**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА.**

 Игра - ведущий вид деятельности в дошкольный период. Эта деятельность, заключающаяся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними.

 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 других видов игр: строительно-конструктивных, театрализованных и др.

 Психолог Д.Б. Эльконин даёт 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 обобщённой 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 ребёнок берёт а 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.

 Игра занимает важное место в жизни дошкольника, является преобладающим видом самостоятельной детской деятельности.

 Главной отличительной **особенностью сюжетно-ролевой игры** является то, что её создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самодеятельный и творческий характер.

 **Самодеятельный характер** сюжетно-ролевой игры заключается, по мнению Эльконина Д.Б., в том, что дети сами выбирают тему игры, определяют линии её развития, решают, как станут раскрывать роли, как развернут игру, и т.п.

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

 **Творческий характер** сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого сопряжена с активной работой воображения, развитием у ребёнка способности отражать свои впечатления об окружающем мире. Сюжетно-ролевым играм присуще основные черты игровой деятельности: эмоциональная насыщенность, увлечённость, самостоятельность, активность, творчество, соревновательность, кооперация. **Сюжетно-ролевая игра** по характеру**- отражательная деятельность**, но полученные знания, впечатления пропускаются через ребёнка, преобразуются им, приобретая личностный смысл и становясь составляющей личностного опыта ребёнка.

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

 Развивающее значение сюжетно-ролевой игры многообразно. В игре ребёнок познаёт окружающий мир, развиваются его мышление, чувства, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

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

 Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие раскрыли значение сюжетно-ролевой игры для психического развития детей. Они указывали, что в сюжетно-ролевой игре развивается мотивационно-потребностная сфера личности: у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности (стать взрослым и осуществлять его функции), возникает сознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. В сюжетно-ролевой игре возникает новая психическая форма мотивов.

 Исследованиями психологов подтверждено, 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 ребёнка, 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, высказывал предположение о том, что сюжетно-ролевая игра является своеобразным материальным этапом в формировании психических процессов, позволяющим в доступной для ребёнка наглядно-действенной форме воссоздать (смоделировать) образцы, эмоционально-притягательные, но пока ещё в силу возрастных особенностей для него недоступные.

 В исследованиях, проведённых под руководством Д.Б. Эльконина, было показано, что в коллективной сюжетно-ролевой игре у ребёнка может происходить формирование объективной оценки рассматриваемого объекта или явления и переход его интеллектуальных операций на новый уровень развития (конкретно-операциональный).

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

 Л.А. Венгер, Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский и др. 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 (кубик становится 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 ребёнку овладеть другими типами замещения (моделирование, схемы, символы т.д.), что потребуется в учении.

 Кроме выше перечисленных значений сюжетно-ролевой игры в развитии ребёнка, можно отметить значение игры для развития нравственных качеств личности. Через сюжетно-ролевую игру дети усваивают моральные нормы и правила поведения. В игре формируется стиль отношения, общения ребёнка 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. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие воображаемой ситуации, в которой происходит разворачивание замысла игры. Игра оказывает влияние на все стороны развития и воспитание личности ребёнка - дошкольника. Она имеет специфическую структуру.

 Игре присуще все компоненты структуры деятельности: мотив, цель, планирование, средства реализации, игровые действия, результат. Сюжетно-ролевая игра, являясь творческой, накладывает свою специфику на её структурные компоненты.

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

 **Сюжет игры** представляет собой отражение ребёнком определённых 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.).

 Одним из основных средств реализации сюжета являются **игровые действия.** В.И. Логинова, П.Г. Саморукова выделяют два вида игровых действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

 Основным содержанием **сюжетно-ролевых игр** является общественная жизнь взрослых в её 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 своём сознании ребёнок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени.

 Д.Б.Эльконин сделал вывод о том, что центральным в игре является выполнение роли, взятой на себя ребёнком.

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

 **Игровой замысел**- это 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) призваны определять и регулировать поведение и взаимоотношения играющих. Они придают игре организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

 Анализируя выше сказанное можно 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 детьми образуют многообразные сюжетно-ролевые игры, занимающие значительное место в жизни детей на всех этапах дошкольного детства.

 Сюжетно-ролевая игра появляется в деятельности ребёнка не сразу. Она проходит ряд последовательных этапов развития. Т.А. Куликова выделяет следующие этапы развития игровой деятельности, которые по её мнению, представляют собой предпосылки сюжетно-ролевой игры.

 **Первый этап - ознакомительная игра**. Её содержание составляют действия - манипуляции, которые ребёнок совершает вместе со взрослыми, обследуя 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 определённого эффекта. На этом этапе внимание ребёнка 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 их физическим свойствам. Для становления сюжетно-ролевой игры важно научить ребёнка обобщать действия, т.е. 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 его 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.

 **Второй уровень***. Содержание игры* - действия с предметами, 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 их последовательностью в реальной действительности.

 **Третий уровень**. *Основным содержанием* роли становится выполнение роли вытекающих из неё действий.

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

 *Действия* становятся разнообразными. Появляется ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью выполняемой товарищем.

 **Четвёртый 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, к кому она обращена.

 *Действия* развёртываются в чёткой последовательности, строго воссоздающей реальную логику. Они разнообразны и отражают разнообразные действия того лица, которое изображает ребёнок.

**ПРИНЦИПЫ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ:**

1. Воспитатель должен играть с детьми. При этом он должен занять позицию « умеющего интересно играть», эмоционального партнёра, с которым ребенок чувствует себя равным, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольногодетства, но на каждом этапе следует развертывать игру таким образом, чтобыдети сразу « открывали» и усваивали новый, более сложный способ еёпостроения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольногодетства необходимо при формировании игровых умений одновременноориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и напояснение его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику.

4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организацииигры должен носить двучастный характер, включая моменты формированияигровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условийдля самостоятельной детской игры.

Коротко осветим основные методические рекомендации, руководящие процессом развития 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 ребёнка со сверстником, используя втягивание одного-двух в игру со взрослыми, 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 совместнаяигра воспитателя с детьми, в которой он развертывает 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 приобретённые игровые умения.

 **Во второй младшей группе** ребенок способен овладеть ролью. Ролевое поведение охватывает диапазон - от ролевого подражания до осознанного оперирования ролью, включение её в разнообразные связи и отношения. Освоение ролевого поведения складывается из умений принять на себя игровую роль и обозначить её для партнёра. Для детей 4-х лет достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, направленные а партнёра-игрушку, развёртывать парное ролевое взаимодействие, элементарный ролевой диалог со сверстником.Задача педагога построить совместную игру с ними так, чтобы центром стало ролевое поведение. Внимание ребёнка важно перевести от действий с игрушками во взаимодействие с партнёром-взрослым. Ребёнок вступает в инициированный взрослым ролевой диалог, приобретает опыт выполнения и развития разных ролей. Выделяются « независимые» ( строитель, шофёр, космонавт, пожарник ) « 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 партнёров выполняет педагог, затем уступает её другому ребёнку 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 ребёнком, педагог «угадывает» что делает ребёнок, подключается к игре, действует внутри неё, корректно развёртывает ролевое взаимодействие с опорой на личные интересы дошкольника. С позиции своей роли педагог своими вопросами, репликами активизирует ролевую 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, может подсказывать содержание ответов. Так же эффективно использовать игры-импровизации по известным сказкам типа «Колобок», «Репка».

Таким образом, воспитатель играет вместе с детьми, он развертывает игру таким образом, чтобы выделить для детей ролевое поведение. Для этого используются сюжеты с парными ролевыми связями и ролевой диалог. Ролевое поведение ребёнка ориентируется на партнёра (сначала взрослого, а затем сверстника).

 **Средняя группа.** Задача воспитателя на этом этапе переводить детей к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять своё ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров, умениеменять игровую роль и обозначать новую роль для партнёров в процессе развёртывания игры.

*Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:*

1. Использование многоперсонажных сюжетов с определённой ролевойструктурой, где одна из ролей включена непосредственно со всемиостальными.

2. Отказ от однозначного соответствия числа ролей количествуучастников игры: персонажей в сюжете должно быть больше, чемучастников.

В практике развития игры в этой возрастной группе педагог любую тему игры раскладывает в виде «куста» ролей, где одна основная (капитан) и несколько соответствующих ей по смыслу (пассажир, матрос, водолаз). Таким образом, получается развёртка темы в ролях («Поездка на пароходе»). Сюжет в этом случае развёртывается постепенно: основная роль и каждая дополнительная по очереди (капитан и матрос, капитан и пассажир, капитан и водолаз). Основная роль разворачивается для выполняющего её ребёнка 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 так же не должен быть продуман заранее, он развивается в процессе игры. Для детей пятого года жизни достаточно 2-3 дополнительных ролей (продавец - основная и дополнительные — покупатель, директор магазина, шофёр, 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 ребёнка, ещё раз увидеть связи и отношения 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, даёт существенные сдвиги в самостоятельной игре детей. В игре ребёнок не только согласованно взаимодействует со сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партером-игрушкой, с воображаемым партнёром. Дети широко и творчески используют актуализированные игровые роли, выполняют условные действия с игрушками и предметами- заместителями.

 **Старший дошкольный возраст**. В этот период усиливается стремление ребёнка играть вместе со сверстниками, каждый из детейстремится воплотить свой достаточно сложный замысел. Вместе с тем у детей увеличивается объём 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 ребёнка выстраивать новые последовательностисобытий, охватывающие разнообразные тематическиесодержания;

• Быть ориентированными на партнёров-сверстников;

• Обозначать дальнейшие свои замыслы для партнёров,прислушиваться к их мнению;

• Умение комбинировать предложенные самим ребёнком ипартнёрами 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 по средствам метода «игра-придумывание», протекающем в чисто словестном 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 о 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. Оставляя общую смысловую канву событий, меняются конкретные условия действий персонажей. *Все сказки имеют вполне чёткую схему:*

1. Обнаруживается желание иметь какой-то предмет, за которымотправляется главный герой.

2. Герой встречается с обладателем волшебного средства и для егополучения проходит испытание.

3. Герой получает волшебное средство, при помощи которогодостаётся желаемый объект.

4. Герой обнаруживает противника, в руках которого находитсяискомый объект, и проходит основное испытание (сражается спротивником).

5. Герой побеждает противника и получает искомый объект.

6. Герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Рассмотрим на примере. Сказка «Иван-царевич и серый волк». Иван -царевич может отправиться не за Жар-птицей, а за новогоднейёлкой, встретить на пути не Серого волка, а Фею, получить не волшебный клубочек, а мышку-проводника. С помощью волшебной мышки он попадает в страну ёлок. Ёлки охраняет великан, с которым надо сразиться. Победив противника, герой забирает самую красивую ёлку и возвращается домой. В награду получает праздник в царстве, новую летающую машину и т.д. В результате получается совсем другая история. При преобразовании сказки используются известные детям другие сказки, истории из жизни, фильмы.

Общая схема сказки детям не даётся, она нужна воспитателю, чтобы развернуть игру-придумывание, детям эту схему не дают , иначе игра превратится в учебную задачу. Начинать изменение сказки можно с изменения главного героя, а затем вносить другие изменения. Игра продолжается 10-15 минут. Количество детей можно увеличивать от двух до трёх. Воспитатель должен вести игру эмоционально. От сказочных сюжетов, в последствие, можно перейти к реальным событиям жизни. Полученные умения ребёнок 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.