Из опыта работы

Оксаны Викторовны Клочко.

**Мотивация для сюжетно-ролевой игры в старшем дошкольном возрасте.**

Самостоятельная сюжетная игра – любимый вид деятельности дошкольников, именно в ней максимально разворачиваются их способности. Конец дошкольного возраста характеризуется переходом к таким формам игры, как игра – фантазирование, драматические игры и игры с правилами. Учитывая многообразие сюжетных  игр и особенности детей с ограниченными возможностями здоровья, я в своей работе, прежде всего ориентируюсь на развитие у детей речевого творчества.

Фантазирование – наиболее характерный мотив для игры, так как в нём представлена одна из основных особенностей детской игры – относительная независимость от внешних обстоятельств, возможность комбинировать события, менять места и взаимоотношения действующих лиц.

Содержанием игр являются сказочные и фантастические сюжеты, в которых ребёнок действует в воображаемых обстоятельствах. Выбор сказочных сюжетов обусловлен, прежде всего, близостью сказки и игры, но игра по сказочным сюжетам обеспечивает гораздо большие успехи в познавательном развитии, чем игра по традиционно принятым бытовым сюжетам. Большое значение сказка имеет и для нравственного воспитания ребёнка. Образность и яркость сказочных персонажей, олицетворение в них добра и зла, способствует развитию у ребёнка внутреннего содействия, сопереживания героям, в которых воплощены определённые нравственные качества человека.

Свою работу по развитию речевого творчества я начинала с самых простых сказок, например, «Колобок».

Самый действенный приём «Как будто…», наблюдая за тем, как ребёнок играет в режиссёрскую игру  «Колобок» (настольный театр) я ненавязчиво предлагаю:

«А давай, как будто лиса не съела колобка…»,

«Как будто он встретил в лесу других сказочных героев…»

«Как будто он убежал не в лес, а попал в другую сказку…»

На следующем этапе работаю уже с подгруппой детей. Мы садимся в круг, и каждый придумывает кусочек сюжета к выбранной теме:

«Как колобок встретился с бабой Ягой…»

«Как колобок обманул лису…»

«Как колобок вернулся домой…» и т.д.

Ставлю перед собой задачу – научить детей согласовывать свои замыслы, обращаю внимание на то, что сочинять интересно тогда, когда каждый продолжает часть истории, придуманной другими.

Сюжеты игр – фантазий могут быть самыми разнообразными:

«Как мы плыли на корабле и встретили пиратов…»,

«Наши приключения в волшебной стране»,

«Как Красная Шапочка перехитрила волка»,

«Как мы помогали доктору Айболиту»,

«Как мы встретили инопланетян» и многие другие.

Основным мотивом сюжетно – ролевой игры считается желание действовать как взрослые, именно под влиянием  этого желания ребёнок начинает играть в «Дочки – матери», «Магазин», «Поликлиника» и другие сюжетные игры. В этих играх дети отображают свои впечатления не только от реальной действительности, но и от просмотра сериалов, мультфильмов, чтения книг и т.д.

Наблюдая за детской игрой, часто косвенно принимаю в ней участие, тем самым мотивируя детей на развитие сюжета и продолжение игры. Выступаю в роли сестры, тёти, бабушки с которой ведут ролевой диалог по телефону, оставляют у меня своих «детей» пока они сходят в магазин, в роли вредного клиента кафе, парикмахерской и т.д. Если вижу, что сюжет игры однообразен, предлагаю проблемные ситуации:

«А давайте во время путешествия случилась авария»,

«Как папа спас нас от грабителей»,

«Как мы ждали в кафе друга» и т.д.

Чтобы привлечь в игру типа «Семья», мальчиков, предлагаю детям: «А давайте возьмём в игру Дениса, нам нужен такой воспитанный папа, он никогда не обижает девочек, помогает им». «Нам нужен такой папа, как Артём, он очень сильный, будет помогать нам носить продукты», стараюсь подчеркнуть самые положительные качества будущего мужчины, отца.

Чем ярче детские впечатления, полнее знания, тем содержательнее сюжеты игр и сильнее их воспитательное влияние на ребёнка. Для того, чтобы показать как люди трудятся в различных сферах культурно-бытового обслуживания, на производстве, ходили с детьми на экскурсии в школу, в библиотеку, на почту, в пожарную часть и т.д., читали книги, обсуждали просмотренные кино и мультфильмы.

Например, играя в игру «Ледниковый период», прочитали много познавательной литературы о жизни древних людей, о том, почему вымерли мамонты и динозавры, какие современные животные сохранились с той поры.

Эмоционально значимое событие в жизни ребёнка тоже часто является мотивом для игры – это и поездка в отпуск с родителями, посещение зоопарка, развлекательного центра и папин день рождения, свадьба родственников и т.д.

Здесь ставлю перед собой задачу не просто воспроизвести событие в игре, а показать значимость семьи в жизни человека и общества, важность семейных традиций.

Многие дети также включаются в игру не потому, что их привлекает содержание, а потому что в неё играет близкий друг, с которым хочется быть вместе – это тоже важный мотив для вступления ребёнка в игру.