

ОСОБЕННОСТИ
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
СОПРОВОЖДЕНИЯ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР
НА РАЗНЫХ ЭТАПАХ
ДОШКОЛЬНОГО
ДЕТСТВА

ХАРАКТЕРИСТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

- Классически дошкольный возраст определяется как период сюжетно-ролевой игры. Как отмечали Л.С.Выготский, Е. Кравцова, В.Т.Кудрявцев и др., наличие «мнимой» ситуации - основной критерий игры.
- В сюжетных играх развивается воображение, способность ориентироваться в смыслах человеческой деятельности, способность понимать другого

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

- ◉ В концепциях игровой деятельности, созданных в последнее время (Л.А. Венгер, Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова, С.Л. Новоселова и др.), доказано: *развитие сюжетной игры в дошкольном детстве начинается с сюжетно-отобразительной и индивидуальной режиссерской игр* (впоследствии они образуют две самостоятельные линии становления игры).
- ◉ Постепенно из сюжетно-отобразительной игры *вырастает сюжетно-ролевая*, пик развития которой приходится на возраст 4-5 лет, когда она приобретает совместный характер.
- ◉ В старшем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра «затухает», зато бурно развивается *режиссерская*, которая из индивидуальной превращается в развернутую форму коллективной деятельности. Конец дошкольного возраста ознаменован переходом к «рубежным» формам игры (А.Н. Леонтьев) - *к игре-фантазированию, драматическим играм и играм с правилами*. Их «рубежный» характер определяется тесной связью с другими видами деятельности (литературное и художественное творчество, учеба), а также с переносом акцента с игры как процесса на ее результат.

ОСОБЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

- ◉ Воображаемая ситуация и каждый играющий ее придерживается.
- ◉ Самостоятельность детей в игре в выборе партнеров, темы, линии ее развития, разыгрывании роли, установлении правил.
- ◉ Творческий характер игры: наличие замысла, перевоплощение в роль, подбор средств изображения образа.

СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- Игра - это вид деятельности, следовательно ей присущи черты, характерные для всякой деятельности: наличие цели, мотивов, средств реализации, планомерный действий, результатов.
- **Цели** не являются постоянными. По мере развития ребенка меняется характер целей: от подражательных к обдуманым, **мотивированным** целям.
- **Средства реализации.** Для реализации своих целей ребенок подбирает себе товарищей, отбирает необходимые игрушки, по ходу игры совершает определенные действия и поступки, вступает в разнообразные отношения с играющими.
- **Планомерные действия.** К старшему дошкольному возрасту дети приобретают умение договариваться о теме и содержании игры, распределять роли, планировать свою игровую деятельность.

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

- сюжет (главный компонент), содержание, роль, игровые действия.

- **Сюжет игры**

Сюжет - та сфера действительности, которая воспроизводится детьми.

Условное деление сюжетов (Д.Б. Эльконин):

- -бытовые;
- -производственные;
- -общественные.

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

○ Содержание игры

В содержании игр выражены разные уровни проникновения ребенка в деятельность взрослого:

- внешняя сторона («человек-предмет») - преобладают предметно-игровые действия;
- взаимоотношения людей («человек-человек») - преобладают ролевые действия, появляются ролевые диалоги, замещение предметов.

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

◎ Динамика содержания игр

Младший дошкольный возраст: содержание игры обрывочное, нелогичное (А.П. Усова). Частые повторы одинаковых действий, их куплетность. Доминирует интерес к действиям, теряют цель игры.

Средний дошкольный возраст: целостность сюжета, живо откликаются на новые впечатления. «Усекают» и обобщают ситуации, используют символические действия.

Старший дошкольный возраст: предварительно обдумывают содержание, активно используют речевые комментарии (словесные замещения действий). Этим сокращается логика содержания.

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

- **Линии развития содержания игры**
 - усиление целенаправленности, последовательности, связности изображаемого;
 - постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой;
 - обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий).

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

◎ Роль

- средство реализации сюжета;
- игровая позиция для ребенка, которая реализуется в ролевом поведении;
- образец того, как надо действовать.

◎ Игровые действия

- одно из основных средств реализации сюжета.

УРОВНИ (ЭТАПЫ) СТАНОВЛЕНИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ В ИГРЕ (А.П. УСОВА И ЕЕ УЧЕНИКИ)

- ⦿ - уровень неорганизованного поведения;
- ⦿ - уровень одиночных игр;
- ⦿ - уровень игр рядом;
- ⦿ - уровень кратковременного общения;
- ⦿ - уровень длительного общения (интерес к игре);
- ⦿ - уровень постоянного взаимодействия (общие интересы, положительная оценка качеств партнера).

ЭТАПЫ ОСВОЕНИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

- 1 этап - сензитивный: с 1,5-3 лет.
Характеризуется условными замещающими действиями, т.е. ребенок понимает, что одни вещи можно заменить другими.
- 2 этап - ролевое действие и взаимодействие: 3-5 лет.
- 3 этап - творческое комбинирование событий: 5-7 лет.

УСЛОВИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНЫХ ИГР

- Игра не появляется сама собой. Транслирует общество. Необходимо накопление социального опыта.
- Создание предметно-игровой среды в группе, которая должна быть динамично изменяющейся, а в ее создании должны принимать участие дети.
- Педагогическое сопровождение сюжетных игр должно строиться с учетом постепенного нарастания самостоятельности и творчества ребенка.

РУКОВОДСТВО СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРОЙ

На каждом возрастном этапе в педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные ситуации:

- Формирование игровых умений в процессе совместной игры воспитателя с детьми, где воспитатель является «играющим партнером».
- Формирование самостоятельной детской игры, в которую воспитатель непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для ее активизации и использования детьми уже имеющихся в их арсенале игровых умений.

УСЛОВИЯ АКТИВИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

- Ранний и младший дошкольный возраст - внешняя предметно-игровая среда, организация воспитателем предметно-игровой ситуации;
- Средний дошкольный возраст - проведение воспитателем подготовительного периода: помощь в выборе темы и распределении ролей;
- Старший дошкольный возраст - подготовительный период может проводиться в форме придумывания разнообразных событий.

ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ. КОНЦЕПЦИЯ Н.Я. МИХАЙЛЕНКО

- Педагог должен играть вместе с детьми, занимать позицию играющего партнера, а не учителя.
- Сразу ориентировать на взаимодействие со сверстниками.
- Воспитатель играет на протяжении всего дошкольного возраста, но играет таким образом, чтобы выделить для детей новый способ построения игры.

Итак, с одной стороны игра со взрослым, с другой - самостоятельная игра, которая вбирает те способы игры, которые дал воспитатель.

Планировать можно только формирующую игру.

ПРИЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ДЕТСКИМИ ВЗАИМООТНОШЕНИЯМИ В ИГРЕ

- Организация совместных игр детей:
 - а) воспитатель учитывает дружеские привязанности между детьми, предлагая игры
 - б) объединяет отдельные играющие группы общим сюжетом
- Развитие умений общаться по поводу игры: договариваться, делиться игрушками, соблюдать очередность, проявлять сочувствие и уважительное отношение к партнеру
- Видение возникающих конфликтов, тактичное их улаживание
- Включение в игру детей застенчивых и «изолированных»
- Учет индивидуальных особенностей личности детей (излишне расторможенных и агрессивных)
- Способствование полоролевой социализации мальчиков и девочек в игре (отдельные игры и совместные)

ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ В ИГРЕ

- 1 Начало игры:
 - а) по инициативе воспитателя:
 - внесение новых атрибутов
 - рассказ воспитателя.
 - совместная игра
 - б) по инициативе детей (поддержка инициативы со стороны воспитателя)
- 2. Воспитатель не регламентирует игру детей:
 - вовлечение (подключение) в игру по желанию
 - свобода выхода из игры

ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ В ИГРЕ

- 3. Предоставление детям возможности выбора:
 - вида игры
 - сюжета
 - роли.
 - партнера
 - игрушек, атрибутов и пр.
- 4. Стимулирование детей к пользованию предметами-заместителями, к гибкому использованию игрового оборудования
- 5. Способствование эмоционально насыщенной атмосферы в игре:
 - эмоциональное включение в игру
 - внесение в игру момента неожиданности, таинственности, сказочности и т.д.

2 МЛАДШАЯ ГРУППА ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

- **1 квартал**
- Детский сад. Семья. Магазин. В гостях у матрешки. Кукольный спектакль «Петрушка и шарик»
- **2 квартал**
- Семья. Больница Парикмахерская. Детский сад
- **3 квартал.**
- Магазин игрушек. Магазин. Семья. Автобус. Пароход. Больница. Парикмахерская. Зоопарк

ОСНАЩЕНИЕ ИГРЫ МАТЕРИАЛАМИ И ИХ ХРАНЕНИЕ

- Складные деревянные рамы, ширмы.
Сюжетные игрушки (куклы, посуда, животные, наборы «Парикмахер», «Доктор» и пр.)
- Лаконичные ролевые атрибуты.
- Предметы-заместители (детали строительных наборов разной величины, мячики разных цветов, размеров, брусочки, палочки, веревочки)
- Мелкие игрушки для индивидуальной и сюжетной совместной игры (сказочные и «семейные» персонажи, солдатики, домики, кукольная мебель, автомобили)
- *Хранение* - открытое- уголки разворачиваются постепенно, по мере реализации программы

ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ

- К трем годам дети овладевают азами сюжетной игры - условными предметными действиями.
- Трехлетний ребенок уже способен овладеть ролью - более сложным способом построением игры.
- Ролевое поведение в игре охватывает широкий диапазон процессов - от непосредственного подражания кому-то до осознанного принятия роли, включения ее в разнообразные связи с другими ролями.

ФОРМИРОВАНИЕ СПОСОБОВ ИГРЫ У ДЕТЕЙ 3 ЛЕТ

- **Стратегии:**

1. инициатива взрослого (структура и содержание)

2. подключение к игре ребенка.

- В течение года необходимо варьировать стратегии.

ПРИЕМЫ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ

- Подготовка игрушек и ролевых атрибутов, внесение и обыгрывание их
- Вовлечение детей в игру на дополнительные роли
- Называние своей роли, обращение к партнеру как к носителю роли
- Словесное пояснение ролевых игровых действий
- Представление детям: "обыгранных игрушек" и ролевых атрибутов
- Подключение к игре с целью угадывания роли
- Совместная игра воспитателя с двумя детьми, у первого - главная роль
- Реплики, вопросы с целью активизации речи ребенка-партнера
- Создание игровых ситуаций, отвлекающих детей от предметных действий («телефонный разговор»)
- Игры воспитателя с подгруппами детей по мотивам известных сказок (с однотипными действиями)

ПЕРВЫЙ ЭТАП ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ

- 1. Первоначально игра разворачивается таким образом, чтобы выделить для детей роль и реализующие ее действия. Воспитатель, обозначив свою игровую роль, осуществляет связанный с ней ряд игровых действий - например, как «доктор» лечит мишку («Я доктор. Полечу мишку. Поставлю ему градусник... Дам лекарство...») и предлагает ребенку «полечить» СВОЮ куклу и т. п.

ВТОРОЙ ЭТАП ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ

- Через 2-3 месяца после такой предварительной работы необходимо перейти к решению основной задачи года - формированию у детей умений взаимодействовать с партнером в соответствии с игровой ролью.
- При формировании умений вступать в ролевое взаимодействие целесообразно использовать в качестве опоры для игры однотемные двухперсонажные сюжеты с взаимодополнительными ролями (доктор - пациент, продавец - покупатель, шофер - пассажир и т. п.).
- Основную роль берет на себя воспитатель, дополнительную роль - ребенок.

Основная роль	↔	дополнительная роль
Доктор	↔	пациент
Шофер	↔	пассажир
Продавец	↔	покупатель

- Игра ведется практически с каждым ребенком индивидуально.

ТРЕТИЙ ЭТАП ОБУЧЕНИЯ ИГРЕ

- В следующий раз все дети хотят быть докторами и воспитатель подключается к игре.

Основная роль ↔ дополнительная роль

Первый ребенок - доктор ↔ воспитатель
(подключение других детей)

Второй ребенок - доктор

Третий ребенок - доктор

Четвертый ребенок - доктор

- Для того чтобы усилить ориентацию ребенка на взаимодействие с партнером, необходимо основное внимание в совместной игре уделять ролевому диалогу (речевому взаимодействию персонажей), сокращая игровые действия с предметами.

ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОЙ АКТИВНОСТИ ДЕТЕЙ В ИГРЕ

- 1 Начало игры:
- а) по инициативе воспитателя:
 - • внесение новых атрибутов
 - • рассказ воспитателя.
 - • совместная игра
- б) по инициативе детей
(поддержка инициативы со стороны воспитателя)
- 2. Воспитатель не регламентирует игру детей:
 - • вовлечение (подключение) в игру по желанию
 - • свобода выхода из игры
- 3. Предоставление детям возможности выбора:
 - • вида игры
 - • сюжета
 - • роли.
 - • партнера
 - • игрушек, атрибутов и пр.
- 4. Стимулирование детей к пользованию предметами-заместителями, к гибкому использованию игрового оборудования
- 5. Способствование эмоционально насыщенной атмосферы в игре:
 - • эмоциональное включение в игру
 - • внесение в игру момента неожиданности, таинственности, сказочности и т. д.

ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРЫ

- Планирование ежедневной совместной игры с 1 -2 детьми или с 1 -2 парами групповой игры (не более 7- 10 минут), используя все периоды времени, отведенные режимом для игры и свободных занятий детей

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

НИЗКИЙ

Может выстроить цепочку связанных по смыслу игровых действий, но преобладают стереотипные, наигранные сюжеты; часто - многократное повторение отдельных действий с сюжетной игрушкой.

Скудная ролевая речь, отсутствует ролевой диалог с кукольным персонажем.

Подражает игровым действиям сверстника, но не включается с ним во взаимодействие на уровне дополнительных ролей.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

СРЕДНИЙ

Может выстраивать цепочки игровых действий с сюжетными игрушками и заместителями, но чаще отталкивается от готовой игровой обстановки, не внося в нее изменений.

Подключается к игре сверстника на уровне дополнительной роли, но не инициирует развертывание игры.

В игре использует ролевую речь в ответ на ролевые обращения сверстника.

УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

ВЫСОКИЙ

Активно включает в игру действия с предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Изменяет и дополняет игровую обстановку. Развертывает цепочки игровых действий, связанных с реализацией разнообразных ролей.

Включается в парное ролевое взаимодействие со сверстником, обозначая свою роль и предлагая партнеру дополнительную.

Иницирует ролевой диалог со сверстником, имитирует ролевую речь кукольных и воображаемых персонажей.

СРЕДНЯЯ ГРУППА

- Основная задача - формировать более сложное ролевое поведение в сюжетной игре: умения изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров.

ТЕМАТИКА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

- **1 квартал**
- Магазин. Семья. Автобус. Больница. Моряки. У зубного врача. Прачечная (выдача белья)
- **2 квартал**
- Семья. Больница Парикмахерская. Детский сад
- Детский сад (музыкальный руководитель).
Салон красоты. День рождения Мишки. Мы переходим улицу. Театр. Зоопарк. Экскурсия в музей. Пароход. Кукольный театр. Столовая.
Музыка дня кукол
- **3 квартал.**
- Театр. Зоопарк. Экскурсия в музей. Кукольный
- театр. Столовая.

ОСНАЩЕНИЕ ИГРЫ МАТЕРИАЛАМИ И ИХ ХРАНЕНИЕ

- Сюжетно-образные игрушки, предметы-заместители (муляжи, плоскостные заместители на цвет и форму, на форму).
-
- **Хранение** "полуоткрытое" - во второй половине года первые игры можно сложить в коробки, на которых изображен символ данной игры.

ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ (ПРИЕМЫ)

- Разыгрывание с детьми многоперсонажных сюжетов, где одна роль по смыслу связана со всеми остальными (главная роль - у ребенка, второстепенные - у воспитателя).
- Разыгрывание сюжетов по мотивам известных сказок (главная роль - у ребенка, второстепенные - у воспитателя).
- Схема сюжетов -прежняя, но главная роль - у взрослого. Подключение детей к игре на разных дополнительных ролях.
- Воспитатель со многими детьми вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, замыкает детей на ролевом взаимодействии друг с другом.