***Методика руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников. Теоретические основы.***

В игре, как во всякой деятельности детей, воспитателю принадлежит ведущая роль. Однако попытки обучать детей намеченному воспитателем сюжету игры, разыгрывание роли по показу приводят к скучному шаблону, подавляют воображение детей, лишают игру ее педагогического значения.

Самое сложное и важное - обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить их распределять роли, считаться с товарищами, доводить до конца задуманное.

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.

А. С. Макаренко основными требованиями к руководству детской игрой выдвигал следующие:

1. Следить за тем, чтобы игра не делалась единственным стремлением ребенка и не отвлекала его целиком от общественных целей.

2. Воспитывать в игре те психические и физические навыки, которые необходимы для работы.

Педагог должен помнить о том, что обогащение содержания игры во многом зависит от того, как организовано наблюдение детей за жизнью и деятельностью взрослых и общение с ними. В этом помогут экскурсии по детскому саду и за его пределы, встречи и беседы с представителями разных профессий, чтение соответствующей литературы.

Совершенствование игровых умений происходит в совместной игре, когда дети и воспитатель являются партнерами.

Е. В. Зворыгина, И. О. Ивакина, С. Л. Новоселова для своевременного формирования сюжетно-ролевой рекомендуют использование метода комплексного руководства на этапе формирования сюжетно-отобразительной игры. Он представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта. Игра с сюжетными игрушками даже на начальных ступенях развития создает благоприятные условия для формирования умения осознанно действовать, создавать образы.

Игра выполняет развивающую функцию, если она формируется взрослым с учетом закономерностей ее развития как самостоятельной деятельности детей и организуется по принципу решения игровых задач. Достижения воображаемой цели возможно при использовании игровых способов и средств.

Способы решения игровых задач - это разные игровые действия и заменяющие их жесты и слова, обозначающие отсутствующие в данный момент предметы.

“Комплексный метод руководства игрой включает взаимосвязанные компоненты: ознакомление с окружающим в активной деятельности детей; обучающие игры; организацию предметно-игровой среды; общение взрослого с детьми в процессе игры”.

Н. Н. Палагина понимает игровой опыт как опыт моделирования реальных сюжетов с использованием игрушки. Для развития сюжетно-отобразительной игры она предлагает освоить с детьми разные источники сюжетов: из того, что ребенок воспринимает в группе и за ее пределами; из представлений о том, что видел раньше; из мультфильмов и книг. Тогда игра детей станет самостоятельной, инициативной, не будет повторением трех-четырех сюжетов. Развитие игры выражается и в том, что действия детей начинают передавать характерные особенности, детали, наблюдаемые в жизни.

Педагог обязательно должен поощрять тех детей, которые стараются взять на себя роль взрослых, должен поддерживать первые эмоциональные проявления ролевого поведения, побуждать ребенка к высказыванию.

Н. Ф. Комарова отмечала, что дети с большим желанием передают в своих играх хорошо знакомые бытовые процессы (кормление, укладывание спать, прогулка, разнообразная деятельность в детском саду), т. е. те жизненные ситуации, в которых они сами постоянно участвуют. В таких играх способы игрового поведения детей разнообразны.

По мнению Н. Ф. Комаровой, если у детей сформировать достаточно высокий уровень обобщения в бытовых играх, им будет легче переносить усвоенные способы игрового поведения в другие игровые ситуации. Поэтому работу следует начинать с усложнения способов и средств решения игровых задач в играх, возникающих по инициативе детей, используя для этого общение взрослого с ребенком. Наряду с этим знакомят детей с трудом взрослых, организуя экскурсии (в медицинский кабинет, пищеблок), целевые прогулки к проезжей части дороги. Некоторые экскурсии, например в магазин, в парикмахерскую, предлагается осуществлять родителям.

К каждой экскурсии разрабатываются вопросы, заставляющие детей не просто перечислять то, что они видят, а осознавать увиденное. В процессе экскурсий детей необходимо включать в активную деятельность.

После каждой экскурсии проводится беседа, во время которой дополняются и закрепляются полученные детьми сведения. В ходе бесед вспоминаются характерные черты личности человека той или иной профессии. Выясняется, почему им необходимы такие качества. В дальнейшем это поможет детям более выразительно передавать ролевые образы в играх.

Большое внимание уделяется включению детей в труд. Например, в утреннее время с небольшой группой детей проводится наблюдение за трудом няни, в ходе которого педагог не только отмечает, как старательно, ловко она работает, но и дает детям посильные поручения и вызывает желание подражать трудовым действиям.

“Родителям можно посоветовать привлекать детей к посильному труду дома. Им рассказывается о том, какой объем поручений может выполнить ребенок 3-4 лет, какие требования следует предъявлять к оценке результатов его труда. Активное участие детей в труде способствует появлению новых игровых действий (по аналогии с трудовыми операциями), игра обогащается”.

Как отмечено Н. Ф. Комаровой младшим дошкольникам трудно выделить главные моменты в процессе наблюдения, поэтому необходимо проводить беседу с родителями о том, как нужно знакомить детей с окружающим: знания должны быть доступные, надо объяснять все, что делает взрослый, зачем он это делает; обязательно включать детей в активную деятельность. Например, в магазине самообслуживания привлекать детей к осознанному выбору покупок, предложить выбранную покупку положить в корзину, по дороге из магазина дать что-то донести до дома. После посещения парикмахерской поговорить с ребенком о работе парикмахера, зачем нужна красивая стрижка; дома предложить сделать куклам красивые прически.

Следующий компонент комплексного руководства - обучающие игры они используются для того, чтобы с их помощью совершенствовать средства выразительности роли. С этой целью можно использовать игры-драматизации. На занятиях по родному языку в свободное время драматизировать несложные потешки, небольшие стихотворения, обращая внимание на интонацию, выразительность голоса. На музыкальных занятиях, в подвижных играх предлагать выразительно передать движения различных персонажей: как ходит мишка, как скачет зайчик и т. п.

Некоторым детям 3 лет приходится помогать переносить знания об окружающем в игровой условный план. Если, например, ребенок без особого желания раскладывает на столе посуду, воспитатель включается в игру, обязательно взяв на себя какую-то роль, например мамы, которая варит дочкам обед. В таком случае в процессе игры педагог называл каждую игровую задачу, все игровые действия сопровождаются словом, чтобы их смысл был понятен ребенку. Если ребенок заинтересован игрой, воспитатель обращается к нему с каким-нибудь поручением по смыслу игровой ситуации, специально предлагает такие ситуации, чтобы ребенок включал в игру более обобщенные способы и средства решения игровых задач.

В работе с детьми четвертого года жизни взрослый включается в игру более избирательно. Если его активность большая, ребенок может остановить: «Не надо, я сам». В таких случаях обучающие игры сразу исключаются.

Н. Ф. Комарова пишет, что организуя среду для сюжетно-ролевой игры, игровой материал вносят постепенно, по мере получения детьми знаний об окружающем, чтобы игрушки помогали вспомнить те события, с которыми недавно познакомили. После закрепления и уточнения знаний вносят какую-то новую игрушку или самодельные атрибуты, а иногда один настоящий предмет, например кухонную доску (эти предметы должны быть безопасными для детей). Настоящие предметы помогают лучше войти в роль.

В оснащении игровой среды особое место отводится предметам-заместителям. В игры детей третьего года жизни предметы заместители вводятся в совместной игре, так как требуется пример действия с ними. Дети принимают с большим удовольствием предметы-заместители, а в дальнейшем по собственной инициативе включают их в свои игры. Дети четвертого года часто сами обращаются к взрослым с просьбой дать недостающий предмет. В таких случаях вместе думают, чем можно заменить его. Иногда детей специально ставят перед необходимостью самостоятельно подобрать предмет-заместитель.

Предметы - заместители разнообразят и обогащают игровые действия детей.

Для того чтобы дети могли постоянно включать в игру предметы-заместители, в игровые уголки поставят коробки с природным материалом, с кусочками картона разной формы, обклеенными цветной бумагой, с кусочками поролона, меха, различными коробочками. Заместителями нужно заменять те предметы, о которых у детей нет достаточно четких представлений. Если предмет хорошо знаком, то лучше дать игрушки, в которых передаются достоверные детали, или предложить какой-то реальный предмет.

Необходимо добиваться, чтобы игровые действия не только соответствовали выполняемой роли, но и подводили детей к ролевому общению детей друг с другом.

При комплексном руководстве успешно формируется сюжетно-ролевая игра детей. Возрастает самостоятельность детей в постановке игровых задач, которые решаются постепенно усложняющимися способами и с помощью более обобщенных средств. В игре используются развернутые и обобщенные игровые действия с предметами-заместителями и воображаемыми предметами, у детей повышается интерес к роли, они используют разнообразные средства ее выразительности. Зарождается ролевое общение друг с другом. Положительное эмоциональное общение между детьми легко возникает, если взрослые, организуя игровую деятельность в группе, поддерживают у детей хорошее настроение, проявляя изобретательность, выдумку.

Н. Я. Михайленко считает, что основным критерием оценки уровня игровой деятельности детей должны быть игровые умения. Исходя из этого она выделяет, что целью педагогических воздействий по отношению к игре должна быть не «коллективная проработка знаний», а 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.

Высокий уровень игры может быть не достигнут, если у ребенка не будет возможности своевременно овладевать постепенно усложняющимися игровыми умениями.

В игре, как во всякой деятельности детей, по мнению Д. В. Менджерицкой, воспитателю принадлежит ведущая роль. В игре взрослые многому учат детей, формируют их моральные качества. Однако попытки обучать детей намеченному воспитателем сюжету игры, разыгрывание роли по показу приводят к скучному шаблону, подавляют воображение детей, лишают игру ее педагогического значения.

Самое сложное и важное - обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить их распределять роли, считаться с товарищами, доводить до конца задуманное. При этом ставятся задачи по отношению ко всему коллективу и к отдельным детям.

Изо дня в день наблюдая детей, воспитатель видит, какое направление принимают их игры, какие отношения складываются между играющими. Каждая игра дает материал для раздумий, радует или огорчает педагога. Первое условие успешного руководства играми - умение наблюдать детей, понимать их игровые замыслы, их переживания. Это не просто: ребенок, особенно в младшем дошкольном возрасте, не всегда может, а иногда и не хочет делиться со взрослыми своими намерениями. Воспитателю необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если воспитатель относится к детской игре серьезно, с искренним интересом, без обидного снисхождения, к которому дети весьма чувствительны. Такому воспитателю дети охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью. Чтобы направлять игру, необходимо опираться на психологию детей, считаться с детскими замыслами, бережно относиться к творческой выдумке, к созданному ребенком образу.

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы игры, и на развитие ее сюжета.

Известно, что игра возникает в том случае, писала Д. В. Менджерицкая, когда у ребенка имеются яркие, конкретные представления о каком-либо событии или явлении, которое ему интересно и которое оказывает на него большое эмоциональное воздействие. Поэтому основной путь влияния на выбор темы игры - создание у детей таких представлений. Знакомство с трудом взрослых, с событиями общественной жизни, чтение и рассказывание художественных произведений, сказок, просмотр кинофильмов дают материал для игры, заставляют работать воображение. Часто хорошие игры возникают по инициативе детей. В таком случае важно вовремя поддержать интересную идею, направить усилия дошкольников на ее осуществление.

Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова сформулировали принципы организации сюжетно-ролевой игры в детском саду.

*Первый принцип*: 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. Но в совместной игре с детьми воспитатель должен занять позицию «играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из нее, ощущал бы себя вне оценок: хорошо — плохо, правильно — неправильно, ибо к сюжетной игре они не применимы. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребенка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя — взрослого, которому в любом случае надо подчиняться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнера. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнера — гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

*Второй принцип:* воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть им понятым. Для этого смысл условного игрового действия с предметом, момент принятия той или иной игровой роли, развертываемое вигре событие должны быть пояснены партнеру. Взрослый, играя с ребенком, должен пояснять игровые действия

*Третий принцип*: 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 или сверстнику. Такая стратегия обеспечит и индивидуальную самостоятельную игру детей, и их согласованную совместную игру в небольших группах, начиная с элементарного парного взаимодействия в раннем возрасте.

В ходе анализа исследований можно сделать выводы: руководство сюжетно-ролевой игрой дошкольников должно быть комплексным, представлять собой систему педагогических воздействий. Это ознакомление с окружающим, обучающие игры, организация предметно-игровой среды, общение взрослого и ребенка в процессе игры.

Сюжетно-ролевая игра выполняет развивающую функцию, если формируется взрослым с учетом особенностей детей каждого возраста и учетом тех умений, которые должны быть сформированы в этом возрасте.

Ключевым моментом руководства сюжетно-ролевой игры выступает сформированность игровых умений и навыков, с постепенным усложнением.

На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.