Садчикова Н.В.

**КОМПЛЕКСНОЕ РУКОВОДСТВО СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРОЙ**

**ОЗНАКОМЛЕНИЕ ДЕТЕЙ С ОКРУЖАЮЩИМ В АКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Разнообразие замыслов игр и возможность их интересной реализации зависит от впечатлений детей об окружающем, поэтому нужно расширять кругозор дошкольников. С этой целью проводят экскурсии, наблюдения, но в практике они не получают широкого распространения из-за сложности организации. Известно, что непосредственные наблюдения откладывают наибольший отпечаток на детей. Чем старше становятся дети, тем более разнообразные события их интересуют, причем некоторые из них уже нельзя непосредственно наблюдать. В этом случае дети получают информацию из рассказов взрослых во время просмотра телепередач, чтения художественной литературы.

Педагогов интересует вопрос: с какими событиями надо знакомить детей?

Во-первых, это будет зависеть от окружения, в котором дети живут, обычно с чем они часто соприкасаются, то и отображают в играх.

Во-вторых, информацию о том, с какими играми знакомить детей, дают наблюдения за их играми. Зная игровые интересы, легко можно определить, о чем рассказать детям.

Следовательно, конкретного ответа на поставленный вопрос дать нельзя, т.к. содержание ознакомления с окружающим зависит от того, что детей окружает и какие у них интересы. К сожалению, долгое время всех детей знакомили с одинаковыми событиями и побуждали всех играть в одинаковые игры, заглушая при этом индивидуальность каждого ребенка. Чтобы это не повторилось педагогам надо творчески подходить к определению содержания ознакомления детей с окружающим.

Как уже отмечалось, на разных этапах развития игры детей интересуют разные стороны окружающей действительности, это надо учитывать при ознакомлении с окружающим. Так на начальном этапе развития игры дети принимают роли и увлекаются выполнением разнообразных действий, например, выполняя роль шофера, они перевозят грузы, пассажиров, ремонтируют машину, заправляют ее бензином и т.д. Учитывая эту особенность, при ознакомлении с окружающим детям показывают, что делают люди, а также обращают их внимание на личные качества, например, шофер внимательный, заботливый, это нужно делать для того, чтобы вызвать у детей желание принимать роль.

На этапе развития сюжетно-ролевой игры детей интересуют не столько действия, сколько взаимоотношения людей, их общение. Именно это и надо им продемонстрировать во время ознакомления с окружающим, организовав наблюдение не за одним человеком, а как минимум за двумя, например, за врачом и пациентом. Обязательно надо дать возможность детям послушать, о чем люди разговаривают друг с другом в той или иной ситуации.

Это требование надо учитывать и при подборе художественной литературы. Для детей, находящихся на начальном этапе сюжетно-ролевой игры, подбирают произведения, в которых рассказывается о том, что делают люди. Если же у детей развитая сюжетно-ролевая игра, то и в произведениях должно быть показано взаимодействие и общение людей, т.е. крайне необходимо наличие диалогов действующих лиц. Это требование соблюдается в сказках и почти не учитывается в современных произведениях.

В практике воспитатели часто допускают ошибку – независимо от уровня развития игры знакомят детей только с трудовыми действиями взрослых, не обращая их внимание на взаимодействие и общение людей. Очевидно, это является одной из причин того, что в играх дети мало и недостаточно общаются.

Для возникновения игры большое значение имеет методика ознакомления детей с окружающим, рассмотрим ее специфику.

Психологи установили, что игра возникает тогда, когда появляются противоречивые тенденции. Например, ребенку очень хочется управлять автомобилем, но это невозможно, ждать долго, пока  вырастет, он не может. Возникшее противоречие успешно решается во время игры. Это теоретическое положение нужно обязательно учитывать, проводя ознакомление с окружающим, т.е. зарождать у детей разнообразные противоречивые тенденции, которые они разрешили бы в играх.

Для появления противоречивых тенденций, детей можно включать в активную деятельность в процессе наблюдений. Это может быть посильная совместная деятельность взрослых и детей. Например, шофер показывает, как он ремонтирует машину, а дети по его просьбе находят нужные инструменты и подают ему. Это может быть и умственная активизация детей, с этой целью во время наблюдений им задают вопросы, побуждая к размышлениям, предлагают сделать посильные выводы, т.е. не всегда сообщают готовую информацию.

Немаловажное значение имеет эмоциональность, с которой воспитатель проводит ознакомление с окружающим.

Нельзя забывать о том, что в играх полученные знания дети не копируют, а комбинируют. Причем какие-то события могут и не заинтересовать детей, поэтому не возникают игры на эти темы. Ничего плохого в этом нет. Еще Д.В. Менджерицкая осуждала попытки некоторых воспитателей добиваться того, чтобы все дети играли в одинаковые игры, связанные с содержанием занятий. Опасения Д.В. Менджерицкой были не напрасны, нередко в детских садах можно услышать, как, например, после экскурсии в медицинский кабинет воспитатель говорит: "Помните, мы были в медицинском кабинете, давайте поиграем в больницу". Чтобы такого не было в методике ознакомления с окружающим надо предусмотреть возможность переноса детьми полученных впечатлений в игру. А произойдет такой перенос или нет, зависит от того, насколько интересны каждому ребенку сообщаемые события. Рассмотрим несколько методических приемов, нацеливающих детей на перенос знаний об окружающем в игру. Люди, с трудом которых детей знакомят, могут побеседовать с ними об играх. Например, во время наблюдения шофер показывал, как он ремонтирует машину, затем он обращается к детям: "У вас тоже есть машины. Если они сломаются, то теперь вы знаете, как их можно отремонтировать".  Или другой пример после экскурсии на кухню, где дети наблюдали, как повар печет блины, им советуют: "Вы теперь знаете, как пекут блины. Ваши дочки еще, наверное, не  пробовали. Вы можете им испечь блины".

Еще один эффективный прием: люди, с трудом которых детей знакомят, могут подарить им игрушки. Например, шофер – инструменты для ремонта машин, повар – игрушечную посуду.

Можно использовать и другие методические, способствующие переносу знаний об окружающем в игру. Но ни в коем случае нельзя детей заставлять играть в то, что они видели.

Итак, при ознакомлении с окружающим нужно: во-первых, определить, с какими событиями детей надо знакомить; во-вторых, учитывать, на какие стороны окружающей действительности обращать внимание дошкольников; в-третьих, выбрать эффективную методику; в-четвертых, предусмотреть возможность переноса полученных впечатлений в игру.

Конспекты занятий во II младшей и средней группах по ознакомлению с окружающим с учетом выделенных требований предлагаются в приложении.

**«МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ РУКОВОДСТВА СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫМИ ИГРАМИ 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.

**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.

Следующий педагогический подход представлен в исследованиях С. Л. Новоселовой и Е. В. Зворыгиной, которые выработали **комплексный метод**руководства игрой. 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.

Этот метод включает в себя следующие компоненты: - планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей;

- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры; - своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;

- активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире.

*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 игр**ы в которой операции с предметами переходят в ранг действии, 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 шофёр? Я опаздываю на работу, подвезите меня пожалуйста)

- поощрение

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

- помощь 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.

**Вывод:** к пяти 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.

**КАК ПЛАНИРОВАТЬ РУКОВОДСТВО ИГРОЙ ?**

**(методические рекомендации)**

Полнота развития игры, а, следовательно, ее воспитательная ценность повышается при условии планирования воздействий педагога. Однако в практике часто встречаются ошибки, в планировании руководства играми. Еще в 50-е годы Р.И. Жуковская, Д.В, Менджерицкая, П.Г. Саморукова указывали на недоступность планирования: во-первых, тематики игр, во-вторых, игровых   действий, которые выполняют дети.

Анализ планов воспитательно-образовательной работы свидетельствует о том, что именно эти ошибки допускают воспитатели при планировании руководства играми. В качестве примера приведем типичную запись: "Организовать сюжетно-ролевую игру в больницу. Вспомнить, что делает врач: прослушивает больных, ставит градусник, дает лекарство" В этом примере указана тема игры, запланировано, что будут делать играющие. Таким образом, воспитатели заранее планируют навязывание детям темы игры, а это идет к подавлению самостоятельности, инициативы.

Другой существенной ошибкой планирования руководства играми является отсутствие связи с работой по ознакомлению с окружающим. Воспитатели не всегда предусматривают возможность переноса полученных детьми впечатлений в игру. Это приводит к усвоению детьми формальных знаний (С.Л. Новоселова).

Что нужно планировать, осуществляя руководство игрой ?

Рекомендуется планировать: во-первых, задачи руководства игрой; во-вторых, методические приемы, с помощью которых будут решаться поставленные задачи.

Чтобы определить задачи руководства игрой, надо хорошо знать, как развита игра у каждого ребенка. Это помогает выявить диагностика.

Опыт показывает, что календарные планы руководства игрой надо составлять на короткий срок, на 1-2 дня, чтобы воспитатель знал и учитывал игровые замыслы детей во время планирования методических приемов.

В качестве примеров приведу несколько записей из плана воспитательной работы.

* Учить детей ставить друг другу игровые задачи. Выяснить, куда поехали мальчики, предложить пригласить кого-нибудь прокатиться.
* Поощрять выразительное исполнение взятой роли: "Ты такая заботливая мама".
* Включать детей в ролевую беседу. Спросить у шофера, где едем, куда, что встречается на пути, что случилось с мотором и т.д.

Во всех приведенных примерах указаны задачи руководства и методические приемы. Содержание приемов воспитатель может изменить, если у детей появился другой замысел игры.

Кроме обязательного календарного плана, может быть перспективный план. Он нужен для того, чтобы, во-первых, видеть перспективу развития игры в течение определенного времени, во-вторых, для осуществления связи ознакомления с окружающим и дальнейшего развития содержания игры.

Перспективный план можно составить с учетом четырех компонентов комплексного руководства игрой. За основу берется ознакомление детей с окружающим, в зависимости от этого предусматривается обогащение игрового опыта детей, изменение предметно-игровой среды и активизирующее общение воспитателя с детьми в игре. Примерные перспективные планы предлагаются в приложении.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**Перспективные планы по ознакомлению детей**

**с окружающим и дальнейшему развитию игры**

**Ознакомление детей II младшей группы с транспортом.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ознакомление детей сокружающим в активной деятельности | Обогащениеигрового опыта | Изменение предметно-игровой среды | Активизирующее общение воспитателя с детьми |
| **Наблюдение 1.**Обследование грузовой машины.   Рассматривание иллюстраций, на которых изображены грузовые машины, перевозящие разные грузы.   Беседа о том, какие грузы можно перевозить на машине. |    Учить детей использовать предметы-заместители: "Перевези, пожалуйста, эту тяжелую сумку" (большой куб).   Использовать жесты: "Твой груз опасно везти, он может упасть, привяжи его веревкой, вот так (жест)" |    Внести новые грузовые машины.  Использование средообразующих модулей вместо грузов. |    Выяснить какими значениями дети наделяют предметы-заместители: "Какой груз ты везешь?" |
| **Наблюдение 2.**Познакомиться с шофером.         Показать, как шофер ухаживает за машиной. |    Учить средствам выразительности роли: "Узнай по выражению лица, по хорошей или плохой дороге едет шофер", "Как показать, что шофер торопиться"? |   Рули. Элементы костюмов: куртка, кепка.   Игрушечные инструменты.     |  Побуждать принимать роль: "Ты шофер" ?   Побуждать детей переносить знания в игру: "Что случилось с машиной? Почему гудит сильно мотор? Машина испачкалась". |
|    Беседа о том, как шоферы помогают друг другу. |    Инсценировка "Как у одного шофера забуксовала машина, а другой ему помог", продемонстрировать диалог шоферов. Учить детей вступать во взаимодействие со сверстниками: "У твоей машины колесо спустило. Попроси насос у шофера Миши. Подойди к нему и скажи: "Шофер, помоги мне. Я насос забыл в гараже, дай мне свой насос". |    Макет машины.   Панно-картина – улица города. |    Включать детей во взаимодействие с взрослым: "Я опаздываю, подвези меня…"   Побуждать ребенка к ролевым высказываниям: "Что случилось с колесом, а с мотором ?"   Побуждать детей самостоятельно вступать во взаимодействие со сверстниками: "Посмотри, Лена с дочкой куда-то торопиться…" |
|    **Наблюдение 3.** Шофер передает продукты повару. |    Рассказ воспитателя о труде повара и шофера (конспект № 4) |    Телефон |    Продолжать формировать ролевые высказывания: "Шофер, расскажи, где мы сейчас едем", если затрудняется, задавать вопросы. |

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Вопросы для анализа игры**

1. Какая тема игры?
2. Как возникает замысел игры: самостоятельно или с помощью взрослого?
3. Количество отображаемых в игре эпизодов, их разнообразие.
4. Самостоятельность детей при постановке игровых задач:
* игровые задачи детям ставит взрослый;
* взрослый помогает в постановке игровых задач;
* игровые задачи дети ставят самостоятельно.
1. Сформированность предметных способов решения игровых задач:
* разнообразие игровых действий с игрушками;
* наличие игровых действий с предметами-заместителями, какие заместители используют и в каком значении;
* наличие игровых действий с воображаемыми предметами.
1. Сформированность ролевых способов решения игровых задач:
* разнообразие и эмоциональная выразительность ролевых действий;
* с кем дети вступают в ролевые высказывания или беседу;
* содержательность ролевых высказываний и беседы.
1. Самостоятельность детей в выборе предметных и ролевых способов решения игровых задач.
2. Взаимодействие детей в игре:
* с кем вступают во взаимодействие;
* по чьей инициативе вступают во взаимодействие (взрослого, сверстника, по своему желанию);
* длительность взаимодействия.
1. Эффективность руководства играми детей.
2. Определить задачи руководства игрой.