ее проведения и грамотное руководство со стороны взрослого. У детей старшего дошкольного возраста нет жизненного опыта, чтобы воплощать придуманные сюжеты в игровое пространство. Организация игры требует согласованных действий участников.

Сюжетная игровая деятельность ребенка не планируется заранее, не следует жесткому плану построения.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты:

1. сюжет
2. содержание
3. игровая ситуация
4. замысел
5. роль
6. ролевое действие
7. ролевое поведение
8. правила

Сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Содержание — это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

Игровая ситуация - совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.

Замысел - план действий, задуманный играющими

Роль — это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Ролевое действие - это деятельность ребенка в роли.

Последовательность ролевых действий характеризует **ролевое поведение** в игре.

Правила - это порядок, предписание действий в игре.

Характеристика сюжетной игры раскрывается через свободу выбора темы и содержания всей игровой деятельности. Каждый участник однозначно хочет, чтобы игра сложилась интересно, слаженно. Именно с этой целью осуществляется методика проведения и руководство игрой со стороны взрослого, который направляет сюжетные ситуации для более эффективного и успешного развития игровых умений у дошкольников.

Планируя работу по руководству сюжетно – ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового

опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений.

Руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении осуществляется в двух основных направлениях:

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

- 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 необычный чай» ;
- «домашние задания», которые приучают ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом») .

Прямое руководство (с вмешательством в игру).

Самое сложное и важное – обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить распределять роли, доводить до конца задуманное. При этом ставятся задачи, как ко всему коллективу, так и к отдельным детям.

Первое условие успешного руководства играми – умение наблюдать за детьми, понять их игровые замыслы, их переживания. Это не просто: ребенок, особенно в младшем дошкольном возрасте, не всегда может, а иногда не хочет делиться со взрослыми своими намерениями.

Педагогу необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если педагог относится к детской игре серьезно, с искренним интересом, без обидного снисхождения, к которому дети весьма чувствительны. Такому педагогу дети охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью.

Особенно сложна роль педагога в ходе развития сюжета игры. Во время подготовки к ней, когда дети еще не вошли в свои роли, когда сюжет игры только намечается, педагог с уважением относится к замыслу участников, может давать им советы, руководить их поведением, как взрослый детьми. Иное дело в ходе игры, когда неосторожным вмешательством можно разрушить созданный ребенком образ.

Далеко не всегда дети прислушиваются к советам взрослых во время игры. Педагог не может быть равнодушным зрителем, он выражает сочувствие матери, у

которой заболела дочка, с интересом слушает рассказ моряков об опасных трудностях их путешествия. Такой педагог может дать совет относительно дальнейшего развития игры, и ребенок прислушивается к его словам, особенно когда к нему обращаются как к действующему лицу. «Маме можно посоветовать пойти с больной дочкой к врачу». Такие советы обогащают замысел игры.

Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, игровые действия он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает в них уверенность в своих силах. При непосредственном участии в играх, часто совсем не главную, эпизодическую роль занимает воспитатель.. Но и в этой роли можно незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались. Например, в роли зрителя в театре спрашивать, где продаются билеты, и таким образом наводить на мысль сделать кассу; как покупатель в магазине спрашивать о таких товарах, которые продавцы еще не приготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

Еще один важный компонент сюжетно-ролевой игры - использование предметов, представляющих уменьшенную копию реальных вещей и созданных специально для организации игры ребенка, и предметов-заместителей.

В руководстве детей большое место занимает косвенные приемы руководства, чтобы не мешать ребенку, самостоятельно играть, т. к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка.

Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

- развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания);
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей,

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

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

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) . Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Ранний возраст.

Приемы прямого руководства. - эмоциональное общение взрослого с ребенком в совместной игре

- показ способов действий с предметами, сопровождающиеся речью взрослого
- совместные с воспитателем игровые действия
- включение воспитателя в игру ребенка (для решения определенных игровых задач)

- демонстрация, обучение использованию в игре предметов-заместителей, прорисованных маркеров игрового пространства, воображаемых предметов

- применение активизирующего диалога воспитателя с ребенком
- подсказывающие вопросы

Приемы косвенного руководства.

- подбор игрушек с определенными свойствами

- рассматривание предметов обихода и предметов ближайшего окружения, беседа о их назначении

- наблюдение за действиями взрослых, пользующихся предметами обихода и предметами ближайшего окружения

- разнообразные небольшие поручения ребенку (принеси стул, повесь полотенце на крючок)

- подключение малыша к посильному участию в трудовых действиях (уборка игрушек, вещей)

- рассматривание предметных картинок, небольших сюжетов и иллюстраций

- создание готовой игровой обстановки (подсказывающей ситуации – куклу и чашку кладут рядом)

- изменение знакомой игровой ситуации (замена игрушек, добавление новых)

- постановка педагогом проблемной ситуации

Вывод: В повседневной жизни ребенок приобретает практический опыт оперирования предметами и переносит этот опыт в самостоятельную игру. Игра в раннем возрасте носит ознакомительный характер и представляет собой предметно-игровую деятельность. К концу раннего возраста игра приобретает статус отобразительной игры в которой операции с предметами переходят в ранг действия, направленных на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта.

Младший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

Вторая младшая группа

Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта)

- обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере

Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:

- вопросы (Ты кто? Или Ты шофёр? Я опаздываю на работу, подвезите меня пожалуйста)

- поощрение

- побуждения к высказываниям (Ты спроси у дочки, она не голодная)

- помощь воспитателя для объединения в игре (Тебе наверное скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой)

Средняя группа

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто)

- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)

Приемы косвенного руководства.

Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений

- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми

- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения)

- чтение художественных произведений, драматизация сказок

- наблюдение за играми других детей

- напоминания об интересных фактах из жизни.

Организация предметно-игровой среды

- сочетание игрушек, предметов заместителей, ролевых атрибутов, воображаемых игрушек

- внесение в среду новой игрушки

- изготовление детьми атрибутов для игры

Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:

- ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, использование ТСО, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин)

- создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.

Организация воспитателем игр обучающего характера:

- театрализованные игры

- игры типа «Угадай, кто пришел?» «Угадай, кого я изображаю?»

- дидактические игры «Кому что нужно для работы»...

Создание игровой проблемной ситуации: - с помощью игрового оборудования (атрибутов, декораций, предметов одежды, игрушек) - с помощью активизирующего общения педагога с детьми.

- поощрение

- привлечение в игру малоактивных детей.

Вывод: На основе углубленных знаний об окружающем мире дети в игре творчески реализуют интересные замыслы. Игра претерпевает изменения от образно-ролевой игры до сюжетно-ролевой. К 5 годам дети хорошо осваивают способы предметно-игровых действий, свободно играют с игрушками, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами, легко дают словесные обозначения, способны передать характерные особенности роли с помощью средств выразительности. Дети способны вступать в ролевое взаимодействие на более длительное время.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

- Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .

Приемы косвенного руководства.

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы)

- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно- игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста)

- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящики с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,

- включение с среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,

- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность

- спланировать ход игры, последовательность действий

- распределить роли, согласовать замысел,

- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре,

- наблюдение за игрой детей,

- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)

- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности,

- создать игровую ситуацию,

- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Вывод: к пяти годам дети умеют самостоятельно организовать сюжетно-ролевую игру – выбрать тему, создать условия, выполнять соответствующие игровые действия и правила поведения. Педагог использует в основном косвенные приемы руководства игрой.

Рекомендации:

Воспитатель должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.

Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Важно, чтобы в игре ребенок фантазировал, строил, творил.