

РОЛЬ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ЖИЗНИ ДОШКОЛЬНИКОВ И ЕЕ ОРГАНИЗАЦИЯ

Неловченко Наталия Алексеевна

воспитатель МОУ Детский сад № 328 г. Волгоград
natasha070480@mail.ru

Михина Галина Ивановна

воспитатель МОУ Детский сад № 328 г. Волгоград
galaivanovna@inbox.ru

Аннотация: С помощью сюжетно - ролевых игр взрослые могут познакомить детей с ситуациями, которые встречаются в жизни, помогают развивать воображение, дают возможность ребенку представить себя взрослым. Разработана сюжетно-ролевая игра «Поликлиника».

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра; игровое взаимодействие; организация игровой деятельности; воображение.

"Игра имеет глубокий жизненный смысл, потому что ребенок, играя, готовится к работе. Игра есть единственная и подлинная деятельность детства".

(К. Грос)

Недаром ведущая деятельность в жизни ребенка — это игра. Малыш растёт, пытается научиться вступать в контакт с окружающими, внимательно слушает ответы и учится отвечать, для него важно, чтобы его понимали, и он начинает пользоваться мимикой и жестами, чтобы передать свои мысли и чувства. Постепенно ребенок формируется как самостоятельная личность и в жизни ребенка появляются ролевые игры. Эти игры помогают ребенку наладить общение со сверстниками, заботиться об окружающих, учиться оказывать помощь. Чем старше становится ребенок, тем больше меняются его игры. Он присматривается к новым знакомым, друзьям, учиться воспринимать информацию, передавать собственную, начинает проявляться самостоятельная личность.

Вот здесь и проявляется важность сюжетно - ролевых игр, где в ходе игры ребенок примеряет на себя поведение, отношения, действия взрослых людей. Сюжеты для этих игр ребенок черпает из окружающей его действительности, и все действия в них отражают реальность. С помощью сюжетно - ролевых игр взрослые могут познакомить детей с ситуациями, которые встречаются в жизни, помогают развивать воображение, дают возможность ребенку представить себя взрослым.

Большой популярностью у детей пользуются такие игры, как "Семья", "Магазин", "Кафе", "Строители", "Парикмахерская". В этих играх ребенок проживает возникающие проблемы, ситуации, которые их волнуют, проигрывает поведение близких, примеряет на себя социальные роли, профессии, дает возможность психике реализовать желаемое. Сюжетно - ролевые игры формируют у дошкольников инициативность, самостоятельность, способность выбирать себе занятие, участников совместной деятельности. Здесь дети не боятся ошибиться,

чувствуют себя комфортно и свободно. Она дает им возможность пережить ощущение своей свободы, могущества и комфорта, воплощая в воображаемой ситуации привлекательные действия и ролевые функции. Дети учатся играть рядом, не мешая друг другу в младших группах, коллективно - со средней группы, объединяясь, начиная с совместного замысла. Сюжетно - ролевая игра способствует развитию коммуникативной деятельности, объединению и взаимодействию друг с другом.

Мастерство воспитателя заключается в том, что он является творцом и организатором детской игры, где его задача овладеть правильной организацией игры как самостоятельности ребенка. Каждая игра - это эталон, урок, идеал ценностей, где ребенок их усваивает, но не подозревает, что у воспитателя есть такая задача. Педагог должен содействовать накоплению представлений об образцах для подражания. Создание в воображении этого образа и станет содержанием его игры (люди разных профессий и отношения между ними, герои и их взаимоотношения).

Для того, чтобы грамотно организовать игру воспитатель должен знать особенности ее организации в детском коллективе. Педагог должен влиять на расширение тематики игр, обогащать содержание, способствовать овладению детьми ролевым поведением.

Сюжетно - ролевая игра младших дошкольников развивается постепенно, а не спонтанно. Сначала ребенок играет совместно со взрослыми, подражает его действиям с игрушками, затем самостоятельно выполняет усвоенные действия, а потом переносит их на другие предметы. На заключительном этапе появляется изобразительная игра. Ребенок подражает действиям с предметами, которые он наблюдал в повседневной жизни. Взрослый должен руководить игрой, исходя из возможностей ребенка, не подавляя его интерес и инициативу, не подводя к конкретному образцу действия, сводя все к простой инструкции, раскрывающей способ действия. Такие прямые инструкции подходят на начальном этапе. Нужно давать быть детям более самостоятельными, лишь подталкивая их, провоцируя на действия.

Приемы руководства сюжетно - ролевой игрой:

1. Прямая инструкция — это прямое руководство действиями (инструкция, алгоритм), используется на начальном этапе работы с детьми.
2. Косвенная инструкция - косвенное руководство: использование художественного слова для привлечения внимания, побуждение действий, провоцирование действий ребенка
3. Проблемная ситуация - условия, в которых ребенок вынужден выбрать самостоятельно способ действия. Предоставляет детям возможность проявлять инициативу, действовать по интересам [1].

При организации сюжетно - ролевой игры появляются такие трудности, как отсутствие мотивации, коммуникативных навыков, неумением договариваться и распределять роли, доводить игру до логического завершения.

В своей работе мы пользуемся основными методами педагогического руководства: метод диалога, создание проблемных ситуаций, прямые и косвенные воздействия на игру и играющих. В работе по развитию сюжетно - ролевых игр перед нами стоят задачи:

- научить детей объединяться в небольшие группы;

- воспитывать доброжелательное отношение друг к другу;
- соблюдать в игре элементарные правила;
- развивать у детей игровой и жизненный опыт;
- поощрять попытку детей придумывать сюжет игры и объединять несколько действий, воображать и воплощать.

Для организации сюжетно - ролевой игры удобно составить и использовать технологическую карту - пошаговую инструкцию для детей. Технологическая карта предлагает новый подход к организации сюжетно - ролевой игры путем моделирования. Опираясь на разработанную модель, воспитатель помогает вспомнить эпизоды, действия участников игры.

В своей работе с воспитанниками мы используем мнемотехнику, поэтому детям удобно работать с технологическими картами, тем более, когда мы их составляем сами. Также существует много примеров в интернете, которые можно адаптировать под себя.

Вот пример составленной нами технологической карты. Карта универсальна для любого возраста и любого сюжета, она помогает реализовать сюжетно - ролевую игру (рис.1., рис.2):

Шаг 1 - Дети приглашают детей

Шаг 2 - Распределяют роли

Шаг 3 - Выбирают игровые предметы (атрибуты), которые соответствуют содержанию выбранной роли

Шаг 4 - Сама игра

Шаг 5 - Собираение игрушек



Рисунок 1



Рисунок 2

Для каждой возрастной группы содержание любой игровой ситуации будет разным. Рассмотрим применение технологических карт на примере сюжетно-ролевой игры "Поликлиника".

Предварительная работа

Для расширения кругозора детей мы использовали такие произведения как: «Айболит» К.И. Чуковского, «Про Бегемота, который боялся прививок» В.Г. Сутеева; такие дидактические игры как: «Волшебный мешочек», «Что нужно доктору?», «К какой профессии относится предмет?», «Телефонный разговор». Смотрели с детьми мультфильмы о строении человеческого организма. Нами была организована экскурсия в медицинский кабинет и беседа медсестры с детьми на тему: «Кто помогает доктору лечить больных». Рассматривание медицинских инструментов: тонометр, фонендоскоп, термометр и т.д.

Подготовили с детьми и родителями атрибуты: таблетки, витаминки, сделали мед. карточки, талоны, мед. халаты. Всё это имеет красивый, эстетичный вид и находится в доступном месте. Это вызывает у детей желание играть в сюжетно-ролевые игры.

Для данной игры нами изготовлена многоплановая ширма. К ней предусмотрена дополнительная секция – «Регистратура», с которой и начинается процесс игры (рис.3):

Сама ширма состоит из четырёх основных секций, каждая из которых представляет собой игровую ситуацию.



Рисунок 3

Игровые ситуации:

"Регистратура", "Прием специалиста" (ЛОР, окулист, педиатр, т.к. наполнение (атрибуты) кабинета специалиста взаимозаменяемое), «Рентген».

Все секции в игровой ширме взаимозаменяемы. Например, кабинет окулиста легко превратить в кабинет отоларинголога или в кабинет педиатра и т.д.

В игре «Поликлиника» возможны несколько вариантов:

- Одна группа детей проходит все игровые ситуации: регистратура-специалист-процедурный кабинет (мама с ребенком приходит в регистратуру, затем обращается к специалисту (педиатр, ЛОР, рентгенолог, окулист), потом в процедурный кабинет, чтобы получить лечение (укол, перевязка, система) и в аптеку для приобретения выписанных лекарств.
- на общей площадке играют несколько групп детей, где каждая группа разыгрывает свою игровую ситуацию: в регистратуре, другая-на приёме у врача, третья-в процедурном кабинете, четвёртая – фармацевт и покупатели. Причем для каждой возрастной группы игровые ситуации будут различны.

Согласно технологической карте:

Шаг 1

"Позови друзей"

Выбираем желающих для игры в "Поликлинику". Стараемся вовлечь всех желающих. Если потребуется, вводим дополнительные роли (медсестра на помощь окулисту)

Шаг 2

"Распределите роли"

Совместно с детьми определяем, какие специалисты работают в поликлинике, кто обращается в поликлинику, кто, кроме врачей и пациентов, нам понадобятся. Возможные роли: специалисты (педиатр, окулист, рентгенолог), медсестра (в

зависимости от количества желающих играть в игру), аптекарь, пациенты, папы, мамы.

Шаг 3

"Выбери необходимые предметы"

Для каждой роли дети выбирают себе атрибуты с помощью воспитателя или без (инструменты). Регистратура: медкарточки, ручка, телефон и т.д.. Аптекарь: кассовый аппарат, лекарства, рецепты, деньги. Педиатр: халат, фонендоскоп, термометр, и т.д. Чем шире круг атрибутов, тем больше игровых действий предполагает игра.

Шаг 4

"Сама игра"

В зависимости от возрастной группы в каждой игровой ситуации роль воспитателя меняется, показывает ли он ситуацию как образец, помогает ли наводящими вопросами и играет ли совместно с ними, ставит ли проблемную ситуацию, и дети решают ее исходя из жизненного опыта. Педагог всегда рядом, как наставник, как участник или как наблюдатель. Игру важно не только начать, но и закончить. И в этом тоже важная роль воспитателя.

Игровые действия "Мама с ребенком обращается в регистратуру, берет талон и идет к врачу на прием. Регистратор спрашивает фамилию, имя, отчество, заполняет карточку, отдает талон, врач принимает больных, выслушивает жалобы, задает вопросы, измеряет температуру, выписывает назначения (в зависимости от специалиста). Медсестра выписывает рецепты, делает уколы, прививки. Рентгенолог смотрит снимки, делает рентген. Больные идут с рецептами в аптеку, расплачиваются за лекарства и др. варианты игровых действий.

Шаг 5

"Приберите игрушки"

Собираем атрибуты, у каждой игрушки свое место. Каждый соответственно своей роли отвечает за свое рабочее место, приветствуется взаимопомощь, доброжелательность.

Хотелось бы заметить, что детская игра требует от воспитателя большой деликатности в педагогическом руководстве данной деятельностью. Воспитатель должен аккуратно направлять игру, не нарушая самостоятельности и творчества детей. Мы не будем в данной статье описывать многообразие педагогических методов и приёмов, а предлагаем читателю обратиться к словам известного философа С.И. Гессена:

«...Предлагать конкретные правила того, как должна быть организована игра, — значило бы впадать в недостойную научной педагогике рецептуру. В самом деле, что получится, если воспитатель вместо того, чтобы организовывать каждый раз игру по-своему, будет следовать точным, определенным рецептам? Нетрудно

видеть, что получится тотчас же уничтожение игры как игры, превращение ее в урок. Детям будут поставлены определенные цели их деятельности, и все сведется к тому, что дети будут повторять показанное им воспитательницей. Не следовать чужим рецептам, но создавать своё должен воспитатель...»

Ссылки на источники

Березенкова Т.В. Моделирование игрового опыта детей на основе сюжетно - ролевых игр. – Учитель. Волгоград, 2020.