

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 32»

КОНСУЛЬТАЦИЯ НА ТЕМУ:
«РОЛЬ ВОСПИТАТЕЛЯ В ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ»

Автор: Волчек Марина Владимировна
Должность: Воспитатель
МБДОУ д/с №32
Ростовская область
г. Таганрог

г. Таганрог 2020г.

Планируя работу по руководству сюжетно – ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений.

Руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении осуществляется в двух основных направлениях:

Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей). Сюда входят:

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино, видеофильмов;
- занятия (особенно речевые)
- рассмотрение 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 большой 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»).

Прямое руководство (с вмешательством в игру).

Самое сложное и важное – обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить распределять роли, доводить до конца задуманное. При этом ставятся задачи, как ко всему коллективу, так и к отдельным детям.

Первое условие успешного руководства играми – умение наблюдать за детьми, понять их игровые замыслы, их переживания. Это не просто: ребенок, особенно в младшем дошкольном возрасте, не всегда может, а иногда не хочет делиться со взрослыми своими намерениями.

Педагогу необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если педагог относится к детской игре серьезно, с искренним интересом, без обидного снисхождения, к которому дети весьма чувствительны. Такому педагогу дети охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью.

Особенно сложна роль педагога в ходе развития сюжета игры. Во время подготовки к ней, когда дети еще не вошли в свои роли, когда сюжет игры только намечается, педагог с уважением относится к замыслу участников, может давать им

советы, руководить их поведением, как взрослый детьми. Иное дело в ходе игры, когда неосторожным вмешательством можно разрушить созданный ребенком образ.

Далеко не всегда дети прислушиваются к советам взрослых во время игры. Педагог не может быть равнодушным зрителем, он выражает сочувствие матери, у которой заболела дочка, с интересом слушает рассказ моряков об опасных трудностях их путешествия. Такой педагог может дать совет относительно дальнейшего развития игры, и ребенок прислушивается к его словам, особенно когда к нему обращаются как к действующему лицу. «Маме можно посоветовать пойти с больной дочкой к врачу». Такие советы обогащают замысел игры.

Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, игровые действия 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 подготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

Еще один важный компонент сюжетно-ролевой игры - использование предметов, представляющих уменьшенную копию реальных вещей и созданных специально для организации игры ребенка, и предметов-заместителей.

В руководстве детей большое место занимает косвенные приемы руководства, чтобы не мешать ребенку, самостоятельно играть, т. к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка.

Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой 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.

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 действий, 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 шофер? Я опаздываю на работу, подвезите меня, пожалуйста);

- поощрение;

- побуждения к высказываниям (Ты спроси у дочки, она не голодная);

- помочь 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, ящики с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;
- включение с среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность;
- спланировать ход игры, последовательность действий;
- распределить роли, согласовать замысел;
- помочь 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 семи 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.

Рекомендации:

Воспитатель должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.

Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Важно, чтобы в игре ребенок фантазировал, строил, творил.

В старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр. Для этого воспитатель может развернуть совместную с детьми игру – придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

Характер игры – придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности:

- 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки («Иван Царевич и Серый волк», «Царевна – лягушка», «По щучьему велению»);
- 2) частичное преобразование известной сказки (Царю захотелось получить не жар-птицу, а новогоднюю елку);

3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов (У Емели была сестра, и родители попросили ее отвезти в детский сад. Вдруг поднялась выюга, и они заблудились);

4) развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров» (Две Быбы Яги звонят друг другу и обсуждают что купить в магазине. Первая Баба Яга – воспитатель, вторая – ребенок);

5) придумывание новых историй на основе реалистических событий «Настоящие истории» (В одном доме жила семья – мама, папа и девочка, которую звали Юля. Как – то раз Юля заболела. Мама пошла в аптеку за лекарством, папа был на работе, а Юля осталась дома одна...).

Вопросы:

1) Может ли воспитатель вмешиваться в игру? У него есть такое право, если это требуется для того, чтобы дать игре нужное направление. Но неосторожное вмешательство во время разыгрывания ролей может разрушить созданный ребенком образ. Воспитатель обязан направлять игру, не разрушая ее, сохраняя самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры.

2) Какие методы можно использовать для корректировки или развития сюжета игры, когда она уже началась?

Из приемов руководства игрой следует исключить всякого рода принуждение, никогда не фантазировать за ребенка, не придумывать за него игру. Нужно обязательно следить за развитием игры, наблюдать за общением детей, очень деликатно влиять на развитие интересов, на чувства детей, направлять работу их мысли и воображения. Только при таком руководстве успешно развивается игровое творчество.

3) Разобрать педагогические ситуации и внести свои предложения:

- Маша огородила игрушечных цыплят кубиками – получился птичий двор. Играет, радуется, цыплят кормит. Прицелился Алеша мячом: ба-бах! И нет дворика! Гордый стоит Алеша – попал в цель! Ему только жаль, что ребята не видели. Что должен сделать педагог? Как научить играть, не разрушая игру соседа?

- Витя и Паша играют с машинами. Они шоферы. В перерыве между поездками два шофера обсуждают свои машины. «Моя машина лучше твоей!» - говорит Витя. «Почему?» - спрашивает Паша. «Моя мощнее, вон сколько у меня колес, больше, чем у тебя...» - ответил Витя. Паша нахмурился, «нет.....» выкрикнул он «мощнее та, которая больше», он отвернулся и стал бессмысленно передвигать свою машину вперед-назад. (Такие споры полезны для уточнения представлений детей, для воспитания их любознательности).

- Воспитатель организовал игру «Автобус». Дети сели, купили билеты и поехали. В ходе игры автобус останавливался на двух остановках, где вышли больше половины детей и стояли смотрели, как оставшиеся дети готовятся на третьей остановке выйти. Через минуту автобус оказался пуст, шофер огорчился, что везти ему некого, а остальные дети разбрелись по группе. Почему не получилась игра? (нет сопутствующих игр, сюжет не соответствует возрасту детей, отсутствие руководства педагога, недостаточно полная предшествующая работа...). Как должен был поступить воспитатель?

- Дима строит большой гараж для машин. Всё делает сам. Весь строительный материал возле себя держит. Ребята сидят рядом и просят: «Дай мне одну пластину положить!» А Дима в ответ: «Сам справлюсь!». Вопросы: как вы оцениваете поступок Димы? Как должен поступить воспитатель, чтобы поддержать игру, не обидев Диму?