

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
АЛТАЙСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД «СКАЗКА»**

*659650 Россия, Алтайский край, Алтайский район, с. Алтайское, ул. Партизанская, 18.
altaiskazka.ucoz.ru*

**Сообщение на методическом объединении педагогов ДОУ
«Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте»**

Разработала:
воспитатель первой
квалификационной категории
Борсукова И.К.
Дата проведения: 29.11.2018

с. Алтайское
2018

Особенности сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте.

Дошкольное детство — самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребенка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития. Психологи считают игру ведущей деятельностью дошкольника. Особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми, это творческие или сюжетно-ролевые игры. В них дети воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых.

В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:

1. Соблюдение правил.

Правила регламентируют действия ребенка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а ребенку это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появляется. Важным этапом дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

2. Социальный мотив игр.

Социальный мотив закладывается в сюжетно-ролевой игре. Игра — это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. Когда игра достигает своего пика, то ребенку становится недостаточно заменять отношения игрой, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус. Единственный способ, как он это может сделать, — это пойти в школу.

3. В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Многие отечественные психологи задавались следующими вопросами: «Испытывает ли ребенок чувства или только изображает их? Какое влияние оказывают они на формирование морального облика ребенка?» С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Игра и выявляет переживания ребенка, и формирует его чувства. Когда ребенок подражает космонавтам, он передает свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. И. М. Сеченов дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

4. В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника.

Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием

ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры (в «моряков», «летчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

5. В сюжетно-ролевой игре развивается воображения и творчество.

Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни. Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

6. Развитие речи.

В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы.

Л. С. Выготский доказывал, что развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отсталыми и в развитии воображения. Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой — сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова. Особенно заметна роль слова в так называемых режиссерских играх, где ребенок не берет на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит за них. Элемент режиссуры содержится в каждой игре с куклами. «Мама» говорит и действует и за себя, и за свою дочку-куклу.

Виды сюжетно-ролевых игр:

- Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздники», «дни рождения». И этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.
- Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).
- Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).
- Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов), в четырех «танкистов» и собаку (по содержанию кинофильма) и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.
- «Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети «учат» кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек «действовать» в соответствии со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками.

Уровни развития сюжетно-ролевой игры:

Первый 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 детей 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, который ранее использовался в игре.

Второй этап. Основное содержание игры — действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты — бытовые. Одна и та же игра может многократно повторяться. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые.

В игре уже могут объединяться 2—3 человека.

Третий этап. Основное содержание игры — также действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается.

Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых и яркие общественные явления.

Четвертый этап. Основное содержание игры — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она

определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют долгое время. В игре на этом этапе четко выделяется подготовительная работа: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек - самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. В игру вовлекаются до 5—6 человек. Вышеперечисленные уровни отражают общее развитие сюжетно-ролевой игры, однако в конкретной возрастной группе смежные уровни сосуществуют.

Исходя, из концепции Н. Я. Михайленко развитие сюжетной игры на разных возрастных этапах можно представить в следующей сводной таблице.

Развитие игры на разных возрастных этапах

Возраст детей	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3-4 года	Отдельные игровые действия, носящие игровой характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет – цепочка из двух действий. Воображаемую ситуацию удерживает взрослый.
4-5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие игровой характер.	Роль называется. Дети по ходу игры могут менять роль.	Цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий, дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию.
5-6 лет	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей.	Роли распределяются до начала игры. Дети придерживаются своей роли до конца игры.	Цепочка игровых действий, объединённых одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых.
6-7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество) Техника игровых действий условна.	Не только роли, но и замысел игры проговаривается до начала игры.	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми.

Литература.

1. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. - М., 1978-127с.
2. Игра дошкольника /под ред. С.Л. Новосёловой. - М.:Просвещение, 1989. 284 с.
3. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / под ред. М.А. Васильевой. - М.: Просвещение
4. Короткова Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников.// Ребёнок в детском саду. - 2006.

