

Семинар для педагогов
«Методы и приемы руководства сюжетно-ролевыми играми
детей дошкольного возраста»

Воспитатель
Хатуева Н.У.

Сюжетно-ролевая игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний, т. к. здесь ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Сюжетно-ролевые игры могут стать той формой организации жизнедеятельности дошкольника, в условиях которой педагог, применяя различные методы, формирует личность ребенка, ее духовную и общественную направленность.

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.

Следующий педагогический подход представлен в исследованиях С. Л. Новоселовой и Е. В. Зворыгиной, которые выработали комплексный метод руководства игрой. Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка. Этот метод включает в себя следующие компоненты:

- планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей;
- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры;
- своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире.

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, ящички 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 взрослому:

- 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

Основные моменты методики применения сюжетно – ролевой игры

Выбор игры.

Определяется конкретной воспитательной задачей.

Педагогическая разработка плана игры.

При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её 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.

Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно –ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья –поезд, кустарники – граница, бревно – корабль и т. п. Создание воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно - ролевой игры.

Распределение ролей.

Педагог должен стремиться удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

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.

Сохранение игровой ситуации.

Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре:

- а) взрослый обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употреблять условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «есть товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении);
- 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.

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.

Таким образом, можно сделать вывод, что через сюжетно-ролевую игру ребенок овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. В ней ребенок получает навыки коллективного мышления.

Литература

1. Бакина, М., Современные дети, современные игры// Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005.-с.58-60
2. Бондаренко, А.К. Воспитание детей в игре./А.К. Бондаренко - М.: Знание, 1984
3. Зворыгина, Е.Н., Новоселова, С.Л. Игра дошкольников/ Е.Н.Зворыгина, С.Л.Новоселова. -М.: Владос, 2002
4. Зябкина, И. Методика обучения игре// Дошкольное воспитание.- № 4.-2005.-с.124-125
5. Иванкова, Р. А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. - № 4.-2002. -с.53-56.
6. Короткова, Н.А. Сюжетная игра старших дошкольников (5-7 лет) //Ребёнок в детском саду, 2006, № 5.- С. 83.
7. Миленко В. Нужно ли учить детей играть игры// Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005.- с. 119-123
8. Михайленко, Н. Я., Короткова, Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду./ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова - М.: Аванта+, 1997
9. Михайленко, Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. // Дошкольное воспитание.- №4.- 1989.- с.38-45
10. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова. - М.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.
11. Солнцева, О. Играем в сюжетные игры // Дошкольное воспитание.- № 4.- 2005.- с.33-37
12. Эльконин, Д.Б. Психология игры/Д.Б.Эльконин. - 2-е изд. - М.: Просвещение, 1999. - 300 с.
13. Ядэшко, В.И., Сохин, Ф.А. Дошкольная педагогика: учебное пособие для учащихся педагогических училищ./ В.И. Ядэшко, Ф.А.Сохин, Т.А. Ильина и др. - М.: Просвещение, 1986, 415 с.