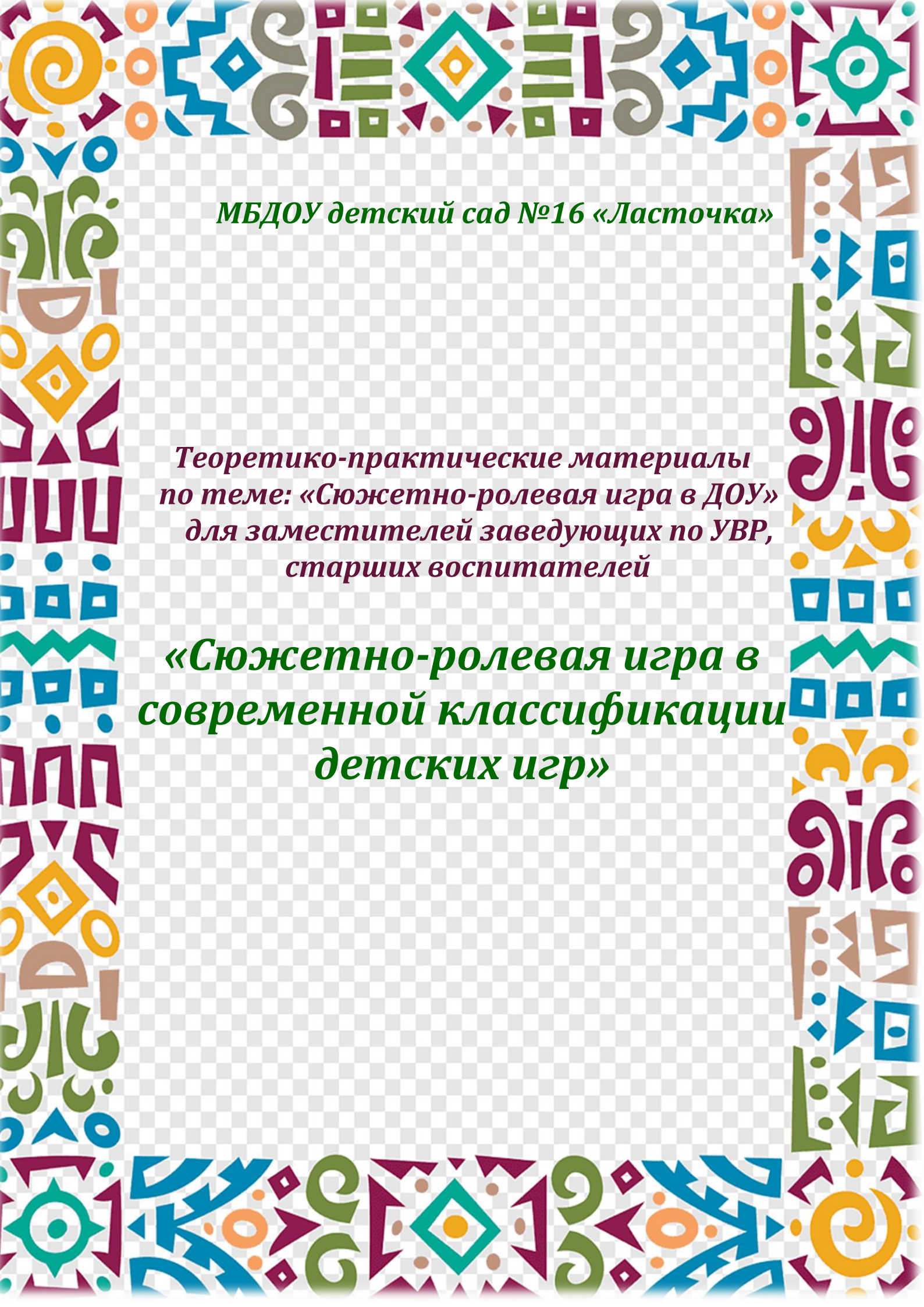


A decorative border surrounds the central text area. It consists of repeating geometric patterns in various colors: yellow, orange, blue, green, and purple. The patterns include squares, triangles, circles, and stylized floral or sun-like motifs. The border is wider on the top and bottom and narrower on the left and right sides.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

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

**«Сюжетно-ролевая игра в
современной классификации
детских игр»**

Изучение проблем игровой деятельности в Центре «Дошкольное детство» им. А.В. Запорожца позволило уточнить ряд принципиальных положений относительно специфики игровой деятельности дошкольников. С. Л. Новоселовой был выделен термин *«самодетельная игра»* и разработана современная классификация игр, в рамках которой были четко разведены игры, составляющие *ведущую деятельность* дошкольников и обеспечивающие возрастное развитие ребенка и игры, несущие специализированную *обучающую функцию* и приобщающие ребенка к определенным культурным эталонам. Основанием этой классификации является проявление *инициативы в игре*, которая может принадлежать самому ребенку, взрослому или этносу.

Первая группа игр - это *самодетельные игры*, которые возникают по инициативе самих детей (игры-экспериментирования, сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные). Эти игры наиболее ярко представляют игру как форму практического размышления на основе знаний, представлений об окружающей действительности, значимых переживаниях и впечатлениях, связанных с жизненным опытом ребенка.

Еще А. В. Запорожец обращал особое внимание на то, что наибольшее влияние на психическое развитие ребенка игра приобретает, только переходя в форму *детской самодетельности* [8]. Именно *самодетельные игры* представляют собой *ведущую деятельность* и имеют решающее значение для детского развития. Это класс игр, в которых дети сами задают себе цель, выбирают средства и способы ее осуществления. Затевая такую игру, дети не просто определяют сюжет, выбирают персонажей, организуют предметную среду своей игры и выбирают себе партнеров, но и сами ставят себе игровые задачи и находят их решения доступными им игровыми способами. Таким образом, *ведущей деятельностью* (к новым качествам психики и личности ребенка) является *сюжетно-ролевая игра*, возникающая по инициативе самих детей. Понятие *инициативы в игре* связано с внутренней, а не с внешней характеристикой игры. Значение имеет то, кому принадлежит инициатива в самой игре (цели, способы и средства осуществления данной игры), а не то, кто начинает или предлагает игру.

Вторая группа игр - игры, связанные с *исходной инициативой взрослого*. Это игры, организуемые взрослым в целях обучения, развития, воспитания или коррекции развития детей (обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные, музыкальные; досуговые: игры-забавы, игры-развлечения, празднично-карнавальные, театрально-постановочные, интеллектуальные, компьютерные).

Как отмечает С. Н. Новоселова, эти игры *могут быть самостоятельными, но самодетельными не являются*, поскольку за самостоятельностью в них стоит «заученность правил», а не исходная инициатива ребенка в постановке игровой задачи. Эти игры формируют культуру игры, служат естественной (адекватной возрасту) формой передачи детям знаний, способов усвоения норм и правил, и являются основой для самодетельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания. В таких играх именно взрослый задает цели игры, определяет способы и средства реализации, даже если лично в игре не участвует.

Значительное место среди игр по инициативе взрослого принадлежит организованным *сюжетно-дидактическим* играм, которые выступают одним из средств приобщения детей к сюжетной игре. На них следует обратить особое внимание. Важно помнить, что игра, которую организует взрослый с целью решения тех или иных педагогических задач, не развивается сама и соответственно не ведет к развитию ребенка в этой деятельности, а выступает лишь *удобной формой его обучения*, формирования определенных представлений или умений. *Доминирование организованных игр ведет к уменьшению времени на самодетельные игры и, соответственно, ограничению возможности последних оказывать влияние на детское развитие*. Однако при их отсутствии - детские игры примитивизируются и не получают возможностей для развития. При этом сюжетно-дидактическая игра также должна строиться с учетом интересов детей и вызывать у них живой эмоциональный отклик. Эмоционально-насыщенная *организованная игра* не станет от этого *самодетельной*, за исключением тех случаев, когда дети перехватят инициативу у воспитателя и начнут дальше развивать сюжет самостоятельно. Но именно в такой игре ребенок получит ценный для него игровой опыт, освоит новые способы действий (предметных, ролевого поведения, построения сюжета, выстраивания отношений и пр.), которые могут стать прочной основой для его самодетельной игры.

Третья группа игр - игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса - это традиционные или народные игры, которые могут возникнуть как по инициативе взрослого, так и более старших детей. На протяжении веков они способствовали приобщению детей к определенным культурным эталонам, а также воспитанию у них родовых психических способностей человека и важнейших черт этноса, которому принадлежит игра. Народные и традиционные игры очень близки к играм, возникающим по инициативе взрослого, но существенным отличием здесь будет то, что «программа», их содержание определяются не конкретными образовательными целями и задачами, а многовековым опытом, нацеленным на решение более общих задач, чем формирование конкретных умений и навыков. Они всегда транслируются либо через взрослых, либо через других детей, но от этого они не становятся ни самостоятельными, ни дидактическими.

Классификация, предложенная С. Н. Новоселовой, ценна тем, что позволяет четко отделить игру как ведущую деятельность от игровой формы любой другой деятельности, которую инициирует взрослый. *Таким образом, та же сюжетно-ролевая игра может быть по форме как самостоятельной, возникающей по инициативе детей, так и сюжетно-дидактической, организованной взрослым с целью обучения детей.*