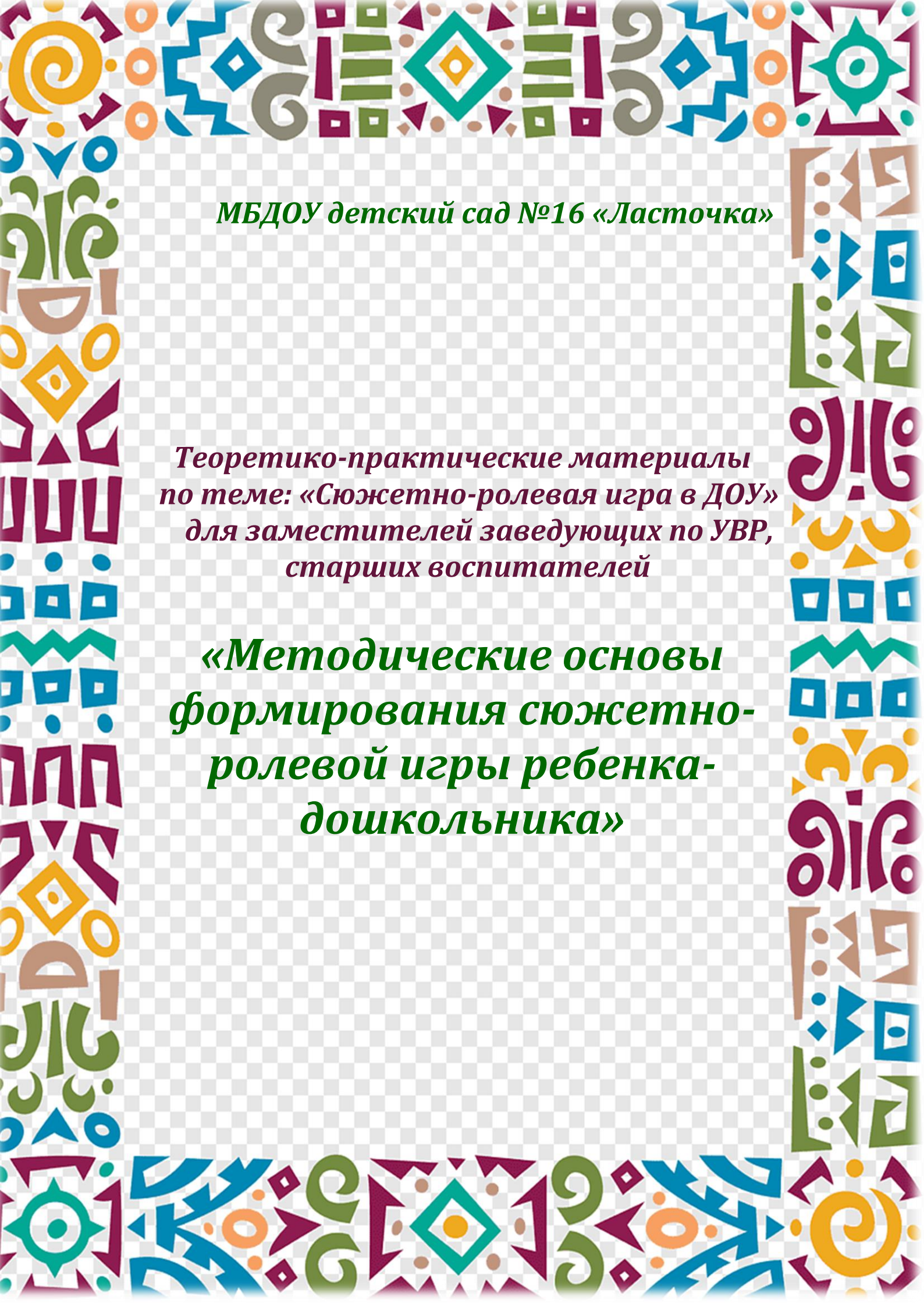


The page is framed by a decorative border consisting of repeating geometric patterns in yellow, green, blue, and purple. The patterns include squares, triangles, circles, and stylized floral motifs.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

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

**«Методические основы
формирования сюжетно-
ролевой игры ребенка-
дошкольника»**

Сюжетно-ролевые игры - это игры, в которых ребенок самостоятельно придумывает и развивает сюжет, принимая ту или иную роль. Игровая деятельность в этом случае носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер. Самостоятельный характер сюжетно-ролевой игры, по мнению Д. Б. Эльконина, заключается в том, что дети сами выбирают тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, как развернут игру и т. п. Творческое воображение ребенка проявляется в создании игрового замысла, построении сюжета, отборе выразительно-изобразительных средств для создания игровых образов, в отборе материала [42].

Основа сюжетно-ролевой игры - *воображаемая ситуация*, в ней наиболее выражено расщепление действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает сюжет, роль, принимаемую ребенком на себя, и связанные с ней действия.

Игровой сюжет - сфера действительности, которая моделируется, воспроизводится в игре, это последовательность и связь изображаемых действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих людей. Игровые сюжеты могут быть бытовыми (игры «в семью»); профессиональными (игры «в школу», «в магазин», «в космическую станцию»); приключенческими (путешествия), сказочными и фантастическими («тридцатое царство»).

Последовательность событий в игре не обязательно воспроизводит хронологию или логику реальных событий. Это происходит или вследствие неполноты представлений ребенка о жизни, или из-за избирательного эмоционального отношения, когда отдельные события выделяются как особо значимые. На построение сюжета влияет и игровая культура той играющей группы детей, в которую включен ребенок, а также игровая традиция, т. е. передающиеся образцы игровых сюжетов. Но приходит время, когда игровой сюжет разворачивается в соответствии с замыслом самого ребенка (самостоятельная игра), который стойко сохраняется на протяжении всей игры. И здесь жизненные представления выступают опять-таки с двух сторон:

- как жесткий ограничитель, определяющий содержание игровых действий и последовательность событий в соответствии с жизненной логикой;
- как основа и точка отсчета для осознанного комбинирования реальных событий в смысловую последовательность, не имеющую реальных прототипов - вершина творческой игры дошкольников.

Игровая роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Это образ, который принимает на себя ребенок добровольно или по договоренности с другими играющими. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени, соответствующим образом используя те или иные предметы, вступая в разнообразные отношения с другими играющими. Условием взятия на себя роли является выделение ребенком определенных реальных отношений (сначала отношений близкого взрослого к ребенку, затем взрослых друг к другу, потом - отношений ребенка к взрослому).

В дошкольном детстве ребенок овладевает целой гаммой отношений с людьми, которая находит отражение в игровой деятельности: лидерства, подчинения, равенства и партнерства. Роль выражается в речи, действиях, выполняемых ребенком, в мимике и пантомимике. В ходе развития меняется осознание ребенком своей роли, появляется критическое отношение к проигрыванию этой роли или исполнению ролей товарищами по игре, изменяется содержание роли - от отображения действий к изображению отношений между людьми.

Интерес ребенка к той или иной роли связан с ее местом в сюжете (главная или второстепенная), привлекательностью образа для ребенка. В играх дети могут принимать роли конкретного взрослого человека («как мама и папа») или персонажа фильма, книги (доктор Айболит, почтальон Печкин); обобщенные роли-профессии (доктор, шофер, продавец, летчик, спасатель), роли сказочных и фантастических персонажей (царевна, волшебник).

Одним из основных средств реализации сюжета являются *игровые действия*. Ребенок использует предметные игровые действия с сюжетными игрушками (игрушечными копиями) вместо реальных предметов; действия с предметами-заместителями (палочка вместо градусника, трубочка вместо фонендоскопа). Постепенно ребенок перестает нуждаться в опоре на предмет и переходит к изобразительным (воображаемым) действиям, которые сопровождаются речевыми комментариями-пояснениями: ребенок-матрос подносит к глазам кулачки («как будто бинокль»), крутит ими («наводит резкость»): «Я вижу акулу... Лево руля...». Отдельные игровые действия могут сворачиваться: «А давай, мы как будто уже в Африке».

Существуют особые игровые действия по обозначению игрового пространства. Сначала это обозначение требует предметов- маркеров игрового пространства (корабль строят из кирпичиков, стульев на полу), затем с помощью вербального комментария обозначают игровое пространство: «Здесь - корабль, а там - море». Вербальный комментарий помогает обозначить роли, события. Речь позволяет игре становиться совместной, коллективной. Чем обобщеннее и короче игровые действия, тем глубже ребенок проникает в смысл человеческих отношений.

Кроме предметных игровых действий в сюжетно-ролевой игре ярко проявляются ролевые игровые действия - ролевая речь, оформленная как ролевые высказывания или ролевой диалог с воображаемым партнером (дочкой, доктором, капитаном и др.): игрушкой, сверстником, взрослым.

Сюжетно-ролевая игра - это деятельность, которая одновременно протекает в двух планах. С одной стороны, игра подразумевает условность ситуации (действие во внутреннем воображаемом

плане - «как будто», «понарошку») и содержит ряд условных элементов. С другой стороны, в игре имеется план реальных действий и отношений - сговора, согласования между играющими партнерами. Поэтому можно выделить отношения, которые определяются содержанием и правилами игры (космонавты - туристы - командир космического корабля) и реальные отношения детей, проявляющиеся по поводу игры. Правила игры регламентируются логикой социальных отношений (н-р, космонавты должны выполнять команды командира космического корабля и т. д.).

Источником сюжетно-ролевых игр является окружающий мир во всем его многообразии. Многочисленные исследования (Д. Б. Эльконин, 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 (участвует в выборе продуктов, игрушек в магазине);
- ребенок выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер);
- ребенок наблюдает деятельность взрослых или узнает о ней из книг, рассказов, фильмов и пр.

При этом ведущий источник игры - тот, который вовлекает ребенка в активное сопереживание, вызывает яркое эмоциональное отношение, обеспечивает освоение дифференцированных представлений.

Сюжетно-ролевая игра начинает развиваться в младшем дошкольном возрасте. В 3-4 года дети играют в игры, отражающие семейные отношения и бытовые действия в семье, события жизни семьи и детского сада (гости, праздник, путешествие на дачу, в зоопарк). В играх отражается опыт посещения детской поликлиники, магазина, парикмахерской и др. Игровые действия детей преимущественно адресованы игрушкам (кукле, мишке, зайке и пр.), чаще всего малыши играют рядом, выполняя похожие игровые действия. Постепенно дети начинают объединяться в игре на основе общих действий (приготовить обед - покормить кукол; привезти кирпичики - построить гаражи для машин). Количество персонажей в сюжете обычно невелико - 2-3 (мама - дочка; шофер - пассажир/ы), они объединены одним-двумя общими событиями (искупали кукол - уложили спать; построили автобус - поехали - починили).

Игры детей 4-5 лет похожи по тематике на игры малышей, но в них появляются более сложные события, увеличивается количество персонажей в сюжете. Постепенно от отражения событий, связанных с ближайшим окружением, дети переходят к отражению событий на основе опосредованного опыта (из рассказов взрослых, книг, мультфильмов и пр.). В сюжетно-ролевых играх более широко отражается профессиональная деятельность взрослых (в детском саду, в поликлинике, в магазине, в парикмахерской и пр.). От игр с парт- нером-игрушкой дети постепенно обращаются к играм, в которых игровое действие направлено на партнера-сверстника (его «лечат», «делают прическу» и пр.).

Игры детей 5-7 лет ориентированы на отражение событий социального мира, впечатлений, полученных вне стен детского сада, сюжетов любимых фильмов и мультфильмов, книг. Например, летний отдых может найти отражение в играх «Путешествие по морю», игра «Магазин» трансформируется в игру «Супермаркет». Появляются игры, связанные с отражением впечатлений о сложных социальных объектах, - «Музей», «Театр», «Служба спасения», возникают фантастические сюжеты, в которых переплетаются разнообразные события. Увеличивается количество событий, отражаемых в сюжете, число персонажей игры, усложняются отношения между ними.

На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических и природных условий. Так, в играх детей народов Севера отражается труд оленеводов. Дети, живущие в приморских регионах, играют в кораблестроителей, рыбаков, моряков. Кроме того, в каждую эпоху происходили значительные события, которые отражались на жизни людей, вызывали эмоциональный отклик у детей и взрослых. Такие события порождали новые сюжеты детских игр. Так, на протяжении многих лет дети нашей страны играли в Великую отечественную войну (сражения, партизан...). После полета Ю. Гагарина в космос - стали играть в космические путешествия (строят ракеты, отправляются на Луну, работают на космической станции «Мир»).

В истории человечества есть «вечные» сюжеты игр - игры в школу, больницу и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются в самой жизни. Поэтому педагогам сегодня очень важно знать детскую субкультуру: наиболее типичные роли и игры детей.

Как происходит усложнение игры? Генезис сюжетно-ролевой игры был раскрыт Д. Б. Элькониным.

I этап. Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослым. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет- заместитель, ранее использованный в игре со взрослым.

II этап. Основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия разворачиваются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначена словом («я - доктор», «я - мама»). Последовательность действий становится правилом. Возникает первое

взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки. Объединения детей кратковременны. Основные сюжеты по-прежнему бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще обращаются к одним и тем же - любимым. В игре объединяются 2-3 человека.

III этап. Основное содержание игры по-прежнему составляют действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и определены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий также определяется в соответствии с ролью. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотношенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают труд, быт взрослых, яркие общественные явления.

IV этап. Основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся на интересе к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только многократно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют длительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда его изготовление (игрушек- самоделок). Требования соответствия жизненной логике распространяется на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5-6 детей.

Таким образом, Д. Б. Эльконин рассматривал усложнение сюжетно-ролевой игры через изменение ее структуры и содержания, длительности, разнообразия сюжетной линии.

В работах Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой усложнение сюжетно-ролевой игры рассматривается через усложнение условных игровых действий (замещения). Игра строится как постоянный переход ребенка из плана условных действий в план их вербального обозначения и обратно. Развертывание игрового сюжета в единстве этих двух планов называется способом построения игры. Конкретный способ построения игры характеризуется тем, какой из элементов структуры выступает для ребенка определяющим и в каком по форме игровом действии он реализуется. Можно выделить три способа построения игры, усложняющиеся по мере развития ребенка:

I. Предметно-игровые действия (1,5-3 года): ребенок совершает простейшие игровые действия с игрушками и предметами- заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременное игровое взаимодействие со сверстниками. Это однотемные, одноперсонажные сюжеты, отражающие смысловую цепочку действий («мама» вымыла дочке руки, покормила, укачала, уложила спать; «шофер» едет в машине, ремонтирует ее, моет, ставит в гараж).

II. Ролевое действие и взаимодействие (3-5 лет): ребенок может принимать и последовательно менять по ходу игры игровые роли, реализовывать их через действия с предметами и ролевую речь, вступать в ролевое взаимодействие с партнером-сверстником. Это многоперсонажные сюжеты как система взаимосвязанных персонажей (ролей), который развертывается через взаимодействие одного персонажа с другим, через введение новых ролей (доктор - больной/доктор - пациент - медсестра - шофер скорой помощи; капитан корабля - матросы/капитан корабля - матросы, пассажиры, рыбаки, водолазы).

III. Сюжетосложение (5-7 лет): целостное событие-повествование, включающее персонажей и действия. Обозначение и развертывание последовательности событий преимущественно в речевом плане с минимальным их опредмечиванием через предметноигровые действия.

Появляются многотемные сюжеты, предполагающие комбинирование разнообразных событий, выстраивание новых событийных рядов (цирк - ветеринарная клиника; строители космодрома - космическое путешествие; путешествие по городу - цирк - стадион - кафе) [22].

С возрастом изменяются не только сюжеты, но и содержание детских игр. Главное содержание игр в младшем дошкольном возрасте - в воспроизведении действий с предметами, у средних дошкольников в игре на тот же сюжет - в воспроизведении отношений между взрослыми, у старших дошкольников - выполнение правил, вытекающих из взятой на себя роли. И ссоры, соответственно, возникают по разным причинам: в младшем дошкольном возрасте - из-за игрушки, в среднем - чаще из-за ролей, а в старшем - основные конфликты по поводу того «бывает так или не бывает».