

Все, кто работает с детьми, понимает, что сюжетно – ролевая игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности дошкольников, выступает как ведущая деятельность, в которой дети берут на себя трудовые и общественные функции взрослых людей, и в специально создаваемых самими детьми игровых условиях, воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

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.

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. Они зависят от того, где живут дети, быта семьи и др. Эта связь сюжетов детских игр с жизнью нашего общества хорошо выражена в стихотворных строках:

Есть не в пример наукам хитрым
Совсем нехитрая одна:
Распознавать по детским играм,
Чем озабочена страна.

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 его 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

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

Руководство игрой направлено на поэтапное её формирование, с учётом 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 втором этапе (3 года - 4 лет), 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 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. Это разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

- на четвёртом 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.

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

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 партнёра 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 остаётся основным видом деятельности у старших дошкольников. Разнообразие сюжетов, свободный полёт фантазии, активный обмен репликами — отличительные черты игр детей 5–6 лет. Воспитатель всё реже выступает в качестве партнёра. 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 берёт на себя особую роль — партнёра 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.

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

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;

Алгоритм 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, приём игровой среды с

подражанием (голоса животных), разыгрывание воображаемой ситуации (высокая температура), использование много персонажного 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 (Молодцы, ребята, интересная игра у нас с вами получилась. Маша правильно 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.).

Умелые инженеры в детстве многое делали своими руками: разбирали часы, строили крепости и собирали аудиосистемы. Во взрослом возрасте они стали хорошими инженерами не потому, что тренировались. Просто они до сих пор играют.

Стюарт Браун

Муниципальное казённое дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №13 «Журавушка»

Консультация

«Организация сюжетно – ролевых игр в ДОУ»