

ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В МЛАДШЕЙ ГРУППЕ

Первые Игры - это игры - имитации, вхождение в образ, режиссерские игры, самостоятельные игры с реальными предметами, игрушками. Игрушки должны соответствовать требованиям возраста, вызывать яркие эмоции. Игровая обстановка - все удобно, доступно.

Больше наблюдать за детьми, где играют, как играют. Важный фактор - создание проблемно-игровых ситуаций «Мишка испачкался», «Катя хочет кушать» и решение их. Здесь появляется ролевой диалог. Ребенок говорит за себя, игрушку. Это помогает обобщению знаний ребенка, его поведению в детском обществе (помогает, жалеет, лечит, веселит и т.д.). Во второй младшей накапливается опыт. Формируется ролевая игра. Ребенок принимает сознательно роль на себя и обозначает ее: «Я доктор - несите больных зверят».

Дети начинают передавать простейший сюжет - связанные по смыслу действия с игрушками. Здесь важно следить за диалогом, учить детей отвечать на вопросы и задавать их.

От реальных предметов, игрушек они переходят к предметам-заместителям. Это способствует развитию творчества и фантазии. Дети сами уже дополняют игровую обстановку, подбирают атрибуты для своей роли. Важную роль играет здесь умение воспитателя правильно вносить в игру игрушки, атрибуты. Их нужно обязательно обыгрывать, а не просто ставить в игровой уголок. Важно рассказать о новой игрушке, оставить впечатления о ней у ребенка. Тем самым вызвав желание играть с ней, экспериментировать, т.е. наживать, накапливать собственный опыт. И тогда ребенок больше разговаривает вслух, потому что ему есть что сказать. Игра становится более самостоятельной. Сказывается игровой опыт детей. Нужно внимательно следить за игрой детей, т.к. дети любят повторять полюбившиеся сюжеты, иногда это приводит к потере интереса творчества. Необходимо продолжать обогащать представления детей о мире, о жизни взрослых:

- I. с помощью детской литературы, просмотра различных спектаклей, игры-драматизации;
- II. экскурсии, наблюдения за трудом взрослых;
- III. всевозможные игры с использованием наглядного материала (альбомы, иллюстрации, фото);
- IV. изготовление (совместное) атрибутов к игре;
- V. рассказы из личного опыта воспитателя и детей (у врача; в кино).
- VI. Обустройство уголка в группе.

ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ

Известный психолог Д.Б.Эльконин отмечал, что содержание игры с возрастом меняется. Сначала дети отражают предметную деятельность взрослых, затем в центр их внимания попадают отношения между взрослыми и, наконец правила по которым строятся эти отношения. Следовательно, развитие содержания сюжетно-ролевой игры идет от развернутых игровых действий

через их содержание к развернутым ролевым отношениям.

На пятом году жизни детям интересна роль и отношения в ней. Игровые действия имеют тенденцию к сокращению. Происходит эмоциональное вживание в роль свою и разворачивание относительно нее ролевых отношений во всей их полноте. Самое главное то, что выбрав роль они не только учатся перевоплощаться, сливаться с ролью, не только менять внешний вид, походку, голос, но и проявляют живые, подлинные чувства в отношениях с другими участниками игры.

Основная задача воспитателя на этом этапе помочь вжиться в роль, вызвать интерес к ней. Необходимо дать образец эмоционального вхождения в роль и развернутых ролевых отношений. И здесь необходимо работать над детским воображением. А так как оно не достаточно развито, ребенок в игре опирается на свой житейский опыт наблюдений и знаний. Для того, чтобы ребенок «творил» нужно постепенно убрать готовую игровую обстановку и атрибуты, учить заменять реальные предметы на заместители или вообще «воображаемые», «понарошку». Дать возможность самостоятельно создавать необходимую обстановку для роли, игры. Это позволит сформировать навыки длительного пребывания в роли ребенка. Нельзя забывать о режиссерской игре. Именно она подпитывает старые и дает новые сюжеты для игры. Воспитатель должен уметь правильно организовать игру. Нужно найти ей место и время, признать те роли и ролевые отношения, которые установил и выбрал сам ребенок. Нельзя прерывать игру ребенка. Нужно правильно строить распорядок дня, использовать специальные приемы переключения ребенка на другие виды деятельности, т.е. уметь предупредить другой вид деятельности. Очень хорошие результаты дает работа воспитателя над косвенными приемами руководства игрой, т.е. работа по обучению ребенка, обогащению его опыта, развитию. Его воображения.

Показателем вхождения в роль является измененная в соответствии с ней мимика, походка, голос, диалогическая речь, поведение. Меняется круг интересов, внутреннее состояние ребенка. Роль наполняется переживаниями и отношениями. Ребенок учится понимать другого, смотрит на себя его глазами. Это помогает в дальнейшем преодолеть эгоцентризм, т.е. сделать переоценку ценностей. Каждая роль включает в себя несколько функций. В ходе выполнения ролей учитываются типичные особенности каждой из них, особенности возраста, женского и мужского поведения. С помощью воспитателя диалог занимает большее место в общении ролевым. Дети играют свою роль, воспитатель помогает ребенку удержать роль, утверждает, признает ее, помогает развернуть ее, придумывать новые функции и связи.

ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В СТАРШЕЙ ГРУППЕ

Игры детей младших групп - это игры имитации, вхождение в образ, режиссерские игры, игры с реальными предметами - игрушками, развернутые игровые действия, удобная, доступная игровая обстановка, сюжет из нескольких действий.

В среднем возрасте - роль и отношения в ней, игровые действия сокращаются, развивается ролевой диалог. Идет работа над детским воображением. Постепенно исчезает оборудование детских игр. Воображение пятилетнего ребенка развивается и ему уже тесно в рамках готовой игровой ситуации. Нужно предоставить возможность творить самостоятельно. Появляется необходимость вступать в разнообразные контакты со сверстниками.

Таким образом, к старшему дошкольному возрасту, игровая среда представляет собой богатую базу предметов-заместителей и игрушек. Чем меньше готового оборудования, тем шире, то поле деятельности, на котором должно расцветать детское воображение. Идет поиск, который заставляет работать на себя все психологические процессы. Старший дошкольный возраст нуждается в пространстве больше, чем в игрушках. Поэтому воспитатель должен грамотно и умело, на основе наблюдений за детьми в средней группе, оформить игровую зону в старшей группе.

Руководствоваться нужно тем, чтобы каждый ребенок мог найти место в группе для создания «собственного мира» для игры, которая сопровождает ребенка все детство, а в 6 - 7 лет начинает интенсивно развиваться. Это режиссерская игра, которая превращается в развернутую форму коллективной деятельности. Здесь ребенок организует деятельность как бы извне, как режиссер, строя и развивая сюжет, управляя игрушками и изучая их. Особая внутренняя позиция ребенка в режиссерской игре вносит неоценимый вклад в развитие личности ребенка и его воображения. В отличие от сюжетно-ролевой игры, режиссерская игра опирается на более широкий опыт социальный - впечатления, полученные из сказок, мультфильмов, телефильмов. Как следствие - сюжеты игр усложняются, разворачиваются разного рода ситуации, участвуют взаимосвязанные реальные и фантастические персонажи.

Режиссерская игра все теснее сплетается с общением. Дети переходят к развернутому планированию игровых событий. В речь включаются описательные и повествовательные высказывания, оценка игровых событий. То есть ребенок переходит от ролевого диалога к ролевой беседе. Успех участия ребенка в режиссерской игре во многом зависит от того, насколько он может ориентироваться на партнера, управляя игрушкой. Могут появляться «дети - сочинители» - для них характерно осуществление игры в речевом плане и в воображении. «Дети-исполнители» - реализуют творческие замыслы «сочинителей». Радуют дети «режиссеры» - они дирижеры игрового замысла.

С возрастом меняется игра, меняется и место, роль воспитателя. Сначала педагог был носителем игровых умений, затем партнером, далее помощником, регулирующим игровое общение, и наконец как наблюдатель, умный, чуткий, спешащий, если нужно, на помощь. Именно в старших группах нужно постепенно переходить от наглядности, питающей подражательность ребенка, к дифференцированному использованию двух методов руководства детской игрой: прямой и косвенной. При косвенном руководстве удовлетворяются все детские запросы, здесь навредить трудно. Методы прямого руководства, т.е. вхождения в игру, но обязательно во второстепенной роли. Эта роль дает образец второстепенной роли, активизирует главную роль, обогащает игру. Члночное включение - воспитатель входит в игру в образе постороннего человека, обогащает игру идеей, выходит из нее, толчок игре дан, он больше не нужен. Нужно помнить, что использование прямых приемов, методов, должно быть востребовано детьми. Лишняя опека никому не нужна.

Дети старшей группы, имея багаж знаний, опыт, накопленный содержанием игровой деятельности переходят к следующей ступеньке сюжетно-ролевой игры - сюжетосложению, созданию новых игровых персонажей. Сюжетосложение основано на разворачивании последовательности целостных игровых ситуаций и совместное пошаговое планирование.

Взаимоотношения между детьми определяют моральный климат группы и состояние каждого отдельного ребенка. Ценность сюжетно-ролевой игры состоит в том, что она, погружая ребенка в среду социальных отношений, упорядочивает их, держит их в рамках сюжета, роли, ролевых отношений. В игре дошкольник, согласовывая свое поведение с поведением других ее участников, относиться к своей роли как к одной из возможных. ореол единственности, исключительности и

неповторимости собственной позиции постепенно угасает.

ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ

Анализ календарных и перспективных планов показывает, что невозможно проследить формирование игры. Чтобы формирование игры шло поэтапно надо планировать не просто тематику игры, а методы и приемы, которые бы согласовывались с работой по ознакомлению с окружающим. Хорошо это прослеживается в планировании по новой педтехнологии Дороновой - Приходько. Начиная работу над планом, воспитатель должен определиться на какую программу он будет упираться по разделу «Игровая деятельность». Единственно чего не имеет сейчас ведущая деятельность дошкольного детства, так это собственной методики и технологии развития самой игры. Далее в ходе наблюдения воспитатель определяет уровень своей группы. Предлагаю планирование игры по программе «Детство». Возьмем игру «Семья». Эту игру мы проследим от младшей группы до подготовительной группы.

Итак, берем программные задачи на квартал, к ним выписываем игровые умения. Следующая графа будет - создание условий для игры или игровая обстановка и еще одна графа - методы и приемы руководства игрой. Также воспитателю необходимо знать особенности игры в каждом возрасте.

Предлагаемое планирование игры поможет решить две основные задачи. Это развитие воображения, как основного психического процесса дошкольного детства и формирование навыков положительного взаимоотношения. Работа над воображением включает в себя пять компонентов игры: сюжет, ролевой модели, игрового действия, игрового поведения и игровой обстановки. А навыки положительного взаимоотношения лежат в основе формирования положительных качеств ребенка, а игра как раз и является самой плодотворной средой, позволяющей ребенку переживать те жизненные ситуации, в которых и происходит полноценное развитие ребенка.

ПРЯМЫЕ И КОСВЕННЫЕ ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА С/Р ИГРОЙ

ДОШКОЛЬНИКА

Для успешного руководства сюжетной игрой необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представление о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов. Последнее особенно важно для нас, для воспитателей.

Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми, на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует развертывать игру так, чтобы она была успешной и развивалась.

Не может воспитатель научить детей играть, если сам не владеет игровой «граммотой», игровой культурой.

Дети должны быть обеспечены в любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры.

Игры детей младших групп - это игры имитации, вхождение в образ. И здесь на этом этапе воспитатель использует прямые методы руководства игрой. То есть он непосредственно,

являясь образцом, обучает имитации, вхождению в образ. Далее идут игры с реальными игрушками, предметами, развернутые игровые действия, удобная, доступная игровая обстановка, сюжет из нескольких действий.

Основная задача воспитателя - это подбор игрушек и игрового оборудования. Существуют педагогические, эстетические, гигиенические требования к игрушкам, появились и психологические требования, основанные на принципе «не навреди». Их необходимо все учитывать.

Итак, воспитатель знакомит детей с предметами ближайшего кружения. Он вносит «многофункциональные» игрушки, изображающие предметы быта и бытовой техники, уточняет и закрепляет их назначение, способы действий, вызывает у малышек желание устроить кукол комнату и побуждает их к активной деятельности по обустройству «жизни» бытовых игрушек.

Нужно знакомить с правилами обращения с игрушками, вариантами использования «многообратимых» игрушек (кукол, машин, мишек), необходимых для развития игры, раскрывать простейшие эмоциональные состояния игрушек - партнеров: дочка радуется, потому что пойдет гулять, мишке стало совсем плохо, у него горлышко заболело и т.д. Воспитатель направляет внимание детей на возможность решения игровых ситуаций, проблем, например находят ответы на вопрос о том, как можно встретить куклу, чтобы ей понравилось у ребят?

-Кукла Катя хочет кушать!

-Мишка испачкался. Что делать?

На этом этапе уже появляется ролевой диалог. Ребенок говорит за себя и за игрушку. От реальных предметов, игрушек переводим детей к предметам заместителям. При введении в игру предметов-заместителей воспитатель не только осуществляет игровые действия с ними, но и словесно обозначает условный предмет, смысл производимого действия. Например -это мыло! Намылю Мишке лапки, хорошо мылится мыло (в руках кубик и т.д.). Необходимы словесные комментарии взрослого постоянно, это стимулирует детей обозначать свои игровые действия словами.

Если правильно наблюдать за детьми, а это тоже метод руководства игрой, то можно увидеть режиссерскую игру ребенка. Для ее успеха необходимо иметь свободное пространство и игровой материал, лучше всего мелкие игрушки. И самое главное не мешать ребенку быть творцом -режиссером. Эта игра все детство питает с/р игру новыми сюжетами, пополняет ролевой диалог.

В средней группе дети устанавливают и осознают связи и отношения между игрушками, предметами и явлениями реального и сказочного миров, ведут диалоги с игрушками - партнерами, выражают свои чувства и переживания, придают большую выразительность позе, походке, способу передвижения, видоизменяют игрушки, детали и атрибуты. Играя с детьми воспитатель использует минимальное количество игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимание от ролевого взаимодействия. Сокращаются игровые действия, вперед выступают роль и ролевые отношения.

Основная задача воспитателя на этом этапе - помочь вжиться в роль, вызвать интерес к ней. Необходимо дать образец эмоционального вхождения в роль и развернутых ролевых отношений. Здесь начинают преобладать косвенные методы руководства игрой, т.е. работа по обучению ребенка, обогащению его опыта, развития его воображения, самостоятельности. Это наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, беседы, рассматривание иллюстраций, предметов, ситуации, общения, с/дидактические игры, работа над фризами, игровое общение со сверстниками и т.д. У каждого воспитателя свой арсенал косвенных методов и приемов руководства игрой. Здесь же

появляется необходимость челночного включения в игру. Дети играют, заигрывают сюжет или не могут разрешить ситуацию, и тогда мудрый воспитатель войдет в игру в какой-то роли, поможет и выйдет из игры.

В старшем дошкольном возрасте игровая среда представляет собой богатую базу предметов-заместителей и игрушек. Чем меньше готового игрового оборудования, тем шире поле деятельности, на котором расцветет детское воображение. Идет поиск, который заставляет работать на себя все психические процессы. Старший дошкольник нуждается в пространстве больше, чем в игрушках. Поэтому воспитатель грамотно и умело, на основе наблюдений за детьми в средней группе, оформляет игровую зону в старшей группе. Руководствоваться нужно тем, чтобы каждый ребенок мог найти место в группе для создания «собственного мира» для игры. Режиссерская игра превращается в развернутую форму коллективной деятельности. Она все теснее сплетается с общением, в речь включаются описательные и повествовательные высказывания, оценка игровых событий. То есть ребенок переходит от ролевого диалога к беседе. С возрастом меняется игра, меняется и место, роль воспитателя. Сначала педагог был эмоциональным образом, образцом для подражания, носителем игровых умений, затем партнером, далее помощником, регулирующим игровое общение. Наконец он стал наблюдателем, умным, чутким, спешащим, если нужно, на помощь. В старшем возрасте нужно постепенно уходить от наглядности, питающей подражательность ребенка, к дифференцированному использованию двух методов руководства игрой: прямого и косвенного. При косвенном руководстве удовлетворяются все детские запросы и навредить здесь трудно. Прямой метод, т.е. вхождение в игру, может быть только второстепенная роль. Эта роль дает образец второстепенной роли, активизирует главную роль, обогащает игру. Также используется челночное включение - в образе постороннего человека, обогащение игры идет. Нужно помнить, что использование прямых методов должно быть востребовано детьми. Лишняя опека никому не нужна.

В старших группах дети имеют большой багаж знаний, опыт, накопленное содержание игровой деятельности, переходят к следующей ступеньке с/ролевой игры - сюжетосложению. Оно нужно для реализации творческих возможностей ребенка.