

Организация и методика проведения сюжетно-ролевых игр на современном этапе в ДОО

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинают формироваться определенные отношения к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Жизнь ребенка 21 века очень сильно изменилась и тесно связана с возможностями родителей. Он быстрее, чем взрослый, успевает освоить мобильный телефон и компьютер, телевизор и магнитофон. Он слушает и смотрит с родителями одни и те же песни и телепередачи; ходит вместе с семьей в кафе и рестораны, выезжает за границу на отдых, путешествует; ориентируется в марках автомобилей, и в рекламе. Он многим интересуется и о многом рассуждает. В то же время ребенок по-прежнему ориентирован на самоценные, детские виды деятельности. Он любит сочинять, рассуждать, фантазировать, радоваться и обязательно играть.

Сюжетно-ролевая игра — это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Характеризуя ее, С. Л. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка,— это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

Сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. д.).

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

Свободная сюжетная игра — самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребёнок испытывает внутренне субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений — всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы

связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации.

Сюжетная игра не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, всё «как будто», «понарошку». Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия(совершаемые во внутреннем плане, в «уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться между людьми.

Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми:

во-первых, воссоздавая в игре взаимодействие взрослых, ребёнок осваивает правила этого взаимодействия,

во-вторых, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими людьми.

Значение сюжетно-ролевой игры.

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности.

В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребёнка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А.В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, А.П.Усова).

Педагогический процесс детского сада включает в себя две составляющие: деятельность детей в условиях непосредственного руководства и контроля со стороны взрослого - в основном на обучающих занятиях, - и самостоятельную свободную деятельность детей.

Для проведения обучающих занятий воспитатель располагает конспектами, конкретными руководствами, которые определяют, какие задачи следует ставить перед детьми и как осуществлять контроль за их выполнением.

А что же происходит с игрой? Для того чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать её специфику, иметь представления о её развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Сюжетная игра может строиться как цепочка условных действий с предметами, как цепочка специфических ролевых взаимодействий, как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребёнка представлены все способы построения сюжетной игры, тем более разнообразные тематические содержания может он в неё включать, и тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием оценки уровня игровой деятельности детей должны быть игровые умения - преобладающий у ребёнка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умения ребёнка в зависимости от собственного замысла включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события). Детям, свободно владеющим различными способами построения игры, свойственны «многотемные» сюжеты, и это показатель высокого уровня.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию, реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

Современный дошкольник имеет мало шансов приобрести опыт в игровых умениях, так как неформальные разновозрастные группы в настоящее время большая редкость. Раньше они существовали в виде дворовых, соседских групп, или группы братьев и сестёр одного возраста, в одной семье. Сейчас дети данного возраста разобщены. В детском саду их подбирают в группу по одновозрастному принципу, в семьях очень часто есть только один ребёнок, а дворовое и соседское общение становится редким из-за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в школе, специализированных кружках. Воспитатель должен заменить дошкольнику недостающих братьев и сестёр, старших товарищей, должен помочь ребёнку овладеть игровыми умениями, втягивая его в игру. Сильным фактором разобщения детей является и телевизор, у которого они проводят много времени.

Сформулируем первый принцип организации сюжетной игры в детском саду: для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребёнка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя - взрослого, которому в любом случае надо подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнёра. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнёра — гарантия возникновения у ребёнка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

Второй принцип организации сюжетной игры воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения. Комфортная жизнь ребёнка в условиях детского сада во многом зависит от того, сумеет ли он при желании развернуть совместную игру со сверстниками. Чтобы успешно играть с кем-то, ребёнку необходимо понимать смысл действий партнёра и самому быть им понятным. Для этого смысл условного действия с предметом, момент принятия той или иной роли, развёртываемое в игре событие должно быть пояснены партнёру.

Третий принцип - начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику. Для того чтобы втягивать детей в

игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно развѣртывать сюжет того или иного строения в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Воспитатель должен владеть игровой «грамотой», игровой культурой. Дети должны быть обеспечены в любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры.

Роль педагога должна ограничиваться лишь созданием условий для активизации игры детей. В педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные составляющие: совместную игру воспитателя с детьми в процессе которой формируется новые игровые умения, и самостоятельную детскую игру, в которую воспитатель непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для её активизации и использовании детьми имеющихся в их арсенале игровых умений

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 специфичные функции, поэтому педагог должен отчетливо представлять ее реальные возможности.

2. Педагогическая разработка плана игры Начальный этап педагогического конструирования длительной игры наметки ее сюжета, определения игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием.

Приступая к разработке плана организации игровой деятельности учитывайте интересы детей, уровень развития игровых действий, способности развивать сюжет и др. Продумайте и опишите содержание игры. Спланируйте возможные направления развития сюжета. Определите игровые правила. Подготовьте все необходимые атрибуты для игры. Организуйте игровую среду. Создайте игровую ситуацию для возникновения игрового замысла детей. Организуйте ситуацию распределения ролей между детьми.

3. Ознакомление детей с планом игры 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. Это важнейшая основа начала сюжетно-ролевой игры. Педагогу очень важно помочь ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества.

5. Распределение ролей. При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать

некоторые методические приемы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

7. Сохранение игровой ситуации. Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон обращения с играющими детьми, употреблять условную терминологию

2) Педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива

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

4) В ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры

5) Можно организовать коллективные соревнования между небольшими группами играющего коллектива

8. Завершение игр. Педагог, разрабатывая план игры, должен наметить предлагаемую концовку, чтобы сохранить острое эмоциональное состояние и желание.

Следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

Идеальный детский сад – это теплый дом, где царит семейная обстановка, где дети играют, слушают сказки, участвуют в разных видах деятельности.

С принятием ФГОС игра становится содержанием и формой организации жизни. Игровые моменты, ситуации и приемы включаются во все виды детской деятельности и общения воспитателя с дошкольниками, то есть, мы – педагоги должны максимально насытить жизнь игрой и эмоциональными событиями. В современной жизни при отсутствии возможности передавать игровой опыт от старших детей младшим (а так же от родителей детям) единственным носителем игровой культуры является воспитатель, способный увлечь детей темой игры, помочь овладеть игровой деятельностью во всей ее многогранности.

В игре между собой взаимосвязываются все образовательные области. Наиболее эффективной формой с внедрением ФГОС является форма тематических недель. С целью обогащения знаний детей по теме сюжетно-ролевой и режиссерской игр должна проводиться НОД, включающая в себя беседы, рассказ воспитателя, рассматривание иллюстративного материала, обсуждение видео презентаций.

Очень важен подбор художественной литературы, в которой есть диалоги действующих лиц с использованием профессиональной лексики.

Так же должна осуществляться разнообразная продуктивная деятельность (самостоятельная и совместная с воспитателем) по изготовлению атрибутов, игровых модулей, макетов по теме игры. Такая форма деятельности активизирует диалогическую речь, коммуникативные навыки развития творчества.

Для более успешного проведения игры желательно планировать в плане эпизоды (блоки – сюжеты) запланированной игры. Где воспитатель выступает то равноправным партнером, то лидером, демонстрирующим более сложные способы игровой деятельности.

Режиссерские и сюжетно-ролевые игры длительные по времени игры. Поэтому при организации жизни детей в возрастных группах нужно учитывать:

- проведение режимных моментов, прогулок и НОД по физической культуре не меняется

- НОД и II-ая половина дня отводятся для игровой и тематически связанной с ней продуктивной, познавательно-исследовательской, коммуникативной деятельности, чтение соответствующей художественной литературы

- Образовательные задачи на всех этапах должны решаться в совместной деятельности воспитателя с детьми и в самостоятельной деятельности дошкольников.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений – одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста. В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам. Наличие готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно детьми по мере развития игры, а не даваться только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки – самоделки.

Организация развивающей среды в ДОУ с учетом ФГОС должна строиться таким образом, чтобы дать возможность наиболее эффективно развивать индивидуальность каждого ребёнка с учётом его склонностей, интересов, уровня активности.

Предметная развивающая среда должна подбираться с учетом принципа интеграции образовательных областей. Материалы и оборудование для одной образовательной области могут использоваться и в ходе реализации других областей.

В условиях перехода к ФГОС игра остаётся важной и неотъемлемой частью детской деятельности. Какие же атрибуты игры необходимы для развития ребёнка? Типизируя материал для сюжетной игры, мы, прежде всего, будем ориентироваться на его сюжетобразующие функции, то есть на то, как он обеспечивает сюжет — воображаемую ситуацию. В соответствии с сюжетобразующими функциями выделяются три типа игровых игрушек:

"Предметы оперирования" — это игрушки, имитирующие реальные предметы, — орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздавать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.п.).

"Игрушки-персонажи" — это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий ролевые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника, красочный ремень ковбоя и т.п.

"Маркеры (знаки) игрового пространства" — это игрушки (игровой материал), указывающие на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.).

Для всех возрастных групп, кроме игрушек того или иного типа, необходим материал, который в строгом смысле слова не может быть назван игровым

материалом (он не предназначен для сюжетной игры напрямую), но который обслуживает игру. Это различные детали крупных напольных строительных наборов, всевозможные объемные предметы (коробки, диванные подушки, специально изготовленные набивные модули), палочки, веревочки и т.п.

Как и для сюжетной игры, материал для игры с правилами должен быть типизирован и подобран с учетом культурных форм игры с правилами.

Рекомендации для воспитателей по организации сюжетно-ролевой игры

1. Помните, что ведущий вид деятельности дошкольного возраста - это игра.
2. Изучайте теоретические и практические знания по формированию сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста.
3. Выполняйте требования СанПин о режиме дня.
4. Планирование организуйте так, чтобы в нем отражалась не только сюжетно-ролевая игра, но и предварительная работа.
5. Необходимо создавать в группе условия для развития активной, разнообразной, творческой сюжетно-ролевой игры.
6. Подбирайте и изготавливайте атрибуты для игр с мужскими и женскими ролями.
7. Обогащайте содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений с помощью экскурсий, бесед на производстве.
8. Приобщайте родителей к ознакомлению детей с профессиями, а затем способствуйте организации сюжетно-ролевой игры по данной тематике.
9. Побуждайте детей к ведению разных ролевых диалогов: к совместной игре с воспитателем, а в конце средней группы - в совместной игре со сверстниками.
10. Играйте с детьми на протяжении всего дошкольного детства.
11. Придерживайтесь позиции воспитателя в совместной игре «играющий партнер» и «умеющий интересно играть».
12. В игре ориентируйте ребенка на сверстника, втягивайте ненавязчиво нескольких детей. 1
3. Побуждайте детей к разнообразию игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре.

Организация игры в 1 младшей группе Полноценное развитие игры дошкольника во многом зависит от того, насколько успешно проходит её освоение в период раннего возраста. К 3-3,5 годам у детей необходимо сформировать азы сюжетной игры - умение осуществлять разнообразные игровые действия. Формирование сюжетной игры должно осуществляться на фоне поставленной организации воспитателем условий для элементарного предметного взаимодействия детей друг с другом. Задача педагога - сформировать у ребёнка к 3 годам умение развёртывать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом - заместителем и воображаемым предметом, связывать 2-3 действия в смысловую цепочку словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие начатое партнёром - взрослым, а затем сверстником. Почему ребёнок ломает игрушки? Необходимо избегать недолговечных игрушек. Дети ломают игрушки, так как устают от однообразия и перенасыщения. Сюжетно-ролевая игра почти всегда предполагает участие нескольких детей, поэтому она является важнейшим фактором социального развития ребенка. Игра часто включает элементы совместного планирования и кооперации. Игра обеспечивает практику разрешения конфликтов. Дети могут спорить и

огорчаться, но они привыкают иметь дело с интересами других. По мере того, как им приходится материалами и снаряжением, у них развивается эмпатийное отношение к людям. Одновременно они начинают понимать, что играть и заниматься со сверстниками интересно и приятно.

Организация игры во 2-ой младшей группе Какими умениями должны овладеть дети, чтобы в полной мере использовать роль как специфический способ построения игры? Прежде всего, ребенку нужно уметь принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера. Однако, чтобы полноценно овладеть игровой ролью, ребенку необходимо не только уметь осуществлять специфические для роли условные предметные действия, но и уметь разворачивать специфическое ролевое взаимодействие — ролевой диалог. Более того, уметь изменять в ходе игры ролевое поведение в зависимости от того, каковы роли партнеров; уметь менять игровую роль в зависимости от разворачивания сюжета. Все эти умения формируются постепенно. Для детей 4го года жизни достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, направленные на партнера - игрушку, разворачивать парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог с партнером — сверстником. Задача воспитателя при работе с детьми 4го года жизни - построить совместную игру таким образом, чтобы ее центральным моментом стало именно ролевое поведение. Цель - не унификация, приведение к единообразию игры для всех детей в рамках «заданных» сюжетов и ролей, а развитие игры каждого ребенка с опорой на его личные интересы. Самостоятельная игра детей во многом зависит от организации предметно-игровой среды и подбора соответствующего игрового материала.

Организация игры в средней группе Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою роль для партнеров в процессе разворачивания игры. Эти умения — залог будущего творческого и согласованного разворачивания игры со сверстниками, они обеспечивают гибкость ролевого поведения. Каким же образом можно формировать эти умения у детей? Решение этой задачи возможно в совместной игре воспитателя с детьми, где взрослый является не руководителем, а участником, партнером детей в этом творческом процессе. Игра должна разворачиваться особым образом, так чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотнести его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры, для разворачивания интересного сюжета. Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

1. Использование многоперсональных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;

2. Отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей должно быть больше, чем участников.

На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры. Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предполагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Если у ребенка возникают собственные предположения в ходе игры -необходимо их

принять. Воспитатель со многими детьми вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «замыкает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Вся игра носит характер свободной импровизации. Тем не менее, игра воспитателя с каждым из детей и с подгруппами, стимулирующая гибкое ролевое поведение и смену ролей, дает существенные сдвиги в самостоятельной детской деятельности. Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли. В совместной со сверстником и индивидуальной игре расширяется диапазон актуализируемых детьми игровых ролей. При этом дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами - заместителями, соединяя, условные ранее игровые умения с новыми. У них появляется вкус к динамическому разворачиванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует с одним - двумя сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером - игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи в игре.

Организация игры в старшей и подготовительной группах Для того чтобы действительно переводить детей на новую высокую ступень сюжетной игры надо хорошо представлять дальнейшую ее революцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников - игра- фантазирование. Старшие дошкольники готовы к ее освоению. В сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В этом проявляются ее специфические черты - необязательность, свобода выбора действий. Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение более новым сложным способом построения игры - совместным сюжетосложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров сверстников: обозначать для них, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей? Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах. Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

Вопросы к анализу игры:

1. Начало игры: как был создан интерес к игре; соответствие выбранных приёмов возрасту детей, уровню развития игровых умений.
2. Подготовка к игре: создаётся специально; дети действуют в воображаемой ситуации; создаётся по ходу игры. Соответствие подготовки возрастным особенностям детей.
3. Какие воспитательные задачи решались в ходе игры?

4. Помогали ли методы и приёмы руководства игрой развитию сюжета, игровых умений, формированию взаимоотношений детей?

5. Были ли реализованы в ходе игры принципы гуманистической педагогики?

6. Уровень развития игровых, отобразительных умений детей; умение использовать различные средства для воплощения образа героя (речь, мимика, жесты, элементы костюмов и т.д.).

7. Увлечённость детей игрой, насколько был реализован индивидуальный подход к детям.

8. Конец игры, её завершённость, к какой деятельности перешли дети после игры.

9. Оценка воспитателем деятельности детей в игре, её соответствие возрасту, целям руководства, принципам личностно-ориентированного подхода.

10. Предполагаемая последующая работа воспитателя над развитием игровой деятельности.

11. Предположения, рекомендации:

Критерии оценки:

игра соответствует возрасту ребёнка;

вовлечённость в игру (количество человек – участников игры);

соблюдение алгоритма игры;

эмоциональная насыщенность соответствует замыслу игры;

особенности поведения детей в игре, подчинение правилам игры;

степень удовлетворённостью игрой.

Показатели эффективности

- Замысел возникает по инициативе самого ребенка, обсуждает его с партнёрами по игре, учитывая его точку зрения. Формулировка игровой цели и игровой задачи, устойчивость замысла, использование импровизации в игре.

- Основное содержание игры, его разнообразие, соотношение предметных, бытовых и отражающих общественные отношения действий.

- Сюжет игры. Разнообразие, устойчивость и развёрнутость сюжета. Умения ребёнка совместно строить и творчески развивать сюжет игры.

- Игровая роль обозначается словом через ролевую речь, предметные действия, мимику. Степень развёрнутости ролевого диалога, его длительность, умение передать характерные особенности персонажа.

- Взаимоотношения, их численность, устойчивость и характер.

- Игровые действия: степень обобщённости, развёрнутости, разнообразия, адекватности.

- Отношение к правилам: умения выполнять их с взятой на себя ролью, следить за выполнением правил другими детьми.

- Достижение результата игры, умение соотносить его с замыслом.

Возможные риски:

- Бедность сюжетов детских игр, их однообразие.

- Отражение в игре отрицательных сторон жизни взрослых, подчинительная позиция отдельных детей в игре, где они выступают пассивными участниками.

- Частые конфликты по поводу распределения ролей, выполнению правил, обладанию игрушкой и др.

Как избежать

- Обогащение детского опыта за счёт расширения, уточнения и систематизацию знаний об окружающем.
- Развитие игровых умений у детей.
-

Пример распределения роли и ролевых действий в сюжетно-ролевой игре «Путешествие на автобусе»

Водитель: ведёт машину, устраняет неполадки, делает остановки, объявляет их, помогает пассажирам, заправляет машину, моет машину.

Пассажир: покупает билет, выходит на остановке, общается с другими пассажирами, кондуктором.

Работник заправки: заливает в машину бензин, берёт деньги, пробивает чек.

Полицейский: регулирует движение, проверяет документы у водителя, делает замечания или помогает водителю, пассажиру.

Автослесарь: меняет колесо, устраняет неполадки.

Кондуктор: продает билеты, помогает пассажирам.

Пример возможные ролевые диалоги по поводу разворачивания сюжета в сюжетно-ролевой игре «Путешествие на автобусе»

При общении с водителем

— **Полицейский** с водителем: выясняет маршрут движения. Делает замечания по поводу скорости движения.

— **Кондуктор** с водителем: напоминает водителю об остановках, дает сигнал об остановках по требованию.

— **Заправщик** с водителем: спрашивает, сколько бензина необходимо залить, общаются по поводу оплаты.

— **Пассажир** с водителем: спрашивает у водителя том, на какой остановке выйти. Просит остановить автобус. Спрашивает о том, сколько стоит проезд, когда будет остановка.

При общении с заправщиком

— **Заправщик** с **автослесарем**: общаются по поводу поломки бензобака, количества бензина.

— **Заправщик** с **пассажирами**: советует пассажирам покинуть автобус во время заправки.

При общении с полицейским

— **Полицейский** с **автослесарем**: общаются по поводу других поломок. Выясняет, насколько сложная поломка.

— **Полицейский** с **пассажирами**: общаются по поводу правил дорожного движения, поведения в общественном транспорте.

— **Полицейский** с **другим полицейским**: общаются по радиации по поводу ситуации на дороге.