**КОНСПЕКТ ЛЕКЦИИ**

**В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ КОЛЛЕДЖЕ**

**ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

**Теоретические и педагогические основы игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста**

**НА ТЕМУ: «Развитие сюжетно-ролевой игры»**

Цель-

* Изучить: предпосылки развития сюжетно-ролевых игр, формирование взаимоотношений дошкольников в этих играх, а также уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б.Эльконину.

Задачи-

* Продолжать развитие представлений студентов о сюжетно-ролевой игре дошкольников
* Формировать умение анализировать материал, отвечать на поставленные вопросы
* Воспитывать у студентов желание активно работать на уроке
* Вызывать интерес к изучаемому материалу

Материал-

* Конспект лекции
* Литература по теме (книги)
* Комплект (по количеству студентов) программы «От рождения до школы»
* Игрушки для выполнения задания

План:

1. Проверка выполнения домашнего задания
2. Предпосылки сюжетно-ролевой игры.
3. Формирование взаимоотношений в сюжетно-ролевых играх дошкольников.
4. Уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б.Эльконину
5. Самостоятельный анализ программного содержания (создание таблицы «Усложнение программного содержания по развитию сюжетно-ролевой игры»)
6. Домашнее задание:
7. Схематично представьте этапы формирования предпосылок сюжетно-ролевой игры в раннем возрасте; объясните особенности каждого этапа.
8. Раскройте педагогические принципы организации сюжетной игры.
9. Проверка выполнения домашнего задания – задание: на примере определенной сюжетно-ролевой игры показать свое понимание ее сущности и особенностей.
10. **Предпосылки сюжетно-ролевой игры.**

В первые годы жизни при обучающем воздействии взрос­лых ребенок проходит этапы развития игровой деятельности, которые представляют собой предпосылки сюжетно-ролевой и режиссерскои игры.

**Первым таким этапом** является **озна­**комительная игра. Взрослый организует предметно-игро­вую деятельность малыша, используя разнообразные игрушки, предметы. Ее содержание составляют действия- манипуляции, которые ребенок совершает вместе со взрос­лым, обследуя свойства и качества предмета, игрушки. Уже с 3-4 мес младенец тянется к игрушкам, которые подве­шивают над его грудью (кольца, гирлянды из мелких ша­риков и др.), рассматривает их: случайно натыкаясь на предмет, радуется, пытается повторить движение. В 5— 6 мес ребенку предлагают игрушки из разных материалов (резиновые, деревянные, пластмассовые), отличающиеся по форме, величине, цвету. Его учат захватывать игруш­ку, перекладывать из ручки в ручку, размахивать ею, по­стукивать. Ребенку дают и игрушки-вкладыши, а также различные звучащие игрушки. Взрослый, обращаясь к ма­лышу по имени, показывает игрушку и действия с ней. В процессе самостоятельных манипуляций с игрушкой ре­бенок познает ее свойства. В ознакомительной игре про­слеживается намеренность действий ребенка: тянется к погремушке, захватывает ее, рассматривает, стучит по краю манежа, бросает за бортик манежа, слушает, как она загремела, и т. д. Такая преднамеренность действий с пред­метами - предпосылка развития целенаправленности, ха­рактерной для сюжетно-ролевой игры.

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. Взрослый не только называет предмет, но и обращает вни­мание малыша на его целевое назначение: «Это чашка, из нее пьют. Это простынка, укроем мишку». Внимание 7- 8-месячного ребенка обращают на свойства игрушек. Его учат играть с ними в зависимости от этих свойств: катать шарик, складывать в коробочку мелкие игрушки, сжимать и разжимать резиновую рыбку. Малыши овладевают дей­ствиями с некоторыми бытовыми предметами: вкладыва­ют мисочки одна в другую, закрывают кастрюльку, короб­ку крышкой. Ребенка 9-10 мес учат соотносить предметы по форме, по их физическим свойствам: снимать и надевать на стержень колечки, накладывать 2-3 кубика один на дру­гой. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребенка переносить усвоенные действия с одного предмета на другой, т.е. обобщать действия. Например, научился прокатывать шарик с горки - попробуй сделать то же с мя­чом, машинкой, яблоком и т. п.

Третий этап развития игры относится к концу первого - началу второго года жизни. Формируется сюжетно-отобразительная игра, в которой дети начинают активно отобра­жать впечатления, полученные в повседневной жизни (ба­юкают куклу, кормят мишку). Воспитатель учит малышей отражать жизненные ситуации, знакомые им по личному опыту, в игровом (условном) плане. Для развития сюжет- но-отобразительной игры необходимы образные игрушки, с помощью которых педагог вовлекает детей в решение иг­ровых задач («Мишка хочет гулять, покатай мишку на сан­ках»; «Зайка устал, уложи его спать»; «Кукла Ляля хочет есть, свари ей кашку»). Перед ребенком ставится условно- игровая цель деятельности, которую он достигает игровы­ми способами и средствами, и получает воображаемый ре­зультат. (В этом отличие игровой задачи от практической, направленной на получение практического результата.)

В течение второго года жизни ребенок должен научить­ся следующему: выполнять разные игровые действия (ук­ладывать куклу, кормить ее, катать в коляске, варить еду, перевозить в машине игрушки, грузы и т. п.), дополнять или заменять игровые действия первыми речевыми высказыва­ниями («Ляля бай-бай»; «Ляля помыла руки»). Детям пред­лагают для игры разнообразный материал: образные иг­рушки, предметы-заместители.

1. **Формирование взаимоотношений в сюжетно-ролевых играх дошкольников.**

Задание: Докажите, что основным условием для развития сюжетно-ролевых игр являются совместные игры взрослого и ребенка.

В сюжетно-ролевых играх складываются благоприятные условия для формирования взаимоотношений детей. Исследования, проведенные А. П. Усовой и ее учениками, выявили следующие **уровни** становления таких взаимоотношений в сюжетно-ролевых играх напротяжении дошкольного детства:

1. Уровень неорганизованного поведе­ния, которое ведет к разрушению игр других детей (ребенок отнимает игрушки, ломает постройки, мешает играющим де­тям). Главным образом такое поведение встречается у млад­ших дошкольников, которые еще не умеют занять себя, не представляют последствий своих действий для других. Одна­ко в последние годы возросло число детей с признаками аг­рессивного поведения, с тенденцией к разрушению. Поэтому и среди старших дошкольников встречаются дети первого уровня.

2. Уровень одиночных игр. Он характерен тем, что ре­бенок не вступает во взаимодействие с другими детьми, но и не мешает им играть. То, что ребенок сосредоточен на своей игре, умеет ее организовать, является предпосылкой для перехода к совместным играм.

3. Уровень игр рядом проявляется в том, что двое-трое детей могут играть за одним столом, на ковре, в кукольном уголке, но каждый действует в соответствии со своей игро­вой целью, реализуя свой замысел. Ценность этого уровня заключается в том, что у ребенка складывается понимание, как надо относиться к игре другого: нельзя мешать, следует в случае необходимости считаться с другим (потесниться, обменяться игрушкой или уступить свою). На этом уровне создаются условия для естественного объединения играю­щих. Например, педагог советует Коле, строящему дорож­ку, предложить Сереже покатать по ней свою машинку.

4. Уровень кратковременного общения, взаимодействия характеризуется тем, что ребенок на какое-то время подчи­няет свои действия общему замыслу и сообразует их с дей­ствиями других. Он пытается договориться о предстоящей игре, вносит свои предложения, готов прислушаться к сло­вам партнеров и подчиниться справедливому требованию. Новый этап игры отличается появлением замысла и стрем­лением детей подобрать соответствующие игрушки, пред­меты. Но замысел еще неустойчив, в ходе игры дети могут изменить его или забыть о нем. Кто-то может выйти из игры, что приведет к ее распаду, к конфликтам. Такое поведение свидетельствует об отсутствии умения организовать игру, спланировать ее. Но самое главное заключается в том, что дошкольники пока еще не чувствуют своей связи и зависи­мости в общей деятельности.

5. Уровень длительного общения-взаимодействия на основе интереса к содержанию игры, к тем действиям, ко­торых она требует. Ребенок, находящийся на этом уровне, обладает начальными формами ответственного отношения к своей роли в общей игре. Он начинает оценивать каче­ство и результат своих личных действий и действий сверст­ников с точки зрения задач совместной игры. Длительность взаимодействия связана с заинтересованностью в содержа­нии игры. На этом этапе дети достаточно самостоятельны, могут придумать интересную сюжетно-ролевую игру, орга­низовать ее и играть долго.

6. Уровень постоянного взаимодействия на основе об­щих интересов, избирательных симпатий. Дети, объединен­ные дружескими интересами, способны уступать друг дру­гу в выборе сюжета, распределении ролей, согласовывать свои действия.

1. **Уровни развития сюжетно – ролевой игры (по Эльконину)**

Д,Б. Эльконин выделяет четыре уровня развития сюжетно - ролевой игры, отражающие динамику её развития на протяжении дошкольного детства:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатель игры | 1 уровень | 2 уровень | 3 уровень | 4 уровень |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Основное содержание игры | Действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры | В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному | Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений к другим участникам игры | Выполнение действий, связанных с отношением к другим людям |
| Характер игры | Роли есть фантастические, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действия | Роли называются.  Намечается разделение функций.  Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью | Роли ясно очерчены и выделяются, называются до начала игры. Проявляется ролевая речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда прорываются обычные внеигровые отношения | Роли ясно выделены и очерчены, названы до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер |
| Характер игровых действий | Действия однообразны и состоят из повторяющихся операций | Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий | Логика и характер действий определяются ролью. Действия разнообразны | Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они разнообразны. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. |

1. Задание: сделать самостоятельный анализ программного содержания (создание таблицы «Усложнение программного содержания по развитию сюжетно-ролевой игры»).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **возраст** | **3-4года** | **4-5лет** | **5-6лет** | **6-7лет** |
| **Задачи возрастного этапа** |  |  |  |  |
| **Примеры сюжетно-ролевых игр** |  |  |  |  |

**Вывод:**

* Ролевая игра выступает как вид активности, объединяющий общение и предметную деятельность и обеспечивающий их совместное влияние на развитие ребенка.
* Формирует деловые личностные качества ребёнка, более или менее устойчивые моральные представления, а также  ролевых способов отображения окружающего.
* Развивает организаторские умения и навыки, способности к межличностному сотрудничеству, развитию речи, памяти, мышления, воображения. Развитие умения своих собственных действий.
* Игра выступает, как средство удовлетворения разнообразить потребности ребенка и развития его мотивационной сферы.
* Ролевая игра выступает также как образная и понятийная репрезентация мира, замена предметов, используемых в игре, условными.

**Педагогические принципы организации сюжетной игры**

Сюжетная игра - самая привлекательная деятельность для детей дошкольного возраста. Это объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений - всего того, что в практической продуктивной деятельности дается с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Сюжетная игра не требует от ребенка реального, ощутимого продукта, в ней все «как будто», «понарошку».

Психологами и педагогами установлено, что, прежде всего в игре развивается способность к воображению, образному мышлению.

Игра имеет огромное значение для развития личности дошкольника. Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми.

Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом ребенка она все более усложняется. И не только по тематическому содержанию. Само по себе тематическое содержание не является критерием уровня развития игры. Сюжетная игра, независимо от темы, в своем наиболее простом виде может строиться как цепочка условных действий с предметами, в более сложном виде - как цепочка специфических ролевых взаимодействий, в ещё более сложном виде - как последовательность разнообразных событий.

В современных психолого-педагогических исследованиях показано, что сюжетная игра, как и любая другая деятельность, возникает не спонтанно сама собой, а передается людьми, которые уже владеют ею - «умеют играть».

Воспитатель должен помочь овладеть детям игровыми умениями. Для этого педагог должен соблюдать принципы организации сюжетной игры в детском саду.

Первый принцип, заключается в том, что для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с ними.

Чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в игру, является сам характер поведения взрослого. Воспитатель, общаясь с детьми на занятиях, в различные режимные моменты, занимает позицию учителя, т.е. требует, задает, оценивает и даже наказывает. Вероятно, такая позиция необходима для реализации воспитательного процесса. В совместной игре с детьми педагог должен сменить её на позицию «играющего партнера», с которым ребенок чувствовал бы себя свободным и равным в возможности включения в игру и выхода из неё, ощущал себя бы вне оценок.

Из этого следует второй принцип организации сюжетной игры: воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом возрастном этапе развертывать игру особым образом, так чтобы сразу «открывался» и усваивался новый, более сложный способ её построения.

Третий принцип организации сюжетной игры: 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.

Однако, эти принципы «повиснут в воздухе», если не будет определена реальная опора, на которую может опираться воспитатель при формировании игровых умений у детей.

Итак, на каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен включать моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создания условий для самостоятельной игры дошкольников.

С возрастом детей должна меняться форма совместной игры со взрослым и увеличиваться доля самостоятельной игры в рамках отведенного режимом времени.

Вывод. Теория и практика игры включает в себя многообразный комплекс различных проблем и вопросов. Основной путь воспитания в игре - влияние на её содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов.

Тема игры - это то явление жизни, которое будет изображаться. Одна и та же тема включает в себя различные эпизоды в зависимости от интересов детей и развития фантазии. Выбор игры определяется силой переживаний ребенка. Он испытывает потребность отражать в игре и повседневные впечатления, связанные с теми чувствами, которые он питает к близким людям, и необычные события, которые привлекают его своей новизной.

Задача воспитателя - помочь ребенку выбрать из массы жизненных впечатлений самые яркие, такие, которые могут послужить сюжетом хорошей игры.

**Уровни развития сюжетно – ролевой игры (по Эльконину)**

Д,Б. Эльконин выделяет четыре уровня развития сюжетно - ролевой игры, отражающие динамику её развития на протяжении дошкольного детства:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показатель игры | 1 уровень | 2 уровень | 3 уровень | 4 уровень |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Основное содержание игры | Действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры | В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному | Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений к другим участникам игры | Выполнение действий, связанных с отношением к другим людям |
| Характер игры | Роли есть фантастические, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действия | Роли называются.  Намечается разделение функций.  Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью | Роли ясно очерчены и выделяются, называются до начала игры. Проявляется ролевая речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда прорываются обычные внеигровые отношения | Роли ясно выделены и очерчены, названы до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер |
| Характер игровых действий | Действия однообразны и состоят из повторяющихся операций | Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий | Логика и характер действий определяются ролью. Действия разнообразны | Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они разнообразны. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. |