

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 40»



Методические рекомендации по руководству сюжетно– ролевыми играми дошкольников

*Составила
старший воспитатель
Казанцева Н.Ю.*

Ачинск, 2020

Содержание:

Ведение

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ**
- 2. ЗАДАЧИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ**
- 3. ВИДЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР**
- 4. ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОО**
- 5. РУКОВОДСТВО СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРОЙ НА КАЖДОМ ЭТАПЕ ЕЕ ФОРМИРОВАНИЯ**
- 6. ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРОЙ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Введение

Сюжетно-ролевая игра — это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Игровая деятельность вносит огромный вклад в развитие личности дошкольника. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей, то есть происходит формирование детского общества. В игре, как в ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста, активно формируется или перестраиваются психические процессы.

Игра социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе. Время, когда ребенка еще нельзя учить овладению орудиями труда и в то же время он уже сознательно живет внутри общества и органически связан с ним, и стало периодом игры. Показательным в этом контексте является тот факт, что в процессе игры ребенок не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека («Я – космонавт», «Я – мама», «Я – доктор»), но, что самое главное, действует как взрослый человек, роль которого он взял на себя, и отождествляет себя с ним. Через выполнение игровой роли осуществляется связь ребенка с миром взрослых.

Сюжетно-ролевая игра – это 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 входит в мир взрослых, овладевает моральными ценностями, узнает, что такое хорошо и что такое плохо, *усваивает социальный опыт*.

В игре удовлетворяются его основные *потребности в самостоятельности*, в общении со сверстниками, *происходит психическое* развитие ребенка, 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.

По мнению детских психологов и педагогов, интерес к сюжетно-ролевой игре возникает к трём годам. Это обусловлено тем, что в первые годы жизни ребёнок накапливает представления о мире, учится действиям с предметами, развивает координацию движений. Однако первоначальные элементы сюжетно-ролевой игры прослеживаются в самостоятельной деятельности детей 2–3 лет, когда малыши в действиях с игрушками воспроизводят увиденное в обыденной жизни.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ

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

- игровой замысел
- сюжет
- содержание игры
- роль
- игровое действие

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. По игровому замыслу игры можно разделить на группы:

1. отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.);
2. отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов);
3. отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.).

Такое деление, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

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. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, строительство), общественные (игры в библиотеку, школу).

Содержание игры – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. 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. На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям – образам.

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

2. ЗАДАЧИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Возрастная категория детей	Задачи
3–4 года	Формирование умения действовать в соответствии с предложенным сценарием. Развитие фантазии, способности придумывать простой сюжет в условиях вымышленной ситуации. Обогащение активного словарного запаса.
4–5 лет	Развитие коммуникативных способностей. Формирование умения самостоятельно распределять роли, подбирать предметы для игры. Обогащение социального опыта детей (правила поведения в библиотеке, магазине, общественном транспорте, поликлинике и т. д.). Развитие навыка диалогической речи.
5–6 лет	Развитие умения самостоятельно определять правила, импровизировать во время игры. Побуждение к использованию образов и сюжетов художественных произведений в играх (из сказок и рассказов, фильмов и мультфильмов). Активизация диалогической речи.
6–7 лет	Развитие творческих способностей детей: желание использовать в игре музыкальные инструменты, добавлять элементы танца, пения. Создание устойчивого интереса к профессиональной деятельности взрослых (игры в сотрудников полиции, спасателей, врачей, космонавтов, учёных и т. д.). Создание мотивации к изготовлению декораций и атрибутов для будущих игр.

3. ВИДЫ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

1. По направленности обучающей цели и способы её достижения сюжетно-ролевые игры делятся на творческие, сюжетно-дидактические и интерактивные.

• В творческой сюжетно-ролевой игре дети максимально фантазируют, не просто копируют поведение взрослых в конкретных жизненных ситуациях, а показывают свой вариант действий в условиях вымышленных обстоятельств. Дети перевоплощаются по игровому замыслу: становятся артистами цирка, учёными в лаборатории, хирургами, модельерами. Для фантазии детей в творческих играх нет границ. По сговору они действуют в повседневных ситуациях: поездка на автобусе, поход в театр или музей, обед в кафе. А могут переноситься в

сюжеты из фильмов и книг: стать палеонтологами на раскопках, полететь на Марс, изобрести машину времени.

Творческая игра «Путешествие в космос» начинается с того, что один из воспитанников объявляет себя капитаном и предлагает полететь на луну. Ребята соглашаются: мальчики строят космический корабль (из стульев или мягких модулей), девочки собирают в дорогу припасы. Когда всё готово, капитан командует: «Поехали!», и путешествие начинается. Ребята рассказывают о том, что видят в воображаемых иллюминаторах, показывают действие в невесомости. Внезапно случается поломка, корабль совершает посадку на ближайшей планете, космонавты исследуют неизвестную территорию.

• Сюжетно-дидактическая игра является игровой формой обучения, в ней синтезируется творческая деятельность детей с изучением наглядных материалов, практическим применением полученных на занятиях знаний. Воспитатель всегда руководит игрой этого вида: озвучивает обязанности для каждой роли, наблюдает за ходом игры, корректирует выполнение дидактического задания. Сюжетно-дидактические игры строятся на основе игр творческих, уже знакомых детям: «Магазин», «Детский сад», «Банк», «Столовая». Игра приобретает дополнительное содержание: познавательное (отличие фруктов и овощей в игре «Столовая» или «Огород»), математическое (посчитать количество предметов в игровой ситуации), языковое (актуально для групп, в которых изучается национальный язык).

Сюжетно-ролевая игра «Супермаркет». Один ребенок, старшего возраста, выполняет роль кассира, раскладывает по ячейкам игрушечные купюры, оформляет ценники для товаров, у других роль в игре — покупатели. Сценарий игры классический: покупатель набирает товары в тележку, кассир пробивает, совершается покупка. В сюжетно-ролевой игре дети закрепляют знания о профессии (продавец-кассир) и учатся культуре посещения магазина. В игре происходит практическое применение математических знаний: получить сумму (сложение номинала банкнот или стоимости товаров), посчитать сдачу

• Интерактивные игры - организация обусловлена внедрением технических средств в образовательный процесс ДОО (применением ИКТ). Использование интерактивной доски (ноутбука, планшета) в сюжетно-ролевых играх обогащает игровой опыт дошкольников. На экран проецируются фотографии реальных мест (морские, тропические пейзажи, города и представители далёких стран) и фантастические сюжеты (иллюстрации волшебной страны, эпохи динозавров, инопланетных рас).

На интерактивной доске (ноутбука, планшета) во время сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие» показываются видеоклипы запуска ракеты и пребывания экипажа внутри корабля. Для развития игрового сюжета используются пейзажи различных космических явлений: метеоритный дождь, полёт кометы, чёрная дыра. Воспитанникам предлагается выполнить задания на интерактивной доске по теме предыдущих занятий: члены экипажа закрепляют знания о вращении планет, устройстве Солнечной системы. На доску проецируются космические пейзажи с целью максимального погружения детей в игровую среду и для закрепления знаний в небольших дидактических заданиях.

2. **По тематике** сюжетно-ролевые игры условно делятся на деловые, современные, игры по интересам мальчиков и девочек.

• Деловая игра — это воссоздание детьми содержания профессиональной деятельности взрослых. Взаимодействие между участниками игры отражает модель сотрудничества руководителей и специалистов. Деловые игры направлены на формирование культуры отношений в обществе и первичных представлений о профессиональной этике. Дети должны понимать, что важны не только начальники, капитаны, директора, но и каждый член команды. Ответственность в выполнении профессиональных обязанностей и слаженность в работе коллектива — залог успешной работы (в условиях детского сада — работы-игры).

Примеры деловых игр для младших и средних дошкольников: «Парикмахерская», «Продуктовый магазин», «Кафе», «Почта», «Гараж», «В автобусе», «Путешествие на корабле».

Деловые игры для старших дошкольников требуют умения действовать по сговору и слаженно: «Операционная», «Школа», «Опытная лаборатория», «Спасательная бригада», «Редакция/Журналисты», «Космический экипаж».

• **Современная сюжетно-ролевая игра** строится на сюжетах реальной жизни XXI века. Детское сознание впитывающее: в памяти откладываются места, которые посетил ребёнок, как в них принято вести себя взрослым, какие роли они выполняют в функционировании различных предприятий. Меняется мир взрослых, об устройстве современного общества и новых профессиях дети узнают в том числе из телевизионных передач. Расширяется тематика детских игр, появляются новые атрибуты. И мы можем наблюдать, как дети играют в «Офис», «Агентство недвижимости», «Гипермаркет», «Салон сотовой связи», «Туристическую компанию», «Дизайн-студию», «Модельное агентство», «Управляющую компанию», «Приют для животных» и т. д.

Современная сюжетно-ролевая игра «Сбербанк» копирует модель профессиональных взаимоотношений «банковский оператор — клиент». Игра подходит для старших дошкольников, имеющих представление об оказании услуг в сберегательном банке (посещали с родителями): оплата квитанций, оформление банковской карты, выдача наличных, перевод средств и др. Некоторые атрибуты для игры педагог делает совместно с ребятами: терминал и банкомат (наклеивают на коробки распечатки-экраны с кнопками), бейджики для операторов, банкноты и монетки.

• **Игры разделяются по интересам — для мальчиков и для девочек — в возрасте 4–5 лет.** Девочкам нравится моделировать роль матери, хозяйки дома, традиционно женские профессии (медсестра, няня, воспитатель, сотрудник столовой). Для сюжетно-ролевых игр девочек требуется небольшое пространство и достаточное количество кукол и атрибутов к ним (коляски, кровати, посуда, одежда). Мальчики воспроизводят в играх мужскую модель поведения: защита населения (игры военной тематики, в полицейских, пожарных), строительство, занятия с техникой и транспортом.

Пишущая эти строки наблюдает каждый вечер несколько компаний в старшей группе, которую посещает сын. Девочки играют в «Дом моды», «Маникюрный салон», «Дочки-матери» в уголке игровой деятельности. Тогда как сюжетно-ролевые игры мальчиков имеют больший размах и выходят за пределы игровой зоны: их игры подвижны и часто шумны. Любимые игры сына и одноклассников — «Полицейские и ворюшки», «Строители», «Автомобилисты и инспектор».

Со старшими дошкольниками воспитателю необходимо организовывать совместные сюжетно-ролевые игры мальчиков и девочек, чтобы формировалось представление о важности взаимодействия мужчин и женщин в быту, о профессионализме независимо от половой принадлежности. В играх «Семья» и «Встречаем гостей» дети примеряют различные возрастные роли (малыши, родители, тёти и дяди, старшее поколение родственников), развивают культуру общения со взрослыми, с гостями, напоминают, что домашние дела выполняются всеми членами семьи (мама готовит, стирает, гладит, папа чинит, делает ремонт, дети помогают). Патриотической подготовке воспитанников способствует игра в «Войну»: дети осознают значение каждого участника в этой сложной ситуации, девочкам отводятся роли на походной кухне и пункте медицинской помощи.

Картотека сюжетно-ролевых игр

Возрастная группа	Примерная тематика
Первая младшая (ясельная)	<ul style="list-style-type: none"> – Бытовые сюжеты: «Дом», «Семья», «Мама и малыши», «Семейное чаепитие», «Выставка животных» (с плюшевыми игрушками), «Обед для кукол». – Профессии людей: «Магазин», «Почта», «Водитель и пассажир», «Строители», «В парикмахерской».
Вторая младшая	<ul style="list-style-type: none"> – Бытовые: «День рождения», «Праздник в кругу семьи», «Собираемся на прогулку», «Зоопарк» (с игрушками-заместителями или масками животных). – Деловые: «На приёме у врача», «Больница для кукол», «Поварята», «Магазин игрушек», «Почтальон». – На темы литературных произведений: сюжеты народных сказок «Рукавичка», «Лиса и заяц», «Теремок», «Колобок», по мотивам авторских сказок «Путешествие с Айболитом», «Мойдодыр в гостях у ребят».
Средняя	<ul style="list-style-type: none"> – Бытовые: «У нас в семье появился младенец», «Мамин праздник», «Большая стирка»/«Генеральная уборка», «Банный день» (с куклами), «В метро». – Деловые: «Водители грузовиков», «Универсальный магазин», «Стройка» (дома, моста, башни, крепости), «Скорая медицинская помощь», «В аптеке», «Ветеринарный центр», «Моряки и рыбаки», «В цирке». – Литературные: «Почтальон Печкин в Простоквашине», «Путешествие к Чебурашке на родину», «Праздник на острове Чунга-Чанга». – Героико-патриотические: «Пожарные».
Старшая	<ul style="list-style-type: none"> – Бытовые: «Переезд в новую квартиру»/«Новоселье», «Правила дорожного движения». – Деловые: «В детском саду» (куклы заменяют воспитанников, дети исполняют профессиональные роли — воспитатель, заведующая, нянечка, завхоз и др.), «Процедурный кабинет»/«Травмопункт», «В сберегательной кассе»/«Банк», «Дизайнерская студия», «Автосервис», «Модное ателье», «Фотосалон», «Салон красоты»/«Студия маникюра», «Библиотека». – Литературные: «Серая шейка», «Царевна-лягушка», «Незнайка в цветочном городе». – Героико-патриотические: «Спасатели», «Пограничные», «Оборона крепости», «Запуск спутника».
Подготовительная	<ul style="list-style-type: none"> – Бытовые: «Прогулка по городу», «Экскурсия в музей», «Новый год в кругу семьи», «Ремонт в квартире», «Участвуем в субботнике», «Наши питомцы». – Деловые: «Корреспонденты», «Кафе», «В театре», «Город мастеров», «В офисе», «Турагенство», «Салон связи», «Модница — ателье для леди», «На телевидении», «Школа», «Железнодорожный вокзал»/«В аэропорту». – Литературные: «Зимовье», «Чук и Гек», «В поисках подснежников», «Принцесса на горошине». – Героико-патриотические: «Служба спасения»/«МЧС», «Полицейский участок», «ГИБДД», «Полёт Юрия Гагарина», «Высадка на Луне». – Режиссёрские: дети учат персонажей кукольного или пальчикового театра исполнять свои роли.

4. ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОО

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.

При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. 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 подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнера — гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

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.

Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть им понятным. Для этого смысл условного игрового действия с предметом, момент принятия той или иной игровой роли, разворачиваемое в игре событие должны быть пояснены партнеру. 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.

5. РУКОВОДСТВО СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРОЙ НА КАЖДОМ ЭТАПЕ ЕЕ ФОРМИРОВАНИЯ

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.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят **задачи:**

- развитие игры как деятельности;
- расширение тематики детских игр, углублении их содержания;
- приобретение положительного социального опыта;
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей;
- развитие всех сторон личности: движений, всех психических процессов (мышления, воображения, памяти, речи), качеств личности и черт характера, усиление и дальнейшее развитие эмоциональных и волевых проявлений ребёнка;
- подготовка ребёнка – дошкольника к жизни в социуме, социализация его личности.

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. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. 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.

Роль воспитателя: Педагог в первом полугодии решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, элементарного предметно-игрового взаимодействия ребенка со сверстником, включая одного-двух детей в игру со взрослым, организуя групповые игры, требующие от всех участников однотипных условных игровых действий.

Во втором полугодии деятельность педагога направлена на формирование у детей умения выстраивать в игре смысловые цепочки из 2-3 игровых действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Средством формирования является совместная игра воспитателя с детьми, в которой он разворачивает двухфазные, а затем и более сложные сюжеты.

Таким образом, уже на первом этапе организации игры носят двучастный характер: совместная игра взрослого с детьми сочетается с самостоятельной игрой самих детей, в которой они воплощают приобретенные игровые умения.

На втором этапе (3 года - 4 лет), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия разворачиваются 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.

Роль воспитателя: В этом возрасте ребенок способен овладеть ролью. Ролевое поведение охватывает диапазон от ролевого подражания до осознанного оперирования ролью, включения ее в разнообразные связи и отношения. Освоение ролевого поведения складывается из умения принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера.

Овладение ролью складывается из умений осуществлять условные предметные действия, разворачивать ролевой диалог, по ходу игры изменять ролевое поведение исходя из роли партнера, менять игровую роль в зависимости от разворачивающегося сюжета. Эти умения формируются постепенно. Для детей четырех лет достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, направленные на партнера-игрушку, осуществлять парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог со сверстником.

Задача педагога – построить совместную игру с ними так, чтобы центром стало ролевое поведение. Внимание ребенка важно перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Ребенок вступает в инициированный взрослым ролевой диалог, приобретает опыт выполнения и развития разных ролей. Выделяются независимые (строитель, шофер, космонавт, пожарный) и взаимодополнительные (врач, медсестра, больной) роли.

Для формирования ролевого поведения педагог начинает игру с детьми, используя взаимодополнительные роли, понятные детям. Парные взаимодополнительные роли ставят детей перед необходимостью строить ролевой диалог для разворачивания сюжета. Сначала ведущую роль в паре партнеров выполняет педагог, а затем уступает ее другому ребенку и ориентирует детей друг на друга. Роли инициируются разные – от самых простых (мама – дочь) до любых социальных ролей и сказочных персонажей. Игра может быть начата ребенком, педагог “угадывает”, что делает ребенок, подключается к игре, действует внутри нее, корректно разворачивает ролевое взаимодействие с опорой на личные интересы дошкольника. С позиции своей роли педагог вопросами и репликами активизирует речь детей. Для акцентирования внимания на диалоге в игре используется минимальное количество игрушек. Создать разговорные ситуации педагог может в

играх типа «телефонный разговор», где воспитатель участвует в диалоге и может подсказывать содержание ответов. Так же эффективно использовать игры-импровизации по известным сказкам типа «Колобок», «Репка».

На третьем этапе (4-5 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 становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления. Дети проявляют инициативу в подготовке пространства для игры, в выборе атрибутов. Пятилетние ребята договариваются между собой о вариантах развёртывания основного сюжета, предлагают всевозможные роли. В сюжетно-ролевой игре участники учатся действовать в различных профессиональных компетенциях, то есть примеряют роли специалистов.

Роль воспитателя: Задача воспитателя на этом этапе – перевести детей к более сложному ролевому поведению в игре, формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль и обозначать новую роль для партнеров в ходе игры.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий: использования многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными; отказа от однозначного соответствия числа ролей количеству участников игры, персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

Педагог на этом этапе развития сюжетно-ролевой игры вступает со многими детьми в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «замыкает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Игра носит характер свободной импровизации. Игра воспитателя с каждым из детей и микрогруппами стимулирует гибкое ролевое поведение и смену роли, дает существенные сдвиги в самостоятельной игре детей. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует со сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером. Дети широко и творчески используют актуализированные игровые роли, выполняют условные действия с игрушками и предметами-заместителями.

На четвёртом этапе (5-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но опосредованным опытом детей. 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. В старшем дошкольном возрасте ребятам уже проще договориться друг с другом: они объединяются в сюжетно-ролевые игры по интересам и взаимным симпатиям. За счёт этого они лучше понимают друг друга, проявляют уступчивость и доброжелательность к партнёрам. В этот период усиливается стремление ребенка играть вместе со сверстниками, каждый из детей стремится воплотить свой достаточно сложный замысел. Вместе с тем у детей увеличивается объем знаний об окружающем, определяются интересы к разным сторонам жизни. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.

Роль воспитателя: воспитатель же берёт на себя особую роль — партнёра и ненавязчивого помощника. Для построения игр нового уровня детей необходимо научить более сложному построению игры – способу совместного сюжетосложения.

Сюжетосложение включает в себя:

- умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;
- быть ориентированным на партнеров-сверстников;
- обозначать свои дальнейшие замыслы для партнеров, прислушиваться к их мнению;
- умение комбинировать предложенные самим ребенком и партнерами по игре события в общем сюжете в процессе игры.

6. 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.

1. 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;
- 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»).

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.

2. 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

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Наиболее эффективным способом руководства является **участие самого педагога в игре**. Через выполняемую им роль, 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.

В зависимости от возраста детей, те или иные приемы руководства применяются в разной степени.

Первая и вторая младшая группа

Приемы прямого руководства:

- 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? Ты шофер? Я опаздываю на работу, подвезите меня, пожалуйста);
 - поощрение;
 - побуждение 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

Приемы прямого руководства:

- 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 воздействия:

- Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:
 - внесение в занятия по ознакомлению с окружающим миром 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;
 - напоминание об интересных фактах из жизни.
- Организация предметно-игровой среды:
 - сочетание игрушек, предметов заместителей, воображаемых игрушек;
 - внесение в среду новых игрушек;
 - изготовление детьми атрибутов для игры.
- Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:
 - ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, 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, с помощью активизирующего общения воспитателя с детьми;

- поощрение;
- привлечение в игру малоактивных детей.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства:

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

Приемы косвенного руководства:

- Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:
 - обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, 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);
 - расположение разнообразного игрового материала в коробках, контейнерах, ящиках с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;
 - включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;
 - пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.
- Помощь взрослого:
 - при планировании хода игры, последовательности действий;
 - при распределении ролей, согласовании замысла;
 - при решении игровых задач, поддержании 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);
 - при создании игровой ситуации.
- Индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Таким образом, игра — ведущий вид деятельности дошкольника. В сюжетно-ролевых играх отражаются представления детей об окружающем мире, взаимоотношениях и профессиональных обязанностях людей. Ребёнок переносится из повседневной рутины: примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации. Сюжетно-ролевая игра не только развлекает ребёнка, но и является элементом образовательного процесса в детском саду.