

Особенности Сюжетно-ролевой игры.

Развитие замысла сюжетно – ролевой игры связано с общим умственным развитием ребёнка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры («в моряков», «лётчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь. При этом наблюдается не повторение одной и той же темы, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Так, во время «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили в зоопарк, в Антарктиде кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвёртом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвёртом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры.

Для осуществления замысла сюжетно – ролевой игры ребёнку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии с взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходств при руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателем 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.

Структура сюжетно-ролевой игры:

Игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. Выбор игры. Воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, а также использовать темы игр, отражающих общественные события и явления, окружающую бытовую жизнь людей.
2. План игры. Необходимо стремиться к максимальному насыщению игры интересным содержанием, способным увлечь ребёнка, и определить предполагаемые роли и средства игровой организации.
3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.
4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделяния окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кубики – корабль. Чем младше дети, тем меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, «жизненным».
5. Распределение ролей. Необходимо стремиться удовлетворить игровые

потребности детей, предложить желаемую роль, установить очерёдность разыгрывания ролей разной степени активности, искать возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Воспитателю необходимо создать интересную игровую ситуацию. Для этого можно использовать некоторые методические приёмы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода, в начале игры распределить главные роли между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением.

7. Сохранение игровой ситуации. В развёрнутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. Воспитатель помогает этому с помощью некоторых приёмов: в общении с детьми употребляет условную игровую терминологию, старается обыграть любое дело детского коллектива, все меры педагогического воздействия осуществляет в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

8. Завершение игры. Необходимо, чтобы окончание игры вызвало у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра

Функции:

1. Деятельная функция.

Игра – это в любом случае реальная деятельность. В одной сюжетно-ролевой игре можно обнаружить несколько видов деятельности.

2. Социокультурная функция.

Сюжетно-ролевая игра является эталоном культурных ценностей, в ней заложены правила поведения и взаимодействия людей, общечеловеческие и социальные нормы. Полноценная игра не может быть организована без соблюдения всех этих правил.

3. Коммуникативная функция.

Во время игры с детьми и игрушками в детском саду ребенок учится устанавливать новые отношения и связи с достижением своей цели. Никакую игру нельзя представить себе без общения. Это отличное средство для терапии замкнутых детишек.

4. Функция самореализации.

У любой игры есть своя цель, ее можно достигнуть, только лишь применив все свои знания и навыки.

5. Защитная (коррекционная) функция.

В ходе игры дошкольники могут научиться видеть и решать свои проблемы.

Приемы прямого руководства:

- Включение воспитателя в игру, взятие на себя главной или второстепенной роли
- Вступление воспитателя в ролевую беседу с целью активизации ролевого диалога

Приемы косвенного руководства:

I – Обогащение реального опыта детей в активной деятельности

1. Внесение в НОД ярких образов и впечатлений
2. Экскурсии, наблюдения, встречи с людьми разных профессий
3. Создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношение
4. Чтение худ. литературы, драматизация сказок
5. Наблюдение за играми других детей

II – Организация предметно-игровой среды

1. сочетание игрушек, предметов заместителей, атрибутов и воображаемых игрушек
2. внесение в среду новой игрушки
3. изготовление с детьми атрибутов для игры

III – обогащение социального опыта детей в повседневной жизни

1. Наблюдение экскурсии, беседы, показ презентации, мультфильмов, чтение литературы, рассматривание иллюстраций с целью ознакомления с окружающим
2. Создание педагогом специальных ситуаций с целью установления контакта ребенка с окружением

IV – Организация воспитателем игры обучающего характера

1. Театрализованные игры
2. Игры типа: «Угадай кто пришел» и т.д.
3. Дидактические игры

V – Создание игровой проблемной ситуации

1. С помощью игрового оборудования (декорации, игрушек и т.д.)
2. С помощью активизирующего общения педагога с детьми
3. Поощрение
4. Привлечение в игру малоактивных детей

На основе знаний об окружающем мире дети реализуют интересные замыслы, игра изменяется от образно-ролевой к 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.