

Методические рекомендации «Методы и приемы руководства сюжетно-ролевыми играми детей»

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

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

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

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

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

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.