Приложение к смотру - конкурсу

**Консультация. Памятка**

 **Руководство сюжетно - ролевыми играми в разных возрастных группах. Методы и приемы руководства сюжетно - ролевыми играми.**

**Создание предметно - развивающей среды в разных возрастных группах.**

 Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.

Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

 Сюжетно-ролевыми называют игры, которые создаются самими детьми, активность в игре детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета.

 Любая игра способствует воспитанию не одного, а нескольких качеств, требует участия различных органов и психических процессов, вызывает разнообразные эмоциональные переживания. Игра учит ребенка жить и трудиться в коллективе, воспитывает организаторские способности, волю, дисциплинированность, настойчивость, инициативу.

 Важность сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития ребенка требует систематического, умелого влияния на нее. Но сюжетно-ролевая игра – самостоятельная деятельность детей, и педагог не может заранее предвидеть все приемы руководства ею, как это делается при подготовке к проведению занятий, игр с правилами.

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

 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 не хочет делиться с взрослыми своими намерениями. Педагогу необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если педагог относится к детской игре серьезно с искренним интересом, без обидного снисхождения, к которому дети весьма чувствительны. Такому педагогу дети охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью.

 Известно, что игра возникает в том случае, 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 фильмов дают материал для игры, заставляют работать воображение.

 Педагог не может быть равнодушным зрителем, он выражает сочувствие матери, у которой заболела дочка, с интересом слушает рассказ моряков об опасных трудностях их путешествия. Такой педагог может дать совет относительно дальнейшего развития игры, и ребенок прислушивается к его словам, особенно когда к нему обращаются как к действующему лицу. Маме можно посоветовать пойти с больной дочкой к врачу. Такие советы обогащают замысел игры.

 Иногда педагог становится участником игры, берет на себя какую-нибудь роль, часто совсем не главную, эпизодическую, но и в этой роли он может незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались. Например, в роли зрителя в театре он спрашивает, где продаются билеты, и таким образом наводит на мысль сделать кассу; как покупатель в магазине он спрашивает о таких товарах, которые продавцы еще не приготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

 Руководя игрой, педагог всегда должен помнить о том, что нужно развивать инициативу, самостоятельность детей, сохранять их непосредственность, радость игры. Из приемов руководства игрой следует исключить всякого рода принуждение, никогда не фантазировать за ребенка, не придумывать за него игру. Нужно очень деликатно влиять на развитие интересов, на чувства детей, направлять работу их мысли и воображения. Только при таком руководстве успешно развивается игровое творчество.

 Таким образом, педагогические мероприятия в организации сюжетно-ролевой игры детей сводятся к следующему:

-      Организовать место для игры, соответствующее возрасту и числу играющих на нем детей.

- Продумать подбор игрушек, материалов, пособий и неуклонно следить за их обновлением соответственно запросам развивающегося игрового процесса и общего развития детей.

-Руководя наблюдениями детей, содействовать отображению в игре положительных сторон социальной, трудовой жизни.

-Следовать тому, чтобы группировка детей в игре (по возрасту, развитию речи, речевым навыкам) способствовала росту и развитию языка более слабых и отстающих детей.

-Проявлять интерес к играм детей беседами, обусловленными их содержанием, руководить игрой и в процессе такого руководства упражнять язык детей.

 В режиме детского дня для сюжетно-ролевых игр должно отводиться определенное, соответствующее их значению время. Педагоги должны овладеть методикой организации сюжетно-ролевых игр, прежде всего в интересах развития детей.

Методы и приемы:

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.

**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.

**Старший дошкольный возраст:**

Приемы прямого руководства.

- Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .

Приемы косвенного руководства.

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы)

- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно- игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста)

- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,

- включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,

- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность

- спланировать ход игры, последовательность действий

- распределить роли, согласовать замысел,

- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре,

- наблюдение за игрой детей,

- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)

- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности,

- создать игровую ситуацию,

- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих 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 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. Дети способны вступать в ролевое взаимодействие на более длительное время.

**2. Составление плана воспитательно-образовательной работы в группе (по выбору) на неделю развитию игровой деятельности.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| День недели | Вид игры | Задачи | Методы и приёмы руководства |
| Понедельник:УтроПрогулкаВечер | Настольно-печатная игра «Собери картинку»1. Подвижная игра «Затейники»

2. Подвижная игра «Карусель»Сюжетно-ролевая игра «Семья»  | -Упражнять детей в составлении целой картины из отдельных частей. Развивать зрительное восприятие.- Формировать умение ориенти -роваться в пространстве. - Учить детей ходить и бегать с ускорением и замедлением темпа по кругу- Учить детей использовать в игре свои знания и умения, связан -ные с приготов -лением пищи, сервировкой стола. | - Наглядная и словесная беседа по картинке.- Познакомить детей с правилами новой игры. Показ игровых действий.- Рассказ воспи -тателя, как они играли, когда была маленькой.Беседа о взаимоотношениях в семье. |
| Вторник:УтроПрогулкаВечер  | Сюжетно-ролевая игра «Больница»1. Подвижная игра «Школа мяча»
2. Подвижная игра «Удочки»

Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»  | - Учить детей договариваться об условиях игры. Формировать умение использо -вать предметы – заместители- Упражнять де -тей в набивании мяча правой и левой рукой на месте. Развивать крупную мотори-ку рук.- учить детей подпрыгивать на двух ногах стоя на месте.- Учить детей играть вместе, продолжать работу по развитию и обогащению сюжета игры.  | - Наблюдение за работой медицинского работника. Рассматривание иллюстраций.- Создать интерес к игре. Подготовить атрибуты. Рассказать правила.Показать детям, как правильно приземляться на носки, полусог-нутые ноги.- Рассматривание иллюстраций и журналов, предметов. Обсуждение игрового сюжета.  |
| Среда:УтроПрогулкаВечер  | Дидактическая игра «Кто найдет – пусть возьмет»1. Спортивная игра «Баскетбол»
2. Дидактическая игра «Узнай по голосу»

Сюжетно-ролевая игра «Строители» | - Учить использо-вать в игре знания о том, из каких материалов сде-ланы различные предметы. Разви-вать связную речь, внимание.- Упражнять детей в реакции на сигнал, действиям в команде.- Развивать связную речь, слуховое восприя-тие, внимание.- Учить детей выполнять игровые действия в соответствии с замыслом. Использование разного строительного материала. | - Подготовить для игры предметы, сделанные из разных материалов. Беседа.- Рассказ о баскетболе. Показ элементов игры.- Учить детей поддерживать правильный ход игры.- Чтение художественной литературы. Беседа о профессии.  |
| Четверг:УтроПрогулкаВечер  | Дидактическая игра «Когда это бывает?»1. Игра - эстафета «Платочек невидимка»
2. Подвижная игра «Прятки»

Сюжетно-ролевая игра «Ателье»  | - Закреплять знания детей о временах года, сезонных изменениях. Активизировать в речи соответст-вующие понятия.- Учить быстро передавать платок. Развивать ловкость, быст-роту, внимание. - Совершенство-вать умение ориентироваться в пространстве.- Учить детей развивать сюжет на основе знаний, распределять роли.  Развивать уменияприменять в игре знания о способах измерения. | - Загадывание загадок. Чтение литературы о временах года. - Познакомить с правилами игры, предложить рассказать, что должны делать участники в различных игровых ситуациях.- Рассматривание иллюстраций и журналов, предметов (сантиметр, нитки, ткани).  |
| Пятница:УтроПрогулкаВечер  | Настольно-печатная игра «Домино»1. Спортивная игра «Хоккей с мячем»
2. Подвижная игра «Кольцебросы»

Сюжетно-ролевая игра «Пост ГИБДД»  | - Развивать внимание, логическое мышление, речь.- Учить детей играть на всей игровой пло-щадке. Развивать быстроту реакции.- учить детей набрасывать кольца на колыш-ки, стараясь набросить как можно больше колец. - Углубить знания детей о дорожных знаках. Развивать мышление. Совершенствовать умения выполнять правила дорожного движения. | -Формировать умение интересно и с пользой проводить досуг.Создать хорошее настроение.- Познакомить детей с правилами игры. Рассказать об истории её возникновения, о знаменитых спортсменах. - Подготовить атрибуты. Поощрять упорство в достижении цели, выдержки.- Обсуждение игрового сюжета. Загадывание загадок. Распределение ролей. |