

The page features a decorative border with a repeating pattern of colorful geometric shapes, including squares, triangles, circles, and spirals, in shades of yellow, green, blue, and purple. The central area has a light gray and white 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*

*«Психологические
и возрастные особенности
сюжетно-ролевой игры»*

Если для детей игра - это развлечение, то для взрослого детская игра - труд, ведь его задача - не просто приобщить малышей к игре и проконтролировать их действия, но и сделать так, чтобы игра способствовала психическому развитию каждого ребенка.

В последнее время играм часто придают обучающее значение. Игру используют для приобретения новых умений и навыков. Однако такое мнение весьма ограничено, т.к. в таком случае главные функции игры отходят на второй план или совсем вытесняются. Л. С. Выготский подчеркивал, что **специфика дошкольной игры заключается в том, что свобода и самостоятельность играющих сочетается со строгим, безоговорочным подчинением правилам игры.**

Игра является для детей – школой собственного практического опыта, в которой социальные нормы воспроизводятся ребёнком с удовольствием и без всякого поощрения.

Главный социальный навык сюжетно-ролевой игры – формирование различных стратегий поведения.

Свободная игра доставляет детям большое удовольствие, не нагружает психику, позволяет разрядить накопившееся напряжение. Эмоциональная привлекательность игровых действий выше привлекательности любых других неигровых действий.

Очень важно определить цель и тип игры, т. к. от этого зависит развитие той или иной стороны психического развития ребенка.

Приведу пример. Можно организовать игру в магазин, чтобы дети научились пользоваться весами, запомнили названия овощей, фруктов и т. д., определять стоимость товара. Подобные игры, помогут детям понять, как взвешивать, отмерять, считать «деньги», давать сдачу. Однако в центре их внимания окажутся именно действия с весами (овощами, фруктами) и т. п.

Главное же содержание данной сюжетно-ролевой игры - **отношения между продавцом и покупателем** будет отодвинуто на второй план. Важно учитывать, что ролевая игра - это ни в коем случае не упражнение на совершенствование того или иного частного умения. В ролевой игре у ребёнка появляются принципиально новые желания - **действовать правильно, как взрослый.**

Очень важно учитывать закон психического развития: сначала ребенок должен захотеть выполнять что-либо, увидеть в новом деле личный смысл и лишь затем на этой основе овладеть техническими приемами и конкретными умениями. Часто педагоги нарушают данный закон, пытаясь научить ребенка тому, что не имеет для него никакого интереса и привлекательности.

Возрастные закономерности развития игры.

Сюжетно-ролевая игра не возникает сама по себе. Она начинается с образования предпосылок ролевой игры на протяжении раннего детства, которые формируются в ходе деятельности и общения ребенка со взрослым.

Давайте посмотрим как развивается сюжетно-ролевая игра в соответствии с возрастными этапами развития ведущей деятельности детей.

Ведущая деятельность – это такая деятельность, в ходе которой наиболее интенсивно развиваются все психические функции: память, внимание, речь, мышление, восприятие. На каждом возрастном этапе она своя.

В возрасте до 1,5-2 лет ведущей является **манипулятивная деятельность**.

Это значит, что ребенок лучше всего развивается, осваивая манипуляции с интересующими его предметами.

Например: ребенок берет ложку и долго стучит ею по столу; берет тряпку и, подражая взрослому, водит ею по полу; берет игрушечную машинку и катает ее туда-сюда без всякого смысла и развития сюжета (его игра так же манипулятивна). Именно эти однообразно повторяющиеся действия стимулируют мышление ребенка.

Ребенок развивается тем лучше, чем больше он осваивает интересующее его действие путем многократных повторений и чем больше новых способов использования одного и того же предмета он изобретает. Заметьте, не чем больше предметов он изучит, а чем интенсивней он изучит один предмет, то есть чем больше действий произведет с заданным предметом.

Ведущей деятельностью в преддошкольный период – является **предметная деятельность**. Ее отличие от простого манипулирования, состоит в том, что действия ребенка с предметами начинают подчиняться их функциональному назначению. Взрослый учит ребенка тому, как следует использовать ложку и чашку, как держать в руке совочек, что нужно делать с игрушками — возить машину, укачивать куклу, дуть в дудочку.

В совместной деятельности с ребенком взрослый выполняет сразу несколько функций:

- 1) раскрывает его непосредственную функцию предмета;
- 2) передает ему технические приемы осуществления действий;

3) контролирует ход выполнения действий ребенка.

Ребенок воспроизводит действия взрослых с предметами, у него появляются **предметные игры**. Например, кормит ее, режет овощи и т.п.

В младшем дошкольном возрасте возникает **символическая игра**. Для развития такой игры важно появление замещающих действий. Ребенок протягивает камешек: «Вот тебе конфетка, кушай!». **Способность к замещению рассматривается как одна из важнейших предпосылок развития сюжетно-ролевой игры**. Если замещение оказывается несформированным к концу раннего детства, нужно выяснить, с чем связано отставание в формировании замещающих действий, и оказать им помощь. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребёнка переносить усвоенные действия с одного предмета на другой, то есть обобщать действия.

С 3-4 лет ведущей деятельностью детей становится **игровая деятельность**. В поведении ребенка можно наблюдать **«роль в действии»**. Ребенок, воспроизводя действия взрослого, не осознает этого, но охотно соглашается, когда ему это сообщают («Ты ведешь машину как шофер. Ваня — шофер»). Позже он сам замечает сходство своих действий с действиями взрослого и называет себя в соответствии с соответствующей ролью.

Со стороны взрослых ребенку необходима помощь. Взрослый своими предложениями постепенно усложняет и вносит разнообразие в игру; обеспечивает материальную сторону игры: подбирает игрушки и материалы (посуду, мебель, одежду, инструменты и т.д.).

Дети в этом возрасте выполняют короткую последовательность действий под контролем взрослых (кормят куклу и укладывают ее спать, меряют температуру, делают укол, выписывают рецепт и т.д.)

В старшем дошкольном возрасте появляется **сюжетно-ролевая игра**. Ее возникновение связано с рядом обстоятельств.

1. У ребенка к этому времени должна быть развита символическая функция, он должен научиться пользоваться предметами не только по их прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры.
2. У ребенка должна возникнуть потребность копировать действия взрослых.
3. Ребенок должен научиться взаимодействовать с другими детьми и взрослыми в игре.

Основная роль воспитателя заключается в том, чтобы стимулировать воображение детей. Необходимо больше рассказывать, читать с ними и обсуждать все, что они узнали и пережили. На основе свежих впечатлений у дошколят рождаются новые сюжеты для игр.

Задача взрослых – конкретизировать персонажей, уточнить их роли. Следует подключаться к игре, делиться идеями, предлагать образцы поведения и реплик. Необходимо поддерживать инициативу детей. Лишь тогда игра, как и любой другой вид ведущей деятельности, будет полезна и сыграет свою важную роль в развитии ребенка, формируя необходимые новообразования в психике дошкольника, готовя его к следующему этапу жизни.

С развитием сюжетно-ролевой игры появляются **игры с определенными правилами**.

Постепенное овладение подчинением правилу, определяемому ролью, а затем - и условному, уже не связанному с сюжетом правилу игры является предпосылкой к учебной деятельности.

Важно учитывать возраст детей, с которыми вы организуете игру. Бесполезно предварительно объяснять малышу правила: на этом этапе они существуют для него в скрытой форме - ребенок их как бы не замечает. Однако если взрослый постоянно обращает внимание малыша на то, что и когда следует делать, поддерживает его правильные действия, то он все более подстраивает свое поведение к требуемым нормам. Это подготавливает его к осознанию правила.

Осознание правила наиболее ярко проявляется в замечаниях, которые дети начинают делать друг другу в случае его нарушения. Контроль действий других создает внутреннюю готовность к тому, чтобы выполнять те же действия самому. Однако способность соблюдать его на этом этапе еще неустойчива и требует поддержки со стороны взрослого, без активного участия которого игра распадается.

Помощь взрослого предполагает:

- постоянное и непосредственное его участие в игре,
- эмоциональную вовлеченность,
- контроль соблюдения правил,
- одобрение верных действий.

Только, когда дети начинают самостоятельно действовать по правилам, показанным взрослым, и при этом сами следят за их соблюдением, можно утверждать, что они уже овладели правилами игры и способны контролировать свое поведение.

Таким образом, игра — это «школа морального поведения», поскольку в ней всегда есть норма морали — правило, которому надо подчиниться.

Особенности взаимоотношений в сюжетно-ролевой игре.

Взаимоотношения в игре могут быть игровыми и реальными.

Игровые отношения отражают взаимоотношения детей по сюжету и роли. Так, если ребёнок взял на себя роль Карабаса Барабаса, то он будет в соответствии с сюжетом утрированно злобно относиться к детям, взявшим на себя роли других персонажей сказки «Приключения Буратино».

Реальные отношения отражают взаимоотношения детей как партнеров, товарищей, выполняющих общее дело. Они могут договариваться о сюжете, распределении ролей, обсуждают возникшие в ходе игры вопросы и недоразумения.

				Длительные объединения играющих	
				Кратковременные объединения	
		Игра рядом			
Одиночные игры					
Неорганизованное поведение					
2 года		3 года	4 года	5 лет	6 лет

Элементы общения появляются очень рано, когда дети ещё не умеют строить развёрнутую сюжетную игру, а играют индивидуально - каждый сам по себе. Обычно в этот период развития игры ребёнок сосредоточен на своих собственных действиях и мало обращает внимания на действия другого ребёнка.

Однако время от времени, пресытившись собственной игрой, малыш начинает посматривать на то, как играет другой ребёнок.

Интерес к игре сверстника как раз и приводит к попыткам установления определённых отношений. Первые формы взаимоотношений проявляются в стремлении одного ребёнка приблизиться к другому, **играть с ним рядом**, в желании уступить часть места. Каждый ребёнок играет сам по себе, но на этом уровне создаются условия для естественного объединения играющих.

В период, когда игра заключается лишь в выполнении самых элементарных действий с игрушками взаимодействие ребёнка со сверстником носит **кратковременный характер**. На этом этапе дети могут меняться игрушками, помогать друг другу. Начинает появляться замысел, но он ещё неустойчив, кто-то может выйти из игры, что приведёт к её распаду.

С развитием игровых умений и усложнением игровых замыслов дети начинают вступать в более **длительное общение**.

Наблюдая за взрослыми, ребёнок обнаруживает, что жизнь постоянно протекает во взаимодействии с другими людьми. Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых приводит к тому, что ребёнок начинает нуждаться в партнёрах, которые бы играли вместе с ним. Отсюда возникает необходимость договориться с другими детьми, вместе организовать игру, включающую несколько ролей.

В игровой деятельности возникают определённые формы общения детей. Игра требует от ребёнка таких качеств, как инициативность, общительность, в совместной игре дети учатся взаимопониманию и взаимопомощи, учатся согласовывать свои действия с действиями другого.

Сюжетно-ролевая игра - обязательно совместная деятельность. Это значит, что в ходе игры дети общаются друг с другом, расширяют свои знания, полученные в ходе взаимодействия со взрослым.

Объединение детей в совместной игре способствует дальнейшему обогащению и усложнению содержания игр. В результате игры становятся разнообразнее. Усложнение содержания игр ведёт, в свою очередь, к увеличению количества участников игры и к усложнению реальных взаимоотношений, к необходимости более чёткого согласования действий.

Сюжетно-ролевая игра завершает этап дошкольного детства. Ребенок исчерпывает возможности развития в игровой деятельности, что приводит к необходимости перехода к учебной деятельности.

Приложение

«Возрастные показатели сформированности игровых навыков»

Особенности игровой деятельности		
Компоненты игры	Младшие дошкольники	Старшие дошкольники
Сюжет	Отображение трудовых действий взрослых	Те же и отражение отношений между людьми
Количество ролей	1-2	7-10
Кол-во играющих	1-2	1-2 и 10-15
Тематика	Бытовая	Бытовая и общественная
Правила	Не осознаются	Устанавливаются самими.
Игровые действия	Однообразные (1-3)	Много: свернутые, развернутые, словом, жестом.
Включение игровых ситуаций	Под руководством взрослого	Сами и под руководством взрослого
Появление новых игровых ситуаций	С помощью взрослого	С помощью взрослого и самостоятельно
Объединение игр	Не возможно	Возможно
Использование предметов, игрушек	Готовые	Бытовые и самодельные, заместители, воображаемые
Продолжительность игры	Кратковременные	До нескольких дней
Предварительное планирование	Нет	Есть
Окончание игры	Неожиданно	Предвиденное