Консультация для педагогов

**«Методика организации сюжетно-ролевой игры в группах младшего дошкольного возраста»**

**Цель:** повышение компетентности педагогов в вопросах организации сюжетно-ролевой игры в группах младшего дошкольного возраста.

**Задачи:**

- Актуализировать теоретические знания педагогов о сюжетно-ролевой игре дошкольников.

- подробно рассмотреть методику организации сюжетно-ролевой игры дошкольников 2-3 и 3-4 лет.

 Игра — ведущий вид деятельности дошкольников. Многие учёные, педагоги и психологи указывают на то, что без игры невозможно полноценное формирование личности ребёнка. Дети, в дошкольном лишённые возможности играть вдоволь, свободно, по своему желанию, при поступлении в школу имеют проблемы с успеваемостью, социализацией, склонны к неврозам и агрессии.

Чтобы обеспечить ребёнку полноценное проживание всех этапов детства, необходимо удовлетворить его потребность в игре. Одной из главных задач дошкольных образовательных учреждений (ДОУ) является развитие и совершенствование игровой деятельности воспитанников. Это закреплено и в примерных общеобразовательных программах, в нашей программе «От рождения до школы» игре ребёнка в каждом возрасте посвящена отдельная глава (стр.253). Это свидетельствует о признании важности игры современными учёными-педагогами и исследователями детства.

Сюжетно – ролевая игра способствует всестороннему развитию ребёнка и подразделяются на:

•         Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения»

•         Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта)

•         Игры на героико-патриотические темы (герои войны, космические полеты)

•      Игры на темы литературных произведений, кино-, телепередач: (по содержанию мультфильмов, кинофильмов)

 **Принципы организации сюжетно - ролевой игры в детском саду:**

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе развертывать игру особым образом, так чтобы детьми сразу «открывался» и усваивался новый, более сложный способ ее построения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому и сверстнику.

  Сюжетно-ролевая игра имеет следующие компоненты: сюжет, содержание и роль.

◦         **Сюжет игры** - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. Сюжет представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (крутить руль, готовить обед и т.д.) – одно из основных средств реализации сюжета. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин и т.д.), общественные (игры в библиотеку, школу и т.д.).

◦         **Содержание** - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их деятельности

◦          **Роль**- средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

Для ребенка роль – это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким–либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.

**Методы руководства игрой:**

◦         **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.

◦         **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.

 Сюжетно-ролевые игры в младшем возрасте способствуют:

* Развитию интеллекта. Игра требует не только создавать сюжетный замысел, но и следовать ему, подбирая соответствующие действия. Это положительно сказывается на развитии логики, памяти, внимания.
* Активизации речи. Ребёнок не может играть, не общаясь со сверстниками, он должен взаимодействовать с ними, в том числе и посредством речи. Если малышам интересна игра и они хотят её развития, продолжения, их речь активизируется, и даже молчуны вступают в игровые диалоги с товарищами. Играя в режиссёрскую игру с куклой или другим персонажем, ребёнок тоже строит диалог, произнося реплики от своего имени и от имени игрушки.
* Социализации. Дети младшего дошкольного возраста обычно выбирают игры о том, что им наиболее близко и знакомо: о семье, детском саду. Способствовать расширению представлений о социуме, вводя новые темы игр — задача воспитателя. Он предлагает игры «Строительство», «Парикмахерская», «Больница», «Магазин», чтобы обогатить представление детей о профессиях, их пользе для общества, а также с целью научить малышей воспроизводить профессиональные действия взрослых, воспитывать интерес и уважение к труду. Именно в сюжетной игре детишки получают представление о том, как вести себя в различных жизненных ситуациях, формируют опыт общения с окружающими.
* Развитию творчества, воображения, умения импровизировать. Соединить в игре события реальной жизни и творчески их интерпретировать уже под силу детям четвёртого года жизни. Обычно, воображая что-то в игре, дети воплощают свои желания, мечты: мы стали умелыми, сильными, испекли большой вкусный торт, позвали много гостей, купили в магазине много игрушек и т. д. Или же представляют себя в роли любимого персонажа мультфильма, сказки, выполняют действия от их имени: летают, как феи, строят высокие дома, как роботы. Такое игровое поведение не только приносит детям удовольствие и развивает творческие способности, но и служит отличным средством эмоциональной разгрузки.

 Третий год жизни дошкольника характеризуется как период развития  **сюжетно - отобразительной игры**, которая предшествует становлению **сюжетно- ролевой игры**.

В начале года в игре ребенок увлечен действиями с игрушкой;

Появляются простые сюжеты из 2-3 взаимосвязанных действий *(уже не круговые)*;

**Роли пока нет** *(ребенок не осознает ее)*;

Малыш 2-3 лет часто еще действует подражательно, но его действия существуют в рамках определенной роли: мамы, шофера, доктора.

В начале года ребенок в игре называет себя своим именем. Идет активная подготовка к принятию роли: с 2.5 лет начинает активно развиваться самосознание ребенка, развивается воображение. Малыш начинает понимать, что, оставаясь самим собой в игре, он может одновременно выполнять какую- либо роль.

Сверстник в игре малозначим (ребенок увлечен личной игрой). В контакт малыш вступает чаще ради своих интересов - завладеть игрушкой.

Отдельные игровые действия объединяются в единую сюжетную линию. Поначалу цепочки игровых действий осуществляются довольно хаотично, но с приобретением жизненного опыта в этих цепочках появляется определенная логика, затем цепочки становятся более продолжительными, обогащается содержание игры**.**

**Основные задачи педагога заключаются:**

- В развитии целенаправленной игровой деятельности, учить придумывать цель в игре, подбирать под нее игровые действия.

- Помогать детям усваивать назначения предметов и овладевать действиями с ними;

- Готовить детей к принятию роли**;**

- Формировать умение детей играть рядом, а затем и вместе.

- Поддерживать интерес к игре;

- Создать условия использования предметов-заместителей.

 В начале года игры детей не продолжительны(5-6 мин.), но постепенно, при условии правильного педагогического руководства, направленного на совершенствование игровых умений, игры становятся более длительными (10-15 мин.)

 К основным этапам организации игрового процесса относят такие:

• **Разработка плана игры** (этап выбора игры — обозначение сюжета, ролей, характера взаимодействия персонажей) с учётом интересов детей, их уровня развития и степени освоения ими различных игровых действий. На этом этапе воспитатель должен продумать и описать содержание, задачи и цели, спланировать возможные направления развития сюжета, обозначить правила игры.

• **Подготовка оборудования и инструментария** (этап оснащения, когда создаётся все игровая атрибутика). Для детей младшего дошкольного возраста нужно подобрать игрушки и замещающие предметы, которые используются во всех базовых игровых сценариях. Использование заместителей сопровождается словом, пояснением;

• **Оборудование предметно-игровой среды** в соответствии с возрастными особенностями и выбранной темой игры. Следует обратить особое внимание на то, что игрушки должны находиться в свободном доступе в поле зрения ребёнка. Для этого игровую среду организуют таким образом, чтобы ребёнок мог легко дотянуться до любой игрушки и использовать её в ходе сюжетно-ролевой игры. Это стимулирует игровой процесс и естественный интерес ребёнка к игре, создаёт предпосылки для импровизации.

• **Начало игры.** На этом этапе воспитатель создаёт игровую или проблемную ситуацию. Можно провести предварительную беседу, чтобы подготовить детей к предстоящей игре: обговорить тему, ознакомить детей с планом игры, обсудить правила и распределить роли. Для этого сначала используют различные дидактические игры и упражнения, чтение художественных произведений, описывающих воображаемую ситуацию или игровой замысел. При распределении ролей между детьми обязательно должны учитываться желания каждого ребёнка.

• **Сохранение игровой ситуации,** подразумевающее прямое или косвенное руководство игровой деятельностью с использованием ролевого взаимодействия взрослого с ребёнком, ребёнка с игрушками и, наконец, ребёнка с ребёнком. Воспитатель следит за развитием сюжета и мягко направляет детей с помощью напоминания, указания, совета, положительной оценки и прямого взаимодействия.

• **Этап завершения игры,** который включает положительную оценку игровых действий детей и анализ их взаимоотношений (возможны элементы аналитической беседы с учётом эмоционального состояния детей и необходимости их переключения на другие, более спокойные виды деятельности).

Период младшего детства, а именно четвёртый год жизни, очень важен в искусстве овладения сюжетно-ролевой игрой, и педагогам, работающим с этим возрастом, нужно обращать особое внимание на развитие игровых умений воспитанников. Дети четвёртого года жизни переходят от сюжетно-отобразительных игр к ролевым, то есть от умения отображать в игре действия к умению брать на себя роль и следовать ей. Для успешной подготовки и проведения сюжетно-ролевых игр с детьми четвёртого года жизни педагогу необходимо знать, какие основные задачи выполняет этот вид деятельности.

* **Помочь ребёнку перевести неосмысленные действия с игрушками**, предметами в имеющие смысл и результат, строить и развивать несложный сюжет. Например, заметив, что малыш неоднократно и заинтересованно «кормит» игрушечную собачку из мисочки, воспитатель говорит: «Какая у тебя замечательная собачка! Как её зовут? (Наделение именами всех участников сюжетной игры развивает речь, воображение, а также приближает игру к реальности, ведь в реальной жизни у всех живых существ, близких ребёнку, есть имена. Если малыш затрудняется с подбором имени питомцу, следует помочь ему в этом, чтобы не задерживать развитие игры). Давай назовём её Дружок. Дружок, наверное, хочет есть. Покормим его. Он поест и пойдёт гулять. Поведёшь его на прогулку?». Учить ребёнка переходу от действий с игрушкой к сюжетной игре нужно постепенно, лучше в индивидуальной форме, ориентируясь на желание самого малыша. Такая работа проводится в начале учебного года, после чего переходят к организации общих игр.
* **Стимулировать творчество детей при создании игровых ситуа**ций, поощрять самостоятельность в игре, умение проявлять активность и инициативу, оставаясь в рамках выбранного сюжета, но не подменять игру выполнением «сценария» педагога. Главная руководящая и организующая роль в игре, конечно, принадлежит в этом возрасте воспитателю, но это не означает, что вся сюжетно-ролевая игра сводится к выполнению действий по его указанию: «Сегодня мы играем в поваров. Вы будете поварами, которые готовят еду. Давайте наденем фартучки и колпачки, возьмём посуду и приготовим обед». К сожалению, выполняя действия по такой словесной инструкции, дети будут не играть, а инсценировать игру. Чтобы игровой замысел, распределение и исполнение ролей исходили от самих малышей, им нужно давать больше свободы и инициативы, чаще обращаться к их небольшому, но уже существующему жизненному опыту: «Ребята, наши куклы проголодались, что же делать? (Ответы детей). Приготовить им обед? Верно, молодцы, у нас есть много посуды, есть плита, мы можем приготовить обед. Кто будет поварами? Что нам нужно сделать? (Надеть фартучки, закатать рукава). Что вы будете готовить? Какие продукты возьмёте? И т. д.» Чем чаще обращается педагог к детям в игре, спрашивает у них совета, помощи, тем скорее он сформирует у них умение строить игровые диалоги и самостоятельно определять круг игровых действий.
* **Учить использовать в игре предметы-заместители.** Некоторые педагоги считают, что замещать следует незнакомые детям предметы по признаку общего сходства, а те, которые детям хорошо известны, давать в максимально приближенном к натуральному виду (игрушка). Однако такой подход не вполне логичен, ведь основное назначение любой деятельности ребёнка: познание, и в игре необходимо формировать правильное восприятие вещей, предметов. При замещении малознакомого предмета воспитатель называет его, следовательно, фиксирует в памяти малыша незнакомое слово, и заместитель может закрепиться как образ этого незнакомого предмета. Поэтому как раз малознакомые предметы нужно давать в максимально приближённом к настоящему виде, а замещать те, что хорошо известны. Например, дети и воспитатель играют в магазин, покупают и продают фрукты. Яблоки в этом случае можно заменить шариками красного и жёлтого цвета, а вот ананас или лимон лучше взять из набора пластиковых фруктов, поскольку эти тропические плоды мало знакомы большинству детей.
* **Формировать умение придерживаться выбранной роли**, действовать согласно ей. Психика ребёнка четвёртого года жизни ещё неустойчива, произвольное внимание только начинает формироваться. Дети в процессе сюжетной игры могут даже забыть, каков изначально был сюжетный замысел и увлечься выполнением одного действия (например, вместо целенаправленной поездки мамы-девочки с куклой-ребёнком к врачу просто катать коляску по группе). Воспитатель должен быть готов к такому развитию событий и возвращать детей в рамки сюжета при помощи ненавязчивых напоминаний: «Где же мамы с больными детишками? Поликлиника скоро закроется». Если же дети продолжают отвлекаться, значит, игра им неинтересна или они устали. В таком случае вид деятельности меняют, а к сюжетно-ролевой игре возвращаются позже, обогатив её новыми игрушками, материалами, стихотворениями, загадками.
* **Способствовать установлению игрового взаимодействия**, партнерских отношений между участниками игры, ролевому общению. Особое внимание следует уделять воспитанию доброжелательности, товарищества, умению уступать друг другу. Воспитание этих качеств поможет ребёнку не только в играх, но и в жизни в целом. Если один или несколько детей в игре проявляют агрессию, нежелание уступать, договариваться, произносят ролевые реплики с грубыми интонациями, то вполне вероятно, они копируют модель поведения, которую усвоили от взрослых. Требуют внимания и слишком робкие дети, которые стараются либо не принимать участия в игре, либо выполняют действия неохотно, молча наблюдают за остальными. Необходимо вести с такими ребятишками индивидуальную работу: беседы, чтение коррекционных сказок. Большую помощь может оказать и психолог.

Проведению сюжетной игры предшествует тщательная подготовка. Воспитатель должен продумать такие вопросы:

* Место проведения. Обычно сюжетно-ролевые игры устраивают в помещении группы, в игровой зоне. Но летом их лучше проводить на свежем воздухе, поэтому игрушки и прочее оборудование выносят на участок, выбирая затенённое место, где ребятам не будут мешать те, кто занимается свободными или подвижными играми: павильон, беседку.

o   Оборудование. Воспитатель готовит как игрушки и материалы, так и элементы костюмов: шапочки и фартуки поваров, парикмахеров, каски строителей и др., а также предметы-заместители. Обратить особое внимание на доступность детям игрушек и хранение их в игровых уголках в поле зрения ребёнка, стимулируя его игровой замысел. Детей следует с младшего возраста учить бережно использовать оборудование, не ломать игрушки, а после игр складывать всё на место.

* Методы и приёмы привлечения интереса детей к игре. Это могут быть беседа, загадка, показ иллюстраций, создание проблемной ситуации.
* Усложнение в игре. Повторяясь, сюжетно-ролевая игра должна обязательно содержать какое-либо усложнение, новшество, чтобы не только забавлять, но и развивать детей. Например, повторно играя в игру «Магазин», следует выбирать новые товары для продажи: овощи и фрукты, кукольную одежду и мебель, игрушечную бытовую технику, продукты, книги. Каждый раз планируя проведение сюжетной игры, воспитатель продумывает, чему новому научатся дети, какой игровой навык усовершенствуют.

Для того чтобы дети увлеклись игрой и смогли воплотить игровой замысел, они должны накопить жизненный опыт, который потом смогут перенести в игру. Для этого в детском саду организуют:

        Наблюдения за трудом взрослых (помощника воспитателя, дворника, музыкального руководителя)

* Чтение и разучивание художественных произведений. Разучив потешку, колыбельную, дети с удовольствием используют их в соответствующей игре.
* Упражнения «Поделись игрушкой», «Какая посуда столовая, а какая чайная?» и другие. Поскольку дети стали старше, короткие отобразительные игры раннего возраста типа «Одень куклу», «Застели кукле постель», «Погрузи кубики в машину» сами по себе им неинтересны, легки и не содержат материала для развития. Но навыки, которые в них отрабатываются, полезны при проведении сюжетно-ролевых игр. Так, чтобы пойти с куклами на прогулку, их необходимо сначала одеть, а чтобы устроить день рождения игрушек, нужно знать, какую посуду поставить на стол и как его сервировать. Для игры «Строители» нужно уметь укладывать кубики в кузов машины и так далее.
* Экскурсии в кабинет медсестры, прачечную, на кухню и т.д
* Беседы.
* Рассматривание иллюстраций.

Проводя все эти виды работ, воспитатель уже осуществляет руководство сюжетно-ролевой игрой, хотя она ещё не началась. Но то, что будет заложено в детях, потом отразится на ходе и качестве игры.

Когда игра начата, руководство ею должно оставаться непрямым. Указывать, настойчиво рекомендовать что-либо нельзя, дети могут потерять интерес к игре, поскольку в этом виде деятельности они самовыражаются, проявляют себя, а не следуют чужим инструкциям. Руководить игрой воспитатель может, лишь став её участником, взяв на себя какую-нибудь роль и выполняя игровые действия. Поэтому очень ценными качествами педагога являются умение играть и строить игровые диалоги.

Дети с удовольствием примут взрослого как партнёра, который может научить их интересным способам игры, но только в том случае, если воспитатель не будет смотреть на них свысока, выполняя действия формально, а на самом деле станет играть, принимать участие в происходящем, сопереживать и выражать неподдельные эмоции.

Цель участия воспитателя в сюжетно-ролевой игре: научить детей младшего дошкольного возраста принимать на себя игровую роль и строить игровые диалоги. Всё это он показывает на личном примере.

Участие педагога в ролевой игре проходит такие этапы:

* Исполнение главной роли. Воспитатель организует игру и берёт на себя основную роль (доктор, продавец), предлагая детям исполнить зависимые роли: пациент, покупатель.
* Участие на второстепенных ролях. Воспитатель организует игру или подключается к уже играющему ребёнку, предлагая себя в качестве партнёра со вспомогательной ролью. Например, если педагог видит мальчика, изображающего шофёра, то обращается к нему с предложением: «Ты будешь водителем, покатай меня на своей машине, отвези продукты в магазин, материалы на стройку, а я помогу тебе их погрузить».
* «Замыкание» ролей, исполняемых детьми, в одной игре. К примеру, одна девочка играет с куклой, вторая с игрушечной посудой. Воспитатель говорит: «Оля, ты играешь со своей дочкой? Ты мама? А вот Ира готовит вкусный обед. Ира, ты хочешь пригласить в гости Олю и её дочку, угостить их обедом? (Дети с радостью примут такое развитие сюжета). У Иры тоже есть дочка, кукла Маша. Дочки Иры и Оли обязательно подружатся и будут вместе гулять». Когда игровая пара образуется, педагог может взять на себя эпизодическую роль (А я буду тётей, помогу помыть фрукты, накрою на стол) или остаться наблюдателем, к которому дети обратятся за помощью, если развитие сюжета остановится.

Детям четвёртого года достаточно развивать сюжетно-ролевую игру в течение 30–40 минут, но иногда она может длиться минут 20, поскольку строгих временных рамок игра, как и всякий творческий процесс, не имеет. Различают такие основные виды сюжетно-ролевых игр дошкольников:

* Игры-ситуации (воспроизводятся события из жизни).
* Драматизации (по мотивам сказок, мультфильмов).
* Строительные (совместное возведение и обыгрывание построек).

Сюжетно-ролевые игры для младшего дошкольного возраста (четвёртый год жизни) в большинстве своём имеют одну тему, отличаются простотой сюжета (без дополнительных линий) и включают в себя одну основную и одну-две однотипные зависимые роли, предполагающие взаимодействие в паре.

Сюжетно-ролевые игры в детском саду превратятся в удовольствие и для ребятишек, и для педагога, если воспитатель подойдёт к их подготовке и организации творчески, сумеет стать малышам другом и партнёром по игре.  А красочные, разнообразные атрибуты и материалы сделают процесс игры еще более увлекательным и насыщенным.