Условия и способы развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников

Игра дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьёт творческие способности ребёнка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего, ребёнку нужно создать условия для спонтанной творческой игры. Можно выделить основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно - ролевыми играми:

- 1) развитие игры, как деятельности;
- 2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как отдельной деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь.

Чем организованнее игра, тем выше её воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать желание и интересы своих товарищей, помогать друг другу при затруднениях.

Игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других.

Немаловажным для развития сюжетно - ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создаёт «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учётом ближайшей

перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и пр. В группах среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечивать развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Организуя хранение игрушек, воспитатель должен учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребёнка - в игровых центрах: так как игрушка стимулирует игровой замысел малыша, соответственно она должна быть видна и доступна.

В средних и старших группах такой необходимости нет, так как дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов, и т.д.) Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а не даваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки - самоделки (например, для игры в аптеку слепить из пластилина таблетки, витамины, а для игры в почту – на занятиях аппликацией - поздравительные открытки.)

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость,

характер отношений в игре и т.д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и пр.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Р.И. Жуковская, В.П. Залогина, Н.Я Михайленко и другие. Они считали, что используемые воспитателями приёмы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путём обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.д., т.е без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приёмов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки ещё до начала игры. Этот приём используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже имеющейся.

Прямые приёмы руководства (ролевое участие в игре, участие в створе детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры и т.д.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Не стоит забывать о том, что основное условие использования этих приёмов – сохранение и развитие самостоятельности детей в игре. В концепции Н.Я Михайленко о формировании сюжетной игры в дошкольном детстве говорится, что развитие самостоятельности игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Н.Я. Михайленко выделяет 3 этапа формирования сюжетной игры.

На первом этапе (1,5 – 3 года) – педагог, развёртывая игру, делает акцент на игровом действии с игрушками и предметами- заместителями, создаёт

ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.

На втором этапе (3 года – 5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметом на ролевую речь (ролевой диалог).

На третьем этапе (5 – 7 лет) дети должны овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом. С этой целью воспитатель может развернуть совместно с детьми своеобразную игру – придумывание, протекающую чисто в речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

По мнению Н.Я. Михайленко, особенность процесса формирования игровых умений заключается в том, что взрослый здесь не педагог, а равный партнёр: он как бы занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры.

Рассмотрим основные моменты методики применения сюжетно-ролевой игры.

1. Выбор игры. Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфические функции, поэтому педагог должен отчётливо представлять её реальные возможности.

Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными. Кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребёнком определённых трудностей. Воспитательные функции в такой игре в некоторой мере ограничены; нередко после эмоционального подъёма наступает спад общего настроения. Это происходит в тех случаях, когда у детей не возникло

потребности выполнять серьёзную деятельность. Игра при этом выполняет лишь роль эмоционального стимула. Элементы игры, игровая форма в длительной игре выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей (например, игра «Мойдодыр» требует от детей постоянной чистоты и опрятности)

2. Педагогическая разработка плана игры.

Начальный этап педагогического конструирования длительной игры – наметки её сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте. Младшие дети слабо представляют, как можно играть в космонавтов не на космодроме, а в группе, в моряков – не на речке, а в комнате. Поэтому при разработке длительной игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребёнка. Также важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно – ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кустарники – граница, брёвна – корабль и т.п. Создание воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно – ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

5. Распределение ролей. При распределении ролей в длительной сюжетно – ролевой игре, воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развёрнутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т.е. каждому даёт желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Для того, чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Например, подготовить группу к разыгрыванию игрового эпизода.

7. Сохранение игровой ситуации. В развёрнутой сюжетно - ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник.

Условия сохранения у детей интереса к игре:

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – чёткость и лаконизм команд, требование ответа: «Есть, товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении).

2) Чтобы сохранить воображаемую ситуацию и дать пищу для новых игровых переживаний, педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

3) Все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрения, наказания – педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

4) В ходе длительной сюжетно – ролевой игры целесообразно включать развёрнутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.

5) В процессе длительной сюжетно – ролевой игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива. Условия соревнования и подведение итогов разрабатываются в игровом ключе.

Соблюдение перечисленных условий позволит педагогу сохранить эмоционально привлекательную для детей игровую ситуацию на продолжительное время.

8. Завершение игры.

Игра всегда рассчитана педагогом на определённый промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение.

Необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра.