

The page is framed by a decorative border consisting of various colorful geometric shapes like squares, triangles, circles, and spirals in shades of blue, green, yellow, and purple. The central area has a light gray checkerboard background.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Теоретико-практические материалы
по теме: «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»
для заместителей заведующих по УВР,
старших воспитателей
и воспитателей ДОУ*

*«Игра ведущий вид
деятельности в ДОУ»*



«Игра - арифметика социальных отношений»

Д.Б. Эльконин

В игре «...человечество разыгрывает порядок вещей в природе,
как оно этот порядок воспринимает»

Лео Фрабеллиус

Понятие «игра» передается словами, одновременно обозначающими радость, веселье. Это означает, что игра-деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие, характеризуется эмоциональным подъемом

Игра — это деятельность, которая одновременно протекает в двух планах. С одной стороны, игра подразумевает условность ситуации и содержит ряд условных элементов. С другой стороны, в игре имеется план реальных действий и отношений, так как детям нужно договариваться о том, что происходит в игре.

Игра — деятельность символическая, так как вместо реальных предметов в ней фигурируют символы — предметы или действия, имитирующие реальные. Так, любимая кукла превращается в игре то в веселого, то в капризного ребенка... Ее нужно покормить, и тут на помощь приходит игрушечная посуда. И вот в тарелке уже появляется «каша», а если под рукой нет игрушечной ложки, ее с успехом заменяет палочка. Все это символические действия с предметами, ситуация замещения реальности. По мнению многих ученых, возможность использовать в своей деятельности символы — это одна из универсальных способностей человека, а ее освоение происходит именно в игре.

Игра — это деятельность, в которой ребенок воссоздает другие виды человеческой деятельности. Например, то, как мама ухаживает за ребенком, как доктор лечит зверей, как артист показывает спектакль, как воин стоит на страже добра и борется со злом. Принимая на себя разные социальные роли, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Именно в игровой практике ребенок начинает понимать, что люди любят друг друга и проявляют заботу, защищают друг друга и помогают. Если соответствующая игровая практика не накоплена в дошкольном детстве, социальное развитие ребенка может быть осложнено.

Игра — добровольная деятельность, она несет в себе чувство свободы и удовольствия. Нельзя играть по принуждению. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется полной свободой и может

выбирать, во что играть, с кем играть, сколько времени играть, какие игрушки брать.

Значение игры в воспитании и развитии ребенка дошкольного возраста.

В дошкольном образовании игра – ведущий вид деятельности.

Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности:

- стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых;
- потребность в познании окружающего мира;
- потребность в активных движениях;
- потребность в общении.

В недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности:

- учебная деятельность;
- трудовая деятельность.

Игра – общепризнанный феномен в развитии личности ребенка.

Роль игры в воспитании и развитии ребенка дошкольного возраста была раскрыта в работах Л. С. Выготского, С. Л. Рубинштейна, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, А. П. Усвой, Л. А. Венгера, Н. Н. Поддьякова и др.

Значение игры заключается в том, что:

- формируется социальная компетентность ребенка, позволяющая ему занять достойное место в системе социальных взаимоотношений, стать креативной личностью;
- дети отражают в игре различные стороны жизни, особенно взаимоотношения, уточняют и практически апробируют знания о мире, в котором живут;
- в ходе игрового общения развиваются эмпатийные способности, проявляются индивидуальность и уникальность личности каждого ребенка;
- игра как социально-педагогическая форма организации жизни дошкольника может обеспечить заинтересованное вхождение в общество;
- выступая в роли взрослого, ребенок информирует сверстников, творчески использует усвоенные знания и умения, контролирует и оценивает себя и других, что необходимо сначала для обучения в школе, а затем в профессиональной деятельности;
- игра просто увлекает ребенка, доставляет ему радость, вызывает положительные чувства и переживания.

Исследуя значение детских игр С.А. Шмаков (*Сталь Анатолевич Шмаков, ученый, педагог, профессор, академик Академии образования Российской Федерации*), выделил следующие ее функции:

- развлекательную (это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально- культурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Классификация игр детей

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию, способам организации, значению для развития и воспитания ребенка, используемым в ней предметам. Это существенно затрудняет классификацию детских игр, однако интенсивное обращение к игре в образовательном процессе детского сада делает их классификацию необходимой.

В настоящее время игра продолжает свой культурно – исторический путь. Вертикаль ее развития представлена в репертуаре современных игр. В настоящее время разработана (С.Л. Новоселова, 1995) относительно полная классификация детских игр, основанная на системообразующем принципе выделения инициативы зачинателя игры.

Игра приобрела статус развивающей детской деятельности, функционально моделирующей перспективы развития личности в онтогенезе.

Психологический критерий инициативы, побуждающей к игре, позволяет выделить три класса игр:

- игры, возникающие по инициативе ребенка (детей) – самодеятельные игры;
- игры, обучающие, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;
- игры, идущие от исторической инициативы этноса, - народные, или традиционные, игры, которые могут возникнуть в детской среде по предложению взрослого или более старших, уже знающих эти игры детей.

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав **первого класса** входят: игра

экспериментирование и самостоятельные сюжетные игры – сюжетно-обозрительная, сюжетно-ролевая, режиссерская. Это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер – ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. К этой группе относятся сюжетные и познавательные игры.

Второй класс игр - это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, дает фиксированную программу действий для достижения определенного результата. К этой группе относятся подвижные, дидактические, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, а также театральные постановочные игры (не игры в театр, а сам театр). Они формируют культуру игры; через игровую культуру этноса служат в дошкольный период жизни естественной формой передачи детям знаний; способствуют усвоению социальных норм и правил. Подвижные игры могут быть сюжетными и бессюжетными.

Дидактические игры это игры с дидактическими игрушками и аналогичным материалом, словесные, сюжетно-дидактические, настольно-печатные.

Музыкальные игры, могут быть хоровыми, сюжетными и бессюжетными, часто сочетают в себе элементы дидактических и подвижных игр.

Игры – развлечения, рекомендуемые в основном детям раннего и младшего дошкольного возраста, повышают эмоционально – положительный тонус, способствуют развитию двигательной активности, создают благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребенком.

Третий класс игр - традиционные или народные. Исторически они лежат в основе содержания многих игр, относящихся к обучающим и досуговым. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых психических способностей человека (сенсомоторная координация, произвольность поведения, символическая функция мышления и др.), а также важнейших черт психологии этноса, создавшего игру.

Классификация игр для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирование	Игры с природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Игры-общение с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самостоятельные игры	Сюжетно-отобразительные игры		+	+							
		Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+	+			
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные самостоятельные игры					+	+	+	+	+	+
		Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+				
		Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+				
Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Обучающие игры	Подвижные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Музыкальные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Игры интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игры-забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры-развлечения				+	+	+	+	+	+	+
		Театральные игры					+	+	+	+	+	+
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Компьютерные игры				+	+	+	+	+	+	+
		Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Обрядовые игры	Культовые игры						+	+	+
Семейные игры					+	+	+	+	+	+	+	+
Сезонные игры					+	+	+	+	+	+	+	+
Тренинговые игры	Интеллектуальные игры						+	+	+	+	+	+
	Сенсо-моторные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Адаптивные игры				+	+	+	+	+	+	+	+
Досуговые игры	Игрища							+	+	+	+	+
	Тихие игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Забавляющие игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Развлекающие игры				+	+	+	+	+	+	+	+

© Новосёлова С.Л. О новой классификации детских игр. // Дошкольное воспитание. 1997. № 3. – С. 86.
или сайт «Игра. Школа С.Л.Новоселовой»

Сюжетно - ролевая игра – основная форма игровой деятельности детей дошкольного возраста.

На протяжении всего дошкольного возраста наиболее характерным видом деятельности является сюжетно-ролевая игра.

Игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений, самостоятельно или с помощью взрослых творчески воспроизводятся детьми социальные отношения или материальные объекты называются **сюжетно-ролевыми** (О.С. Газман).

Как отмечают Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко свободная сюжетная игра – самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений. Но кроме сиюминутного субъективного ощущения вседозволенности, эмоционального комфорта, сюжетная игра имеет большое значение для психического развития ребенка, так сказать долговременный эффект. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка: произвольность поведения,

мышление в плане образов и представлений, воображение, самосознание, общение и т.д.

Именно исключительное сочетание объективного развивающего значения игры и субъективного ощущения внутренней свободы ребенка в ней заставляет отводить ей важное место в педагогическом процессе детского сада.

Сюжетно - ролевая игра - это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка.

Говоря, о сюжетно – ролевой игре как деятельности, мы говорим и о её процессе. Если в любой другой, неигровой, деятельности важна прежде всего цель, результат, то в игре важен в основном процесс, так как видимой цели игра не имеет. Именно интерес к самому процессу игры является той движущей силой, которая позволяет игре длиться. Трудиться, например, можно и с радостными чувствами, и с неприязнью. Сюжетно – ролевая игра без получения удовольствия невозможна. Игра всегда радостна для ее участников. Если в сюжетно – ролевой игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается.

Как уже было сказано, сюжетно – ролевая игра - вид деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Для ребёнка игра - средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного детского мира и построить собственный мир. Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, как взрослые, желание управлять предметами.

В структуру сюжетно – ролевой игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Что такое игровой сюжет?

Сюжет игры - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих (Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова). В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны игровые роли.

Сюжеты детских игр разнообразны:

- игры с бытовым сюжетом (семья, детский сад, прогулка, День рождения, приготовление обеда);
- игры с производственным сюжетом (стройка, больница, магазин, школа, поезд);
- игры с общественно-политическим сюжетом (война, индейцы, партизаны, митинг).

Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность.

С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А. Шмаков):

- профессиональные;
- военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
- созидательные (строительство);
- поиска и открытия (путешествия, «космос»);
- связанные с искусством («цирк», «театр»);
- сказочные;
- фантастические;
- этнографические («в индейцев»).

Что представляет собой игровая роль?

Роль – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким – либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Игровая роль - является средством реализации сюжета.

Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. При этом ребенок отождествляет себя с тем или другим человеком, действует от его имени, соответствующим образом использует те или другие предметы (водит машину как шофер, как врач делает укол, ставит градусник и т. д.), вступает в разнообразные отношения с другими окружающими (внимательно слушает больного, осматривает его и т. д.).

Роль - это образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими.

Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике.

К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых вызвали наибольшее эмоциональное впечатление, интерес.

Роли могут быть самыми разнообразными (С.А. Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;

- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.

Что такое игровые действия?

Это действия игрового замещения. Замещение основано на расщеплении выполняемого действия и смысла, который в него вкладывается (кормление куклы игрушечной ложкой, использование вместо ложки палочки, жест, имитирующий кормление без использования предмета, — во всех примерах смысл один, а действия разные).

Какими игровыми действиями пользуется ребенок?

Ребенок использует *предметные игровые действия* (сюжетная игрушка взамен реального предмета), *действия с предметами-заместителями* (например, палочка вместо ложки, градусника). Постепенно ребенок перестает нуждаться в опоре на предмет — и переходит к *изобразительным действиям*, которые сопровождаются вербальными комментариями-пояснениями («Мы как будто уже вымыли руки»). Существуют особые игровые действия *по обозначению игрового пространства*. Сначала это обозначение требует предметов-маркеров игрового пространства (корабль нужно выложить из кирпичиков на полу), а затем — только речи без каких-либо физических предметов («Здесь корабль, а там — море»).

Что определяет содержание детских игр?

Содержание игры — это, то что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой и общественной деятельности.

Многочисленные исследования (Д. Б. Эльконин, П. Г. Саморукова, Т. И. Бабаева, Н. А. Короткова, Н. Я. Михайленко, О. В. Солнцева и др.) свидетельствуют о том, что источником содержания детских игр являются ситуации, где:

- ребенок активно действует вместе со взрослыми (сам ест, одевается, участвует в праздниках, в выборе продуктов в магазине);
- ребенок выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер);
- ребенок наблюдает деятельность взрослых либо узнает о ней опосредованным путем (из фильмов, книг, рассказов и пр.).