**Консультация для педагогов**

**«Содержание понятия “сюжетно-ролевая игра”.**

**Место в классификации детских игр».**

Подготовила: старший воспитатель Сибирцева В.И.

п. Айхал

2016 г.

***Игра – основной вид деятельности в дошкольный период.***

Ведущим видом игровой деятельности дошкольников является сюжетно-ролевая игра. Сюжетно-ролевые игры составляют основной пласт творческих игр, присущих дошкольникам. В их состав могут входить элементы строительно-конструктивных, театрализованных и других игр.

Психолог Д.Б. Эльконин дает такое определение сюжетно-ролевой игры: “Ролевая, или так называемая творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними”.

Л.С. Выготский отмечал, что основой сюжетно-ролевой игры является мнимая, или воображаемая, ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет игровые действия в созданной им самим игровой обстановке.

Источник сюжетно-ролевых игр дошкольников – окружающий мир предметов, людей, природа, жизнь и деятельность детей и взрослых.

А.В. Запорожец отмечал: “Игра, как и сказка, учит ребенка проникаться мыслями и чувствами изображаемых людей, выходя за круг обыденных впечатлений в более широкий мир человеческих стремлений и героических поступков”.

Игра занимает важное место в жизни дошкольника и является преобладающим видом самостоятельной детской деятельности. В сюжетно-ролевых играх развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, А.П. Усова).

Свободная сюжетная игра – самая интересная для детей дошкольного возраста деятельность. Ее привлекательность объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное чувство свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений, что не всегда происходит в других видах продуктивной деятельности дошкольников. Сюжетная игра не требует от ребенка конкретного “продукта”. В ней все происходит “как будто”. Ребенок может успешно осуществлять любую деятельность взрослых, включаться в любые ситуации, проживать “желаемые события”. Эти возможности расширяют практический мир ребенка, создают положительный эмоциональный фон развития.

Источником сюжетно-ролевых игр является окружающий мир во всем его многообразии. Сюжетно-ролевые игры органично включаются в разные виды организованной и самостоятельной деятельности детей и имеют важное значение в их развитии и воспитании.

***2. Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольный период. Значение сюжетно-ролевых игр в развитии и воспитании дошкольников***

Сюжетно-ролевые игры имеют свою специфику, которая отражает самобытность, самостоятельность, творчество ее участников. Главной отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является, по мнению исследователей, то, что ее создают сами дети, игровая деятельность носит ярко выраженный самодеятельный и творческий характер.

Самодеятельный характер сюжетно-ролевой игры заключается, по мнению Д.Б. Эльконина, в том, что дети сами выбирают тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, как развернут игру и т.п. Другими словами, в сюжетно-ролевой игре дети воспроизводят те или иные действия, явления, отношения активно и своеобразно.

Своеобразие обусловлено особенностями восприятия детей, пониманием и осмыслением ими тех или иных фактов и явлений, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств.

К.Д. Ушинский отмечал, что самое главное в сюжетно-ролевой игре то, что ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к событию, которое он разыгрывает.

Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого сопряжена с активной работой воображения, с развитием у ребенка способности отражать свои впечатления об окружающем мире. Сюжетно-ролевым играм присущи основные черты игровой деятельности: эмоциональная насыщенность, увлеченность, самостоятельность, активность, творчество, соревновательность, кооперация.

Сюжетно-ролевая игра по характеру – отражательная деятельность, но полученные знания, впечатления ребенок пропускает через себя, преобразовывая их, придавая им личностный смысл и включая их в свой личный опыт.

Говоря о сюжетно-ролевой игре как о ведущем виде игровой деятельности, необходимо отметить ее значение в развитии и воспитании детей дошкольного возраста.

Развивающее значение сюжетно-ролевой игры многообразно. В игре ребенок познает окружающий мир, совершенствуются мыслительные операции, чувства, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

О педагогическом значении игры писали Р.И. Глуховская, Р.И. Жуковская, Н.К. Крупская, С.Н. Карпова, А.С. Макаренко, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин и другие педагоги и психологи.

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и Д.Б. Эльконин раскрыли значение сюжетно-ролевой игры для психического развития. Они указывали, что в сюжетно-ролевой игре развивается мотивационно-потребностная сфера личности: у ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности (стать взрослым и осуществлять его функции), возникает сознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность стать им. В сюжетно-ролевой игре возникает новая психическая форма мотивов (от мотивов, имеющих форму непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму общественных намерений).

Исследования психологов (Л.А. Венгер, В.В. Давыдов, Я.Л. Коломенский, С.Л. Новоселова, Д.Б. Эльконин и др.) подтверждают, что в сюжетно-ролевой игре складывается символическая (знаковая) функция сознания, состоящая в использовании вместо реальных предметов их заместителей. Использование внешних, реальных заместителей переходит в использование заместителей внутренних, образных, а это перестраивает все психические процессы ребенка, позволяет ему строить в уме представления о предметах и явлениях действительности и применять их при решении разнообразных умственных задач.

А.В. Запорожец, опираясь на теорию П.Я. Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, высказал предположение о том, что сюжетно-ролевая игра является своеобразным материальным этапом в формировании психических процессов, позволяющим в доступной для ребенка наглядно-действенной форме воссоздать (смоделировать) образцы, эмоционально притягательные, но пока еще, в силу возрастных особенностей, для него недоступные.

В исследованиях, проведенных под руководством Д.Б. Эльконина, на примере формирования некоторых интеллектуальных операций было показано, что в коллективной сюжетно-ролевой игре у ребенка может происходить формирование объективной оценки рассматриваемого объекта или явления и переход его интеллектуальных операций на новый уровень развития (конкретно-операциональный). Появление возможности координации различных точек зрения осуществляется за счет формирования у ребенка “условно-динамической” позиции (одновременное нахождение на своей фактической и “условной” позициях) при последовательном взятии им на себя разных игровых ролей.

Л.А. Венгер выделяет значение сюжетно-ролевой игры в формировании у детей способности становиться на точку зрения другого человека, смотреть на вещи его глазами.

Большое внимание исследователи уделяли выявлению значения сюжетно-ролевой игры для развития произвольных процессов.

Л.С. Выготский рассматривал формирование произвольного поведения с точки зрения развития аффективно-потребностной сферы. По его мнению, чтобы было удовлетворено основное желание ребенка – действовать как взрослый, ему необходимо подчинить свое поведение правилам. Выполнение правила есть средство реализации обобщенных аффектов ребенка.

Исследования А.В. Запорожца показали, что у дошкольников качественные и количественные показатели произвольного запоминания, удержания определенной позы, построения сложного движения в условиях сюжетно-ролевой игры гораздо выше, чем в ситуации выполнения прямого задания взрослого.

По мнению исследователей сюжетно-ролевой игры (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин), развитие познавательных и волевых процессов, происходящее за счет особенностей игровой мотивации, связано главным образом с выполнением ребенком взятой на себя роли.

Л.А. Венгер, Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский отмечали, что в сюжетно-ролевой игре развивается воображение. В.В. Давыдов указывал, что в игре развивается способность переносить функции одного предмета на другой, не обладающий этими функциями (кубикстановится мылом и т.д.). Благодаря этому свойству воображения, по мнению В. В. Давыдова, дети используют в игре предметы-заместители, символические действия. Широкое использование в игре предметов-заместителей в дальнейшем позволит ребенку овладеть другими типами замещения (моделирование, схемы, символы и т.д.), что потребуется в учении.

Кроме вышеперечисленных значений сюжетно-ролевой игры в развитии ребенка можно отметить значение игры для развития нравственных качеств личности (С.Н. Карпова, Н.К. Крупская, А.С. Макаренко и др.). Через сюжетно-ролевую игру дети усваивают моральные нормы и правила поведения. В игре формируется стиль отношений, общения ребенка со сверстниками и взрослыми, воспитываются чувства и вкусы и т.д.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольников. Она составляет значительный пласт игр дошкольников. Этому виду детских творческих игр присущи все особенности игры как деятельности. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие воображаемой ситуации, в которой разворачивается замысел игры. Игра оказывает влияние на все стороны развития и воспитание личности ребенка-дошкольника. Она имеет специфичную структуру. Рассмотрим компоненты сюжетно-ролевой игры.

***3. Структура сюжетно-ролевой игры. Характеристика структурных элементов***

Игра – вид детской деятельности и, как всякая деятельность, имеет свою структуру. Ей присущи все компоненты структуры деятельности: мотив, цель, планирование, средства реализации, игровые действия, результат. Сюжетно-ролевая игра, являясь творческой, накладывает свою специфику на структурные компоненты.

Т.А. Куликова в сюжетно-ролевой игре выделяет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роли, игровые действия.

Сюжет игры представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. Сюжеты игр разнообразны: бытовые игры в семью, детский сад, производственные, отражающие профессиональный труд людей, игры в больницу, магазин и т.д., общественные игры в празднование дня рождения города и т.п.

Одними из основных средств реализации сюжета являются игровые действия. В.И. Логинова, П.Г. Саморукова выделяют два вида игровых действий: оперативные и изобразительные – “как будто”.

Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д.В. Менджерицкой, П.Г. Саморуковой и Д.Б. Эльконина) показали, что основным содержанием сюжетно-ролевых игр является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях: действия и отношения взрослых к предметам, содержание их труда, отношения и общение людей в быту, труде и т.д.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. 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.

Проблемами развития роли в игре занимался Д.Б. Эльконин. На основе исследований он сделал вывод о том, что центральным в игре является выполнение роли, взятой на себя ребенком. 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.

В.И. Ядэшко, В.Я. Сохин выделяют еще такие компоненты сюжетно-ролевой игры: игровой замысел, правила.

Игровой замысел – это общее определение того, во что и как будут играть дети: в магазин, в детский сад и т.д.

Правила в процессе игры устанавливаются самими детьми, а в некоторых играх – взрослыми, они призваны определять и регулировать поведение и взаимоотношения играющих. Они придают игре организованность, устойчивость, закрепляют содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Анализ различных литературных источников по проблеме позволяет выделить в сюжетно-ролевых играх следующие структурные компоненты: игровой замысел, сюжет, содержание, роли, игровые действия, правила. Эти компоненты, их разворачивание детьми в совместной деятельности со взрослыми и другими детьми образуют многообразные сюжетно-ролевые игры, занимающие значительное место в жизни детей на всех этапах дошкольного детства.

***4. Этапы и уровни развития сюжетно-ролевой игры дошкольников***

Сюжетно-ролевая игра появляется в деятельности ребенка не сразу. Она проходит ряд последовательных этапов развития. Раскроем игру в развитии.

Т.А. Куликова выделяет следующие этапы развития игровой деятельности, которые по ее мнению, представляют собой предпосылки сюжетно-ролевой игры.

**Первый этап – ознакомительная игра**. Ее содержание составляют действия-манипуляции, которые ребенок совершает вместе со взрослым, исследуя свойства и качества предметов.

**На втором этапе развития игровой деятельности появляется отобразительная игра**, в которой действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта. На этом этапе внимание ребенка обращают на свойства игрушек и учат его действовать в соответствии с ними: катать шарик, складывать в коробочку мелкие игрушки; учат соотносить предметы по форме, по физическим свойствам. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребенка обобщать действия, то есть переносить усвоенные действия с одного предмета на другой.

**Третий этап – сюжетно-отобразительная игра**. Этот этап развития игры относится к концу первого – началу второго года жизни. Дети начинают активно отображать впечатления, получаемые в повседневной жизни (баюкают куклу, кормят мишку и т.д.).

На основе глубокого изучения сюжетно-ролевой игры детей 3-7 лет, Д.Б. Эльконин выделил и охарактеризовал четыре уровня развития игры, которые, по его мнению, являются и стадиями ее развития.

**Первый уровень**. Содержание игры – действия с предметами, направленные на соучастника игры.

Роли есть, но они определяются характером действий, а не определяют действия. Как правило, роли не называются.

Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. Игра со стороны действий ограничена только актами кормления, которые логически не перерастают в другие, следующие за ними действия, так же как и не предваряются другими действиями.

**Второй уровень**. Содержание игры – действия с предметами, но на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному.

Роли называются детьми. Намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью.

Качество действий расширяется и выходит за пределы какого-либо одного типа действий. Логика действий определяется жизненной последовательностью, т.е. их последовательностью в реальной действительности.

**Третий уровень.** Основным содержанием роли становится выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться специальные действия, передающие характер отношений к другим участникам игры.

Роли ясно очерчены и выделены. Дети называют свои роли до начала игры. Роли определяют и направляют поведение ребенка. Логика и характер действий определяются взятой на себя ролью.

Действия становятся разнообразными. Появляется специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем, но иногда прорываются и обычные в неигровые отношения.

**Четвертый уровень**. Основным содержанием игры становится выполнение действий, связанных с отношением к другим людям, роли которых выполняют другие дети

Роли ясно очерчены и выделены. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, кому она обращена.

Действия развертываются в четкой последовательности, строго воссоздающей реальную логику.

Для того чтобы дети достигли высокого уровня сформированное™ сюжетно-ролевой игры, необходимо систематическое развитие игровых умений и навыков детей, их знаний и впечатлений со стороны взрослых.

Как отмечают Т.А. Куликова, П.Г. Саморукова, развитие сюжетно-ролевых игр осуществляется в двух направлениях: формирование игры как деятельности; использование игры как средства воспитания ребенка, становления детского коллектива.

Подробнее рассмотрим первое направление, так как второе рассматривалось нами в первой лекции о сущности игры дошкольников.

В отечественной педагогике накоплен богатый опыт руководства детскими играми (Р.И. Жуковская, Н.Ф. Комарова, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко, П.Г. Саморукова и др.). Сегодня термин “руководство игрой” заменен в дошкольной педагогике понятием “развитие” игры дошкольников. Понимая, что игра – творческая и самостоятельная деятельность детей, педагоги четко осознают необходимость развития игровых умений детей при участии взрослых. Только в этом случае игры детей интересны, многообразны, а игровая деятельность выполняет роль ведущей деятельности в развитии детей этого возрастного периода. Вместе с тем влияние взрослого должно быть тактичным, корректным, вызывающим у детей положительные эмоции.

Предложенные авторами приемы развития игры можно условно разделить на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства развитием игровых умений и навыков.

Прямые педагогические приемы: ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, показ образца игрового действия, предложение готового сюжета игры, предложение готовой темы игры, совет по ходу игры, разъяснение, беседа о содержании предстоящей игры, о распределении в ней ролей, помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов, обучение ролевому поведению.

Перечисленные приемы руководства дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих.

Приемы косвенного воздействия на ход детских игр без непосредственного вмешательства в игру очень разнообразны: обогащение знаний детей об общественной жизни на занятиях, во время наблюдения на прогулке, в разговорах с детьми, беседах, при чтении книг, рассматривании картинок, иллюстраций; формирование знаний о структуре конкретной игровой деятельности, ее цели, средства, последовательность действий, результат, взаимодействие и взаимоотношения людей в процессе труда, распределение между ними обязанностей; использование игрушек и создание игровой обстановки; напоминание о прошлых играх детей, о том, что они видели; организация изобразительной, трудовой, конструктивной деятельности, которая может подтолкнуть к игре.

При выборе методов и приемов развития сюжетно-ролевой игры необходимо учитывать, что по мере роста активности и самостоятельности детей нужно использовать больше косвенных приемов. Чем младше дети, тем чаще педагог уделяет внимания организации игры.

С.А. Шмаков, рассматривая основные принципы организации игры педагогом, выделил ряд принципов, соблюдение которых обеспечивает реализацию игрой присущих ей функций. К этим **принципам он отнес:**

– отсутствие принуждения любой формы при включении детей в игру; авторитаризм противоречит сущности игры, важно поддерживать взаимоуважение, предполагать только добровольное вовлечение детей в игру;

– принцип развития игровой динамики реализуется через правила игр, они стимулируют развитие сюжета; важно поощрять игровую инициативу, которая активизирует игру;

– принцип создания игровой атмосферы, снятие моментов, провоцирующих конфликты, расширение игровых аксессуаров, проведение тренингов на неудачи, обогащение репертуара детских игр;

– принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности (являясь ускорителем многих процессов развития детей, игра должна отступать на второй план в деятельности, которая ценна сама по себе, – труд, экспериментирование; в ДОУ игра – средство перехода к другой деятельности);

– принцип перехода от простейших игр к более сложным; задержка ребенка в сфере одномерных, простых игр опасна, необходимо движение к более сложным моделям игр, которые помогают реализовать себя, устанавливать контакты.

***5. Организация сюжетно-ролевой игры в ДОУ (методика Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой)***

Психолого-педагогические исследования детской игры показывают, что сюжетная игра, как любая деятельность, не возникает у ребенка спонтанно, а передается другими людьми, которые уже владеют ею. Сегодня в педагогической теории и практике все чаще отмечается, что игра детей в ДОУ не достигает должного уровня, а следовательно, не выполняет присущих ей функций. Игра уходит из жизни дошкольников, ее место занимают познавательная, художественно-эстетическая деятельность. Такой факт является следствием целого ряда причин. Общепринятым стало утверждение “Необходимо учить детей играть”. Однако специальных занятий для этого в режиме дня ДОУ не предусмотрено. Поэтому педагог часто учит детей играть: задает тему, строит игру, распределяет роли, развивает сюжет, оценивает действия детей. Таким образом, самостоятельность, инициатива и творчество детей вытесняются слишком прямым воздействием взрослого. В группе появляется четко подобранный для каждой игры комплект атрибутов, обыгранный с педагогом сценарий, дети воспроизводят его, внося лишь небольшие коррективы. Такие игры перестают вызывать интерес у детей. Кроме того, педагоги, из года в год предлагая детям темы игр, часто не учитывают интересы, культуру ребенка, которые меняются со временем.

Жизнь современного ребенка многообразна, наполнена различными впечатлениями, которые он с удовольствием отражает в игре при отсутствии слишком жесткого руководства со стороны педагога. Многими исследователями детской игры критикуется ложное, по их мнению, понятие “коллективный характер игры”, когда все дети должны играть одновременно в одну игру. Эту установку на коллективный характер игры важно понимать как добровольное объединение детей в интересной для каждого деятельности. В других ситуациях индивидуализация педагогического процесса реализуется в соответствии с самостоятельным выбором видов активности детьми в свободное время.

Естественнее всего ребенок входит в игру, втягиваясь в мир играющих детей. Это происходит при вхождении ребенка в разновозрастную группу детей, обладающих разным игровым опытом. В такой среде ребенок постепенно накапливает собственный опыт в плане игровых умений, тем игры и уже сам становится носителем игры для младших детей. Разновозрастные группы в ДОУ встречаются редко, дети разного возраста чаще разобщены. В этом случае педагог должен заменить дошкольнику недостающий разновозрастной детский коллектив, помочь ребенку овладевать игровыми умениями.

Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова в этой связи пишут: “Для того чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представление о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов”.

Сюжетная игра схематично строится как цепочка условных действий с предметами; в более сложном виде – цепочка специфических ролевых взаимодействий, а в еще более сложном – последовательность разнообразных событий. Такое усложнение игровой деятельности возможно при наличии у детей соответствующих игровых умений. Следовательно, чем полнее в деятельности ребенка представлены все способы построения игры, чем шире репертуар игровых умений, тем разнообразнее может быть предлагаемое детям содержание, тем больше возможностей для детской самореализации.

В качестве основного критерия оценки уровня игровой деятельности дошкольников авторы теории считают уровень развития игровых умений, преобладающий способ построения игры, возможность комбинировать эти способы, умение ребенка в зависимости от замысла включать в игру условные действия с предметами, ролевые диалоги, комбинировать разные события.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должна быть не коллективная проработка знаний, а формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они реализуют разнообразные представления, вступают во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях (17; с. 11).

Н.Я. Михайленко, Н. А. Короткова сформулировали принципы организации сюжетной игры в ДОУ. Выделим эти принципы.

***Принципы организации сюжетно- ролевой игры в ДОУ***

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

Коротко осветим основные методические рекомендации к развитию сюжетно-ролевых игр дошкольников на разных возрастных этапах.

***Первая младшая группа***. Педагог в первом полугодии решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами-заместителями, элементарного предметно-игрового взаимодействия ребенка со сверстником, включая одного-двух детей в игру со взрослым, организуя групповые игры, требующие от всех участников однотипных условных игровых действий.

Во втором полугодии деятельность педагога направлена на формирование у детей умения выстраивать в игре смысловые цепочки из 2-3 игровых действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями и воображаемыми предметами. Средством формирования является совместная игра воспитателя с детьми, в которой он разворачивает двухфазные, а затем и более сложные сюжеты.

Таким образом, уже на первом этапе организации игры носят двучастный характер: совместная игра взрослого с детьми сочетается с самостоятельной игрой самих детей, в которой они воплощают приобретенные игровые умения.

***Во второй младшей группе*** ребенок способен овладеть ролью. Ролевое поведение охватывает диапазон от ролевого подражания до осознанного оперирования ролью, включения ее в разнообразные связи и отношения. Освоение ролевого поведения складывается из умения принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера. Овладение ролью складывается из умений осуществлять условные предметные действия, разворачивать ролевой диалог, по ходу игры изменять ролевое поведение исходя из роли партнера, менять игровую роль в зависимости от развертывающегося сюжета. Эти умения формируются постепенно. Для детей четырех лет достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, направленные на партнера-игрушку, осуществлять парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог со сверстником.

Задача педагога – построить совместную игру с ними так, чтобы центром стало ролевое поведение. Внимание ребенка важно перевести от действий с игрушками на взаимодействие с партнером-взрослым. Ребенок вступает в инициированный взрослым ролевой диалог, приобретает опыт выполнения и развития разных ролей. Выделяются независимые (строитель, шофер, космонавт, пожарный) и взаимодополнительные (врач, медсестра, больной) роли. Для формирования ролевого поведения педагог начинает игру с детьми, используя взаимодополнительные роли, понятные детям. Парные взаимодополнительные роли ставят детей перед необходимостью строить ролевой диалог для разворачивания сюжета. Сначала ведущую роль в паре партнеров выполняет педагог, а затем уступает ее другому ребенку и ориентирует детей друг на друга. Роли инициируются разные – от самых простых (мама – дочь) до любых социальных ролей и сказочных персонажей. Игра может быть начата ребенком, педагог “угадывает”, что делает ребенок, подключается к игре, действует внутри нее, корректно разворачивает ролевое взаимодействие с опорой на личные интересы дошкольника. С позиции своей роли педагог вопросами и репликами активизирует речь детей. Для акцентирования внимания на диалоге в игре используется минимальное количество игрушек. Создать разговорные ситуации педагог может в играх типа “телефонный разговор”, где воспитатель участвует в диалоге и может подсказывать содержание ответов. Так же эффективно использовать игры-импровизации по известным сказкам типа “Колобок”, “Репка”.

Таким образом, воспитатель играет вместе с детьми, он разворачивает игру таким образом, чтобы вызывать у детей ролевое поведение. Для этого используются сюжеты с парными ролевыми связями и ролевой диалог. Ролевое поведение ребенка ориентировано на партнера (сначала на взрослого, а затем на сверстника).

***Средняя группа.*** Задача воспитателя на этом этапе – перевести детей к более сложному ролевому поведению в игре, формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль и обозначать новую роль для партнеров в ходе игры.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий: использования многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными; отказа от однозначного соответствия числа ролей количеству участников игры, персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников.

В практике развития игры в возрастной группе педагог любую тему игры раскладывает в виде “куста” ролей, где одна основная (капитан) и несколько сопутствующих ей по смыслу (пассажир, матрос, водолаз). Таким образом получается развертка темы в ролях (поездка на пароходе). Сюжет в этом случае раскрывается постепенно: основная роль и каждая дополнительная по очереди (капитан и матрос, капитан и пассажир, капитан и водолаз). Основная роль разворачивается для выполняющего ее ребенка в многообразии различных связей. Играя с детьми, важно предоставить возможность каждому выполнять основную и сопутствующие роли для приобретения опыта ролевого взаимодействия. При этом предполагаемых ролей в игре должно быть больше, чем играющих детей, чтобы дети учились менять роли, тип поведения и взаимодействия по ходу игры. Сюжет также не должен быть продуман заранее, он развивается в процессе игры. Для детей пятого года жизни достаточно 2–3 дополнительных ролей (продавец – основная; дополнительные – покупатель, директор магазина, шофер, привозящий продукты). Для игр могут быть использованы сказочные сюжеты, где главный герой встречается последовательно с каждым из сказочных персонажей (Золушка – мачеха, фея, принц). Далее можно к концу игры подключить вторую роль, такую же как основная. Общение одинаковых персонажей позволяет расширить опыт каждого ребенка, еще раз увидеть связи и взаимоотношения ролей.

Педагог на этом этапе развития сюжетно-ролевой игры вступает со многими детьми в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, “замыкает” детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Игра носит характер свободной импровизации. Игра воспитателя с каждым из детей и микрогруппами стимулирует гибкое ролевое поведение и смену роли, дает существенные сдвиги в самостоятельной игре детей. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует со сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером. Дети широко и творчески используют актуализированные игровые роли, выполняют условные действия с игрушками и предметами-заместителями.

***Старший дошкольный возраст***. В этот период усиливается стремление ребенка играть вместе со сверстниками, каждый из детей стремится воплотить свой достаточно сложный замысел. Вместе с тем у детей увеличивается объем знаний об окружающем, определяются интересы к разным сторонам жизни. Для построения игр нового уровня детей необходимо научить более сложному построению игры – способу совместного сюжетосложения. Сюжетосложение включает:

– умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразное тематическое содержание;

– быть ориентированным на партнеров-сверстников;

– обозначать свои дальнейшие замыслы для партеров, прислушиваться к их мнению;

– умение комбинировать предложенные самим ребенком и партнерами по игре события в общем сюжете в процессе игры.

Совместная игра со взрослым по-прежнему является ведущим методом на первом этапе освоения сюжетосложения. Однако меняется форма взаимодействия. Овладевать сюжетосложением Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова предлагают посредством метода “игра-придумывание”, протекающего в чисто словесном плане. В игре-придумывании взрослый ненавязчиво может стимулировать детей к комбинированию и согласованию различных сюжетных событий. При этом придумывание осуществляется без участия игровых атрибутов. Такая игра для дошкольников доступна только совместно со взрослым. В самостоятельной игре дети возвращаются к игрушкам, но полученные умения по придумыванию сюжетных линий помогают им полно и согласованно реализовывать свои игровые замыслы.

Совместное придумывание рекомендуется начинать с частичного изменения уже известных сюжетов. Постепенно воспитатель переводит детей к более сложным преобразованиям знакомого сюжета. А затем – к совместному придумыванию нового.

Для такой работы лучше всего подходят сюжеты известных сказок. Остается общая смысловая канва событий, меняются лишь конкретные условия действий персонажей. Все сказки имеют достаточно четкую схему:

– обнаруживается желание иметь какой-то предмет, за которым отправляется главный герой;

– герой встречается с обладателем волшебного средства и для его получения проходит испытание;

– герой получает волшебное средство, при помощи которого достается желаемый объект;

– герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником);

– герой побеждает противника и получает искомый объект;

– герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Рассмотрим организацию сюжетно-ролевой игры на примере сказки “Иван-царевич и серый волк”. Иван-царевич может отправиться не за жар-птицей, а за новогодней елкой, встретить на пути не серого волка, а фею, получить не волшебный клубочек, а мышку-проводника. С помощью волшебной мышки он попадает в Страну елок. Елки охраняет великан, с которым надо сразиться. Одолев врага, герой забирает самую красивую елку и возвращается домой. В награду он получает праздник в царстве, новую летающую машину и т.д. При преобразовании сказки используются известные детям другие сказки, истории из жизни, фильмы.

Общая схема сказки детям не дается, она нужна воспитателю, чтобы развернуть игру-придумывание, иначе игра превратится в учебную задачу. В играх-придумываниях важно научить детей слушать друг друга, уметь продолжить рассказ партнера. Начинать изменение сказки можно с главного героя, а затем вносить другие изменения.

Игра продолжается 10-15 минут. Количество детей можно увеличивать от двух до трех. Воспитатель должен вести игру эмоционально. В таких играх присутствуют и наблюдатели, которые частично усваивают умения. От сказочных сюжетов можно перейти к реальным событиям из жизни. Полученные умения ребенок использует в самостоятельных играх, делая их согласованными и разнообразными.

Таким образом, следуя методике Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, игра дошкольников становится разнообразной, активной, творческой, развивающейся деятельностью. В этом случае она выполняет все присущие ей функции и занимает адекватное место в развитии, воспитании и обучении детей, в их жизни.

Игра ребенка дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьет творческие способности ребенка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего ребенку нужно создать условия ом спонтанной творческой игры.

Можно выделить ***основные задачи***, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:

1) развитие игры как деятельности;

2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре лети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

Однако игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других; в игре может найти отражение отрицательных сторон жизни взрослых. Воспитатели, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений — одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Воспитатель, организуя хранение игрушек, должен также учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребенка — в игровых уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна.

В средней и старших группах такой необходимости нет, т. к. дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов и т.д.). Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а выдаваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки-самоделки.

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т. д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и т. д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний Детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей.

Прямые приемы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

Рассмотрим некоторые моменты концепции Н. Я. Михаленко о формировании сюжетной игры в дошкольном детстве. В ней говорится, что развитие самостоятельной игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

***Условия и способы развития сюжетно - ролевой игры у дошкольников.***

Основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:

1) развитие игры как деятельности;

2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

3. Для развития сюжетно ролевой игры необходим педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игру в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления.

4. Приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д, то есть без непосредственного вмешательства в игру. Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно игровой и познавательный интерес детей

Прямые приемы руководства : ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

5. ***Три этапа формирования сюжетно – ролевой игры:***

На первом этапе ( 1, 5 – 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами.

На втором этапе ( 3 года – 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметами на ролевую речь.

На третьем этапе ( 5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр. Для этого воспитатель может развернуть совместную с детьми игру – придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.