

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ ДОШКОЛЬНИКОВ

Подготовили:
Романюк В.Д.,
заместитель заведующего по ВМР,
Горобчук Т.В.,
старший воспитатель

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника. И это – аксиома, научный факт. Но с каждым новым поколением меняется социальное и игровое пространство детства. Влияет ли такая перемена на развитие детей, на педагогический подход к организации игр дошкольников?

В теме нашей встречи заложены 2 понятия:

<p>Сюжетно-ролевая игра – это вид деятельности детей, в процессе которого они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки формального и неформального общения.</p> <p><i>Психология человека: словарь терминов</i></p>	<p>Инициатива - почин, внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии. В педагогическом словаре отмечается, что понятие «инициатива» можно определить как почин, «первый шаг».</p>
--	--

<p><i>Сюжетно-ролевая игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности дошкольников. Согласны? Назовите самый важный, на Ваш взгляд, аргумент в пользу этого утверждения.</i></p>	<p>Стюарт Браун</p> <p>Игры жизненно необходимы для нашего здоровья, хорошего самочувствия, социального развития, интеллекта, креативности, создания инноваций и способности решать проблемы. Игра – это состояние сознания, благодаря которому мы становимся более умными и приспособленными. Именно такие выводы сделал Стюарт Браун, ведущий эксперт в области психологии игр, изучив более шести тысяч историй самых разных людей – от серийных убийц до нобелевских лауреатов.</p> <p>Если человек исключает элемент игры из своей жизни, его существование заполняет вовсе не свет. Игра обеспечивает нас иронией, которая позволяет справиться с парадоксами, неоднозначностью и фатализмом. Без нее мы будем похожи на персонажа, который говорит: "А в чем смысл? Все равно солнце взорвется через пять миллионов лет".</p> <p>Дети получают игрушки, которые приходят прямо из кинохитов или телевизионных передач. Вместе с ними поставляется заранее определенный набор представлений о персонажах и о том, как следует в них играть. Подобный готовый сценарий может лишить ребенка способности создавать собственную историю. Он начинает подражать уже известным жестам и репликам. Шанс на полет фантазии утрачен.</p>
--	--

Сюжетная игра влияет на всестороннее развитие ребенка, через игру ребенок овладевает моральными ценностями, усваивает социальный опыт. В игре удовлетворяются его основные потребности в самостоятельности, в общении со сверстниками, развиваются все психические процессы, особенно воображение и образное мышление в игре происходит нравственное развитие: ребенок учится уступать, сопереживать, сочувствовать, формируется ответственное отношение к выполняемой работе, развивается волевое поведение, умение подчинять свое поведение игровому правилу развивается его эмоциональная сфера.

- *А почему такое значение уделяется развитию инициативы у дошкольников?*

«Что такое инициатива? Это то, что человек делает так, как надо, хотя его об этом не просят»
Элберт Грин Хаббард

ФГОС ДО выделяет проявление ребенком инициативы и самостоятельности в различных видах деятельности – игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности как целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования (п.4.6. ФГОС ДО).

Таким образом, игра, являясь простым и близким ребенку способом познания окружающей действительности, становится наиболее естественным и доступным путем развития личности, в том числе и проявления инициативы, самостоятельности.

Общая характеристика сюжетно-ролевой игры

Игра, как любой вид деятельности, имеет свои структурные компоненты:

Игровой замысел – это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры.

Сюжет игры – это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.

При этом игровые действия (крутит руль автомашины, готовит обед и др.) – одно из основных средств реализации сюжета.

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком. Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет.

Роль – средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни.

Ролевое действие – это деятельность ребенка в роли. Последовательность ролевых действий характеризует ролевое поведение в игре.

Этапы формирования сюжетно-ролевой игры

Первым этапом развития игровой деятельности является **ознакомительная игра** (*первый год жизни*). По мотиву, заданному ребенку взрослым с помощью предмета-игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Ее содержание составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность младенца весьма скоро меняет свое содержание: обследование направленно на выявление особенностей предмета-игрушки и потому перерастает в ориентировочные действия-операции.

Следующий этап: **отобразительная игра** (второй год жизни), в которой отдельные предметно-специфические операции переходят в ранг действий, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определенного эффекта.

На рубеже первого и второго годов жизни ребенка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий, наступает следующий этап в развитии игры: она становится **сюжетно-отобразительной**. Меняется и ее психологическое содержание: действия ребенка, оставаясь предметно-опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно зарождаются предпосылки **сюжетно-ролевой игры**. На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных детьми отношений между людьми.

Наступает этап **собственно-ролевой игры**, в котором играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей.

Организация сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития ребенка требует систематического, умелого влияния на нее, поэтому воспитателю очень важно правильно ее организовать, не нарушая детского творчества.

Руководство игрой направлено на поэтапное ее формирование, с учетом тех факторов, которые обеспечивают своевременное развитие игровой деятельности на всех возрастных ступенях дошкольного детства:

- на первом этапе (1,5-3 года) Основным содержанием игры являются действия с предметами. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты - бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.

На первом этапе (1,5 – 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами. В сюжетно-ролевой игре воспроизводятся действия взрослых, за которыми ребенок наблюдает.

Начинать формирование простейшего взаимодействия между детьми можно, используя любые «катающиеся» предметы (мячик, тележка и т.п.), которые стимулируют детей к взаимоподражательным, зеркальным действиям, направленным друг на друга. Дальнейшая совместная игра воспитателя с детьми с целью формирования предметного взаимодействия может принимать другие формы (совместная постройка башни из кубиков, сбор пирамидки и т.п.).

Основными задачами является:

1. Развитие и обогащение игровых действий с игрушками, сюжетов игры.

Для этого он развертывает сюжетную игру на виду у детей, одушевляя кукол или других игрушечных персонажей. Берет куклу и говорит так, чтобы было слышно детям: «Ты спать хочешь, поэтому и капризничаешь! Давай, я тебя покачаю, песенку спою!» (Садится на детский стульчик, баюкает куклу.) «Все, глазки закрылись, теперь она спит, тихонечко в кроватку положу!» (Кладет куклу в кровать.) Можно тут же привлечь к игре одного из детей: «Маша, зайка тоже, наверное, спать хочет. Побаяужай его, уложи спать!» По мере освоения детьми действий с сюжетными игрушками воспитатель переходит к игре, включающей уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом: «варит» кашу на игрушечной плите, а затем «кормит» ею кукол; «кормит» кукол, а затем укладывает их спать; «купают» куклу, а затем «укладывает» ее спать; «стирает» кукольное белье в игрушечном тазике, а затем «гладит» его утюгом и т.д.

2) Стимулирование ребенка к осуществлению условного действия с заместителями и воображаемыми предметами. В этот период воспитатель наряду с сюжетными игрушками — подобиями реальных вещей (игрушечными кастрюлями, кроватками, утюгами и пр.) использует в совместной игре с детьми предметы-заместители (например, палочку вместо ложки, кубик вместо мыла и т.п.). При введении в игру предметов-заместителей воспитатель должен не только осуществлять игровые действия с ними (подносить ложку-палочку ко рту куклы, намыливать мишку мылом-кубиком), но и словесно обозначать условный предмет («Это у нас мыло», «Это как будто ложка» и т.п.), смысл производимого с ним действия («Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло» и т.п.), делать это неоднократно в ходе игры, чтобы для ребенка полнее выступала условность игрового предмета и действия. Также следует расширять круг действий с предметами-заместителями: использовать один и тот же предмет для выполнения разных игровых действий, т.е. придавать ему различное условное значение (например, в одной игре палочка используется как ложка, в другой — та же палочка — градусник, в третьей — расческа и т.д.); использовать разные предметы-заместители для выполнения одного и того же по смыслу игрового действия (например, в первый раз в игре вместо мыла берется кубик, в следующий раз — плоская коробочка, брусочек и т.п.). К двум годам, когда ребенок уже усвоил действия «понарошку», т.е. для него открылась условность действия с предметом, нужно включать в игру наряду с предметом-заместителем и

воображаемый предмет, с которым осуществляется игровое действие (например, причесываться расческой, которой нет, брать воображаемое яблоко, конфету и т.п).

3) Формирование умений детей играть рядом, а затем и вместе. Например, развертывая «кормление» кукол, говорит: «Вася уже тарелку для каши приготовил. Настя, подай ему, пожалуйста, кастрюльку с кашей»; играя с детьми в «поездку в лес» предлагает: «Маша, какую большую ягодку ты нашла (*ягода воображаемая*). Угости ею Диму» и т.п. К примеру, дети, расположившись друг против друга, катают туда и обратно тележку. Воспитатель усаживает возле одного из малышей куклу небольшого размера, а возле второго кладет несколько кубиков и предлагает: «Вот кирпичики. Их можно перевозить в вашей машине. Сережа, ты нагружай. Теперь отправляй машину Гале. У ее куклы нет дома. Галя, а ты разгружай машину. Она снова поедет за кирпичиками к Сереже. Когда все кирпичики перевезете, можно будет вместе строить кукле дом». В ходе таких игр малыши начинают сами обращаться к партнеру-соверстнику, требуя от него соответствующих смыслу сюжетной ситуации игровых действий («Давай кирпичик!», «Вари кашу!», «На, ешь мороженое!» и т.п.), т.е. действуют вместе в рамках пока еще очень простого общего сюжета.

Когда возраст детей подходит к 2г. 6 мес. игра становится более самостоятельной, разнообразной и богатой по содержанию. Теперь уже ребенку не столь необходимо постоянное участие взрослого: игрушки сами начинают стимулировать игровые действия с ними.

- на втором этапе (3 - 4 года), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

На втором этапе (3 года – 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой.

Задачи:

1.обогащение содержания игр,

2.формирование умений: 1)организованно играть небольшими группами, договариваться по поводу игры; 2) развертывать специфическое ролевое взаимодействие — ролевой диалог (говорить с партнером как «доктор» с «пациентом», а не как Петя с Машей); 3) изменять в ходе игры ролевое поведение в зависимости от того, каковы роли партнеров (например, доктор должен одним образом взаимодействовать и разговаривать с пациентом, иначе — с медсестрой и т.п.), 4) *менять свою игровую роль в зависимости от развертывающегося сюжета* (например, побыв «пациентом», стать при необходимости «медсестрой», затем «главным врачом» и т.п.).

3.поддерживать в игре дружелюбные отношения.

Внимание ребенка необходимо перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Для формирования ролевого поведения следует начинать совместную игру с детьми, используя парные роли, хорошо знакомые ребенку по его жизненной практике (к примеру, «семейные» роли: мама — дочка, бабушка — внучка, мама — сынок, а также пары: доктор — больной, продавец — покупатель и т.п.).

Непременным условием игры воспитателя с детьми является неоднократное называние им своей роли («Я – доктор, полечу больного мишку» и т.п.) и обращение к

партнеру (игрушечному персонажу или ребенку) как носителю роли («Заходите, больной» и т.п.), разговор с ним.

Вопрос, часто встающий перед воспитателем: во что играть с детьми? Он отпадет если воспитатель подключится к игре ребенка, найдя подходящую по смыслу дополнительную роль, и действуя «изнутри» нее, разворачивает ролевое взаимодействие. Это следует делать непринужденно и ненавязчиво. Например, один из мальчиков в одиночестве вращает закрепленный на стойке штурвал. Воспитатель предлагает кому-нибудь из детей: «Коля, давай вместе с Витей поиграем? Он на корабле куда-то плывет. Витя, ты кто? Капитан? Можно, мы с Колей будем матросами? Я матрос. Капитан, приказывайте, что мне делать. Наблюдать за берегом в бинокль? Коля, а ты тоже спроси у капитана, что тебе делать...».

В ходе таких совместных игр воспитатель своими вопросами, репликами изнутри своей игровой роли старается максимально активизировать ролевую речь детей. Взаимодействие взрослого с ребенком, выполняющим основную роль, служит как бы моделью для второго ребенка, участвующего в игре.

Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

Начинать такую работу целесообразно с каждым из детей индивидуально. Но педагог не всегда располагает реальными возможностями часто играть с каждым ребенком, поэтому лучше играть с небольшой подгруппой. Каким образом можно это делать?

Воспитатель выбирает одного из детей в качестве своего основного партнера. Если ребенок уже занят игрой, взрослый подключается к ней, если нет — предлагает ребенку основную в сюжете роль (например, «врача»), а себе берет дополнительную («пациента»). Начав игру, воспитатель предлагает такую же роль, как у него самого, еще нескольким детям: «Давайте, вы тоже заболели и пришли к доктору!» Сам воспитатель активно взаимодействует с ребенком, выполняющим основную роль. «Полечившись» у доктора и уступив место следующему пациенту, взрослый меняет свою роль: «Я теперь медсестра. Доктор, давайте, я вам буду помогать». Затем на роль «медсестры» снова привлекается кто-нибудь из детей (из пациентов, ожидающих своей очереди), а взрослый становится «другим врачом».

Меняя роли в игре, воспитатель каждый раз разворачивает новый диалог со своим основным партнером (разговаривает с врачом как пациент, как подчиняющаяся ему медсестра, как равный товарищ по работе). При этом последовательная смена ролей взрослым и его изменяющееся взаимодействие с ребенком-«врачом» являются как бы моделью развертывания игры для других, включенных в нее детей. В такую игру можно намеренно вовлечь от трех до семи детей. Однако стихийно к ней могут присоединиться и другие: не следует этому мешать («пациентов», «пассажиров», «покупателей» может быть сколько угодно).

При совместной игре воспитатель соблюдает 2 условия:

1 - использование *многоперсонажных сюжетов* с определенной ролевой структурой, где одна из ролей непосредственно связана со всеми остальными;

2 - отказ от однозначного соотношения числа персонажей (ролей) количеству участников игры, т.е. персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

-на третьем этапе (4 - 6 лет) основное содержание игры по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с

ролью. Логика, характер действий и их направленность, определяется ролью. Сюжеты разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

- на четвертом этапе (6-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей.

Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.

На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр.

Основная задача:

Развитие самостоятельности и самоорганизации: формирование умений договориться о теме игры, распределить роли, наметить основное развитие сюжета, подготовить игровую обстановку, овладение новым, более сложным способом построения игры — совместным сюжетосложением.

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей? Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах. Сделать именно совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода — совместной со взрослым «игре-придумывании», протекающей в чисто словесном плане.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового. Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок, несмотря на конкретное разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему. Устойчивая композиционная схема волшебных сказок была выделена в исследованиях отечественного литературоведа В. Я. Проппа (Пропп В. Я. Морфология сказки. — М., Г969)), включающую примерно такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т.п.); 3) герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника (им может быть и сам «даритель»), при помощи которого достигает искомый объект; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции (героя, дарителя, противника), и получится новая сказка.

Разумеется, приведенная общая схема волшебных сказок нужна воспитателю, а не детям. Ни в коем случае нельзя специально объяснять им схему сюжета и требовать придумывания «по схеме». В таком случае игра превратится в учебную

задачу и потеряет свою привлекательность как свободная и необязательная деятельность.

Игра-придумывание каждый раз должна занимать не более 10—15 минут. Расположиться для нее нужно в спокойном месте, кружочком, чтобы участники видели друг друга. Постепенно воспитатель может включать в нее уже не двух, а трех детей. Большее число участников пока нецелесообразно, так как дети не могут долго ждать своей «очереди» высказаться, теряют нить сюжета, и в результате интерес к игре пропадает. Вокруг играющих часто собираются «наблюдатели», которые с интересом следят за ходом событий и частично осваивают умения согласованно строить новые сюжеты.

Как конкретно начинать игру-придумывание с детьми?

Воспитатель обращается к двум детям: «Маша, Вася, вы какую сказку больше всего любите? Про Серого волка? Что-то я ее немного забыла. Давайте вместе вспомним. Будем по кусочку вспоминать — кусочек расскажет Маша, потом — Вася, потом — я, а дальше опять Маша».

Этим же детям через 1—2 дня после пересказа воспитатель предлагает: «Давайте по-новому играть! Будем вместе придумывать одну общую сказку, похожую на сказку про Ивана-царевича и Серого волка, только немного не такую». Обычно это предложение с готовностью принимается детьми, но далее следует их вопрос: «А как мы вместе будем придумывать?» Воспитатель поясняет: «Будем придумывать по кусочку. Сначала я придумаю кусочек, потом — Вася, потом — Маша, а дальше опять я».

В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку, по сравнению с известной. Для этого целесообразно предлагать начало сказки, соединяя в нем сразу сказочные и реалистические элементы. Например: «Ивану-царевичу захотелось учиться в школе, и он отправился ее искать»;

По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, воспитатель может стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам — разноконтекстные роли (Баба-Яга и продавец).

В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру-придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки, а «настоящие истории». Основой для истории может послужить и прочитанный накануне рассказ («Давайте придумаем новые приключения этого мальчика...»), и реальное наблюдение. Например, дети с огромным интересом наблюдали за появившимися в соседнем дворе пожарными машинами, вплоть до их отъезда, но что там случилось — никто не знает. Можно предложить им: «Давайте придумаем, что там произошло...». А затем придуманный со взрослым сюжет служит как бы толчком для игры с распределением ролей, развертыванием действий с игрушками.

Итак, характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности:

- 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки;
- 2) частичное преобразование известной сказки;
- 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов;
- 4) развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»;
- 5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.

Виды сюжетно-ролевых игр:

- Игры на бытовые сюжеты (дом, семья, праздники, дни рождения). Здесь большое место занимают игры с куклами.

- Игры на производственные и общественные темы (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт, милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, строительство, армия)

- Игры на героико-патриотические темы (космос)

- Игры на темы литературных произведений, кино, телепередач.

- «Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить и выполнять разнообразные действия кукол.

Сюжеты игр чрезвычайно разнообразны, связаны с жизнью общества.

Есть не в пример наукам хитрым

Совсем нехитрая одна:

Распознавать по детским играм,

Чем озабочена страна.

- *Как вы думаете, изменились ли игры современных детей? Что влияет на это?*

Роль воспитателя в руководстве сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста зависит от возраста детей, и на каждом этапе становления игры присущи свои приемы руководства.

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников

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

Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенные приемы руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновления игрового материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру.

Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры. Сюда входят:

- наблюдения;

- целевые прогулки;

- экскурсии

- беседы;

- чтение художественной литературы;

- просмотр кино, видеофильмов;

- занятия (особенно речевые)

- рассматривание иллюстраций;

- 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»).

Следующий прием косвенного руководства – внесение игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес (и игровой и познавательный) к новой теме или обогатить содержание уже бытующей. Игрушки должны находиться в свободном пользовании детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру

- ролевое участие в игре;

- показ образца игрового действия;

- беседа о содержании предстоящей игры;
- участие воспитателя в сговоре детей;
- предложение готового сюжета игры;
- помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов;
- разъяснение;
- предложение готовой темы игры;
- обучение ролевому поведению;

Во 2 младшей группе:

Одним из основных приемов руководства играми малышей является участие воспитателя в их играх. Воспитатель может принимать участие в играх, беря на себя ту или иную роль: мамы, врача, учительницы, шофера и др. Это дает возможность объединить нескольких детей для совместной игры. А роль, которую воспитатель берет на себя, служит примером для подражания. Ролевое участие воспитателя в играх малышей может быть направлено также на обогащение замысла и игровых действий отдельных детей: воспитатель разговаривает с детьми, показывает им действия с теми или иными игрушками. По мере обогащения игры игровыми действиями, возникновения сюжета дети начинают словом обозначать свою роль. Этому должны помогать вопросы воспитателя, обращение к ребенку как персонажу.

В средней группе:

В среднем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме. Воспитатель в качестве партнера 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.

В старшей группе:

Игра остается основным видом деятельности у старших дошкольников. Разнообразие сюжетов, свободный полет фантазии, активный обмен репликами — отличительные черты игр детей 5–6 лет. Воспитатель все реже выступает в качестве партнера. Он стимулирует и направляет игровую деятельность детей, является активным наблюдателем. Дети проявляют инициативу в подготовке пространства для игры, в выборе атрибутов.

Подготовительная группа:

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 берет на себя особую роль — партнера и ненавязчивого помощника. 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.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

Сюжетная игра - самая привлекательная деятельность для детей дошкольного возраста. Воспитатель должен помочь овладеть детям игровыми умениями. Для этого педагог должен соблюдать принципы организации сюжетной игры в детском саду.

1 принцип: воспитатель должен играть вместе с детьми. Но в совместной игре с детьми воспитатель должен занять позицию «играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из нее, ощущал бы себя вне оценок: хорошо — плохо, правильно — неправильно, ибо к сюжетной игре они не применимы.

Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребенка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя — взрослого, которому в любом случае надо подчиняться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера.

2 принцип: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения. Взрослый, играя с ребенком, должен пояснять игровые действия.

3 принцип: 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.

Такая стратегия обеспечит и индивидуальную самостоятельную игру детей, и их согласованную совместную игру в небольших группах, начиная с элементарного парного взаимодействия в раннем возрасте.

Алгоритм подготовки к организации сюжетно-ролевой игры:

1. **Выбор игры** (наблюдение, беседа с детьми с целью определения интересов) Перед проведением игры нужно выяснить, что дети знают о предстоящей теме игры. Допустим, мы планируем провести сюжетно-ролевую игру на тему: «Больница для животных». Нам надо знать, имеют ли дети представления о больнице для животных, знают ли, кто там работает, кто посетители и т.д. Если же у детей маленький запас знаний по данной теме, как обычно бывает во 2 младшей группе, то нужно его пополнить;

2. **Определить цель игры** (что можно развить через игру «Больница для животных», например: разнообразить ролевое участие детей в игре; учить выполнять соответствующие игровые действия; воспитывать навыки диалогической речи; обогащать представление детей о профессии врача; вызвать интерес к совместной игре с взрослыми и сверстниками.);

3. **Продумать приемы и методы организации сюжетно-ролевой игры** (исполнение главной роли воспитателем, прием игровой среды с подражанием (голоса животных), разыгрывание воображаемой ситуации (высокая температура), использование многоперсонажного сюжета – 2 врача, 2 м/сестры);

4. **Привлечь к изготовлению необходимой атрибутики или макетов** (вывески: «Больница», «Прививочный кабинет», маски животных);

5. **Наблюдение за игрой детей**, пополнение знаний детей по теме игры (беседа о том, где живут животные, кто их лечит, что может болеть, какими голосами разговаривают);

6. **Анализ с детьми игры** (Интересная игра у нас с вами получилась. Маша ловка брала кровь у больных, со всеми здоровалась, добрая, внимательная. Умница. Валя внимательная медсестра, хорошо колола уколы, Андрей был замечательным доктором. Звери были вежливыми, терпеливыми, не капризничали.).

Основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры:

1. **Выбор игры.** Определяется конкретной воспитательной задачей.
2. **Педагогическая разработка плана игры.** При разработке игры необходимо стремиться к максимальному насыщению ее игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.
3. **Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.** Необходимо так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.
4. **Создание воображаемой ситуации.** Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кустарники – граница, бревно – корабль и т.п. Создания воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры.
5. **Распределение ролей.** Педагогу надо стараться удовлетворять игровые потребности детей (каждому предложить желаемую роль или предложить очередность разыгрывания ролей разной степени активности, найти возможность для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль). Для того чтобы предотвратить конфликты между детьми, можно использовать во время распределения ролей считалки, жеребьевку, фишки, символы, бейджики, а также сами дети могут предложить роль другим участникам игры.
6. **Начало игры.** Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.
7. **Сохранение игровой ситуации.** Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре: а) взрослый обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «Есть, товарищ командир!» и т.п.); б) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива; в) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе не разрушая игровой ситуации; г) в ходе сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами; д) в процессе игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива.
8. **Завершение игры.** Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

Вывод: естественное эмоциональное поведение воспитателя, принимающего любые детские замыслы, гарантирует свободу, самостоятельность и непринужденность, удовольствие ребенка от игры, способствует возникновению у детей стремления самим овладеть игровыми способами.

Игра должна сохраняться как свободная самостоятельная деятельность детей, где они используют все доступные им игровые средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом, где происходит формирование конструктивных способов разрешения конфликтов, возникающих в процессе игры. Надо так организовать игру дошкольников, чтобы у них возникла необходимость обращаться за чем-либо к другим людям.

ПАМЯТКА

Несколько полезных советов по организации игровой деятельности детей.

- Не заменять игру другими видами деятельности.
- Собирайте как особую ценность любимые игры детей: развивающие, коммуникативные, терапевтические, соревновательные, игры-импровизации.
- Старайтесь поддерживать игру, а не управлять ею.
- Включайте игру во все сферы жизни ребенка.
- Радуйтесь, если ребенок пригласил Вас в игру, это хороший знак доверия и принятия с его стороны.
- Играя с детьми, постарайтесь не быть взрослыми.
- Не наказывайте ребенка лишением игры.
- Если ребенок нарушает правила игры, постарайтесь к этому отнестись спокойно, это может быть поводом для доброжелательного разговора, объяснения.
- Не препятствуйте объединению детей разного возраста в единое игровое сообщество, прогулка для этого наилучшее условие.
- Избегайте насильственного распределения ролей, лучшая психологическая помощь – это ознакомление с различными сферами действительности.
- Готовясь к очередному рабочему дню, помните, что новая игра – это лучший подарок детям.