***Теоретические основы игровой деятельности.***

Игра – социокультурное явление, отражающее социальную действительность.

3 основные стороны игры: суверенность, частичная закрытость, экспери - ментальность. ИГРА – 1 ступень познания.

**Карл Гросс** – сделал попытку систематизировать все данные по игре, назвал её «Изначальной школой поведения».

**Янош Корчак** – возможность отыскать себя в обществе, человечестве, во Вселенной. В игре лежит генетика прошлого. Дети повторяют в игре то, к чему относятся со вниманием.

**Иоганн Хейзинг** – «Человек играющий – человек созидающий» (рациональная деятельность – игра.) Игра – вид развивающей социальной деятельности, форма освоения социального опыта и одна из способностей человека. Игры животных и людей отличаются: в основе первых – инстинкты и рефлексы, в основе вторых – социальная действительность. Игра – индивидуальная способность человека, вид деятельности.

**Эльконин** подчёркивал социальную значимость игровой деятельности. Детская игра, возникающая на определенном этапе онтогенеза, является способом познания окружающего мира.

**Газман** – игровая деятельность – особая сфера человеческой активности, в которой человек не преследует никаких целей кроме получения удовольствия от удовлетворения физических и духовных сил. Игра – сфера, в которой проявляется и стабильность и динамичность. Игра – социальна и является формой ознакомления ребёнка с общественным опытом. В 19 веке

**Ф.Фребель**, **М.Монтессори** выделили дидактическое назначение игры для детей дошкольного возраста.

**К.Д.Ушинский**, **Л.Толстой** – обратили внимание на «игру-обучение». Игра рассматривалась в двух измерениях: настоящем (то удовольствие, которое ребёнок получает сию минуту) и будущем (удовольствие, запоминаемое на всю жизнь).

**Иосиф Кон** – в ролевой игре ребёнок воссоздаёт свое «Я» и не «Я». Игра - универсальная форма самостоятельности.

***Основные характеристики игровой деятельности:***

1. Игра – многогранное понятие, существует много точек зрения на её определение.
2. Игра – самая свободная, естественная деятельность, где проявляется внутренняя личность человека.
3. Игра связана с другими видами деятельности (учебная, художественная, трудовая).
4. Игра – насущная потребность ребёнка и её нужно удовлетворить.
5. Игра социальна, ребёнок впервые научается действовать в коллективе.
6. Игра – основа личностного развития ребёнка.
7. Игра – главная сфера общения детей и взрослых, и в игре ребёнок познаёт культуру общения.

***Проблеме игры посвящены многие исследования:***

* + Ролевая/творческая игра (Выгодский, Рубинштейн, Усова);
  + Особенности, место и значение дидактических игр (Радина, Богуславская);
  + Значение игры в художественном воспитании (Ветлугина, Артёмова);
  + Дидактические, подвижные игры (Сорокина);
  + Развивающие игры (Михайлова, Никитин);
  + Строительно-конструктивные игры, конструирование (Лиштван);
  + Режиссёрские игры (Гаспсрова);
  + Театрализованная игровая деятельность (Артёмова, Новосёлова);
  + Все виды творческих игр, особенно сюжетно-ролевые (Михайленко, Короткова, Новосёлова, Менджерицкая);

***Теории происхождения игры:***

1. **Теории инстинктивности или функции упражнения.**

**Карл Гросс, Вальтер Штерн.**

Суть: в основе деятельности человека в отличие от животных. Но у человека есть свои инстинкты самосохранения (игры-догонялки). Впервые ребёнок может удовлетворить инстинкты, совершенствовать необходимые инстинкты для жизни. Несостоятельность теории: при огромном количестве игр не всегда можно подобрать соответственный инстинкт.

1. **Теория избытка нервных сил.**

**Георг Спенсер.**

Авторы обратили внимание на игры животных, их избыток нервных сил, который они реализуют в брачных играх. Человек позаимствовал у животных этот способ разрядки. Несостоятельность: игры животных отличаются от игр человека.

1. **Теория рекапитуляции и антиципации.**

**Холл, Гегель.**

Рекапитуляция – возврат в прошлое (в развитии отдельного человека отражается развитие целого общества). Они считали, что из прошлого переходят и предметы, и деятельность (ребёнок из прошлого трудится с палкой, современный ребёнок играет, замещая её). Антиципация – обращение к будущему. Ребёнок может в игре как бы предвидеть своё будущее и общество в целом. Несостоятельность: будущее иногда просто фантазия.

1. **Теория функционального удовольствия.**

**Основа – психоанализ Фрейда.**

Вся деятельность человека основывается на его подсознательном, основной стержень – либидо (влечение). Если либидо не удовлетворяется в жизни, его нужно удовлетворить в игре. Основа – ролевые игры. Игра – источник самоутверждения ребёнка, возможность избавиться от комплексов или их приобрести. Фрейд предлагал игру в качестве психотерапии. Теория показывает проблему: между врождёнными и подсознательными влечениями идёт борьба.

1. **Теория отдыха в игре. Аристотель, Шиллер, Каптерев.**

Из всех «взрослых» видов деятельности ребёнок не может полноценно отдохнуть нигде. Поэтому появляется свой собственный вид деятельности – игра. У взрослого и ребёнка разные цели в жизни. Взрослый всегда основывается на реализме, а у ребёнка основной цели в жизни нет. Ребёнок в игре и отдыхает, и реализовывает свои возможности. Каптерев говорил, что, отдыхая в игре, ребёнок проявляет свои индивидуальные особенности.

1. **Теория духовного развития в игре. К.Д.Ушинский.**

Жизнь влияет на ребёнка. В основе воспитания – религия (народные песни, сказки, народная культура). В основе теории – потребность ребёнка реализовать свои «душевные» силы. Игра способна помочь этому. В игре ребёнок ищет, познаёт себя и окружающих. Ж.Пиаже, Эльконин говорили о воображаемой ситуации, которая присуща только игре, и благодаря которой ребёнок снимает негативные эмоции. Действуя материальными или духовными символами, он познаёт окружающий мир («понарошку», «как будто»).

1. **Теория воздействия на мир через игру.**

**Карл Гросс, Спенсер.**

В воспитании и развитии ребёнка существует много проблем. Решение нужно искать в интересах ребёнка. Только через ведущий вид деятельности ребёнок сможет реализоваться, высказать потребности, решить проблемы.

1. **Теория связи игры с искусством.**

Эстетическая культура: живопись, музыка, архитектура, театр, кино. Все виды искусства находят отражение в игровой деятельности ребёнка.

***ФУНКЦИИ ИГРЫ:***

1. **Функция социокультурного назначения.**

Отражает социальную действительность.

1. **Функция межнациональной коммуникации.**

Несмотря на то, что социальный опыт народов - разный, определённые игровые условности понятны каждому ребёнку («Дом»: разная социальная действительность – разное содержание игры).

1. **Функция реализации себя на полигоне**

**человеческой практики.**

В игре ребёнок разыгрывает все социальные ситуации на будущее.

1. **Диагностическая функция.**
2. **Игротерапевтическая функция.**

Соматический недостаток можно с помощью игры.

1. **Коррекционная функция.**

Коррекция личностных качеств – агрессии, тревожности.

***Подходы к классификации игр :***

К началу 20 века сложились 3 основные группы классификаций.

1. **Игры с правилами и без правил.**

С жесткими готовыми или вольными правилами; правила по ходу; со свободной игровой ситуацией (сюжетно-ролевые, творческие игры).

1. **По содержанию, форме, коррекции, времени и месту проведения, составу и количеству участников, степени регулирования и управления, наличию атрибутов.**

По содержанию: готовые правила (спортивные, интеллектуальные, строительные), свободные правила (военные, свадебные (выкуп), театрализованные, бытовые, этнографические, в профессию).

По форме коррекции: музыкальные, лечебные, шуточные, ритуально-обрядовые.

По форме: творческие, игры с правилами.

По времени проведения: кратковременные, долговременные.

По месту проведения: в помещении или на воздухе, настольные или напольные, по природной стихии (вода, земля, воздух).

По составу и количеству участников: возрастные, индивидуальные, парные, групповые, коллективные.

По степени регулирования и управления: самостоятельные, стихийные, предложенные со стороны.

По наличию атрибутов: с готовыми атрибутами, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами, большое или маленькое количество предметов.

1. **Обобщённая классификация.**

#### Физкультурно-психологические игры: двигательные, лечебные, развлечения, забавы.

#### Интеллектуально-творческие: направленные на формирование познавательной активности; сюжетно-интелектуальные, дидактические, строительные, трудовые, технические, электронные, компьютерные; игровые методы обучения (не просто дать знания, а сформировать потребность узнать).

#### Социальные игры: творческие, сюжетно-ролевые, строительно-конструктивные, режиссёрские, деловые, театрализовано-игровая деятельность детей.

#### Комплексные игры: все коллективные игры.

***Структура игры:***

Совокупность устойчивых связей:

* Отсутствие материальных результатов (игра – единственный вид деятельности, в котором участнику важен процесс, а не результат.
* **Содержание** **и сюжет игры**. Содержание – это то, что игра отображает (то, что отображается в социальной действительности). Сюжет – отображение, воспроизведение социальной действительности, совокупность действий, в которой ребёнок отражает своё «Я». Сюжет отражает меняющуюся социальную действительность («Дом»: содержание – статично, сюжет – динамичен).
* Воображение – психический процесс, связанный с мысленным представлением чего-либо на основе имеющегося опыта. Ситуация – положение, обстановка, совокупность обстоятельств. **Воображаемая ситуация** – обстановка, которую ребёнок представляет, исходя из своего социального опыта. В основе воображаемой ситуации лежат символы. В данном компоненте очень важен вымысел и фантазии ребёнка.
* **Правила** – то положение, в котором отражается сущность игры, соотношение её компонентов, негласные предписания для участников, устанавливающих логический порядок игры. Правила могут быть жестко регламентированные (дидактические, обучающие, развивающие игры.) и нежёсткие (творческие игры). Абсолютное подчинение правилам может привести к шаблонизации игры. Но у детей есть игровой иммунитет, они могут жульничать, обходить правила. Игра по принуждению не возможна – ребёнок должен принять правила.
* **Игровые действия или операции**: простые действия от игровых отличаются целью. В первом случае целей может не быть. Игровые действия могут быть отобразительными и изобразительными. Чем больше изобразительных действий, тем больше уровень воображения. Игровые действия взаимосвязаны и помогают реализовать сюжет.
* **Риск** – привлекательная сторона игры, в игре ребёнок рискует (творческая игра: риск – могут не принять в игру, выигрыш в игре ситуативен, заложен в интриге игры). Риск – то, что ребёнок удовлетворяет своё либидо.
* **Выигрыш** – любая деятельность заканчивается результатом и оценкой результата. Выигрыш в разных формах – эмоциональное удовольствие, определённый приз.

***Игровая роль.***

**Социальная игровая роль.** Типы социальных ролей:

1. *Поисковый –* присущ детям, у которых развиты разнообразные интересы, существует разброс пристрастий, дети удовлетворяются любой ролью, легко переходят с одной роли на другую. В целом характерен поисковый тип поведения, т. е. нет ясных и устойчивых интересов.
2. *Пассивно-индеферентный, ленный -* не проявляется активность, в основном созерцательность, интересы спонтанны. Сиюминутны и неустойчивы, принимают роль по инерции, низкий уровень креативности (развитие творческих способностей), нет рефлекса новизны, нет разнообразия интересов, занижена социальная активность.
3. *Активный –* сложившаяся иерархия интересов, их устойчивость, избирательное отношение к игре, важны межличностные отношения, повышенная социальная активность.

***Подходы к исполнению социальных ролей:***

1. *Конфликтный* – навязывание роли, ребёнок подчиняется, идёт на уступку, обслуживание, второстепенные роли.
2. *Рефлексивный* – захватывание роли. Роль соответствует интересам ребёнка, но занять её может агрессивно.
3. *Репрезанттативный*  - роль достаётся тому, кто обладает каким-то атрибутом.
4. *Выборный* – демократическое распределение ролей.
5. Роль достаётся ярким индивидуалистам.

**Досуговая игровая роль.** Типы:

1. Как самостоятельный автор роли.
2. Лидер (любой ценой выходит на первый план).
3. Инициатор и организатор.
4. Активный исполнитель.
5. Ведомый (дублёр), слепо идёт за лидером.
6. Бунтарь (обычно конфликтный ребёнок).
7. Наблюдатель («запасной игрок»).

***Амплуа –*** сходные по характеру роли, соответствующиедарованию и внешним данным человека. ***Образ*** - роль соотносится с содержанием, четкое называние действительности. Образ связан с сюжетом, базируется на воображаемой ситуации и отражает все многообразие социальной действительности.

**Орнаментальные элементы игры (украшения):** атрибуты, игровые жесты и действия, язык игры, ролевая речь, музыка, танцы, ритмика, художественное творчество.

Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства и такта. Решая через игру и в игре дидактические задачи, воспитатель должен сохранить игру – деятельность интересную, близкую детям, радующую их, содействующую общению, возникновению дружбы и формированию коллектива.

Вопросы руководства дидактической игрой рассматривались А.К.Бондаренко, А.И.Сорокиной, Д.В.Менджерицкой и другими. Рассмотрим общие положения этого вопроса. Руководство дидактическими играми включает:

- Подготовку к игре;

- Проведение и руководство ходом игры;

- Анализ проведения игры.

Осуществляя **подготовку к игре**, воспитатель должен, во-первых, отобрать игру в соответствии с задачами воспитания и обучения (развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов…). Во-вторых, установить соответствие отобранной игры программными требованиями воспитания и обучения детей определённой возрастной группы. В-третьих, программное содержание игры, чётко определить дидактическую и игровую задачи, спроектировать игровые действия, правила и результат игры. Кроме того, необходимо создать условия для игры, а именно:

- определить наиболее удобное время проведения дидактической игры;

- обеспечить место для игр;

- подобрать соответствующий дидактический материал (игрушки, предметы, картинки…) и продумать, как его разместить, чтобы дети смогли свободно им пользоваться.

Воспитатель должен сам подготовиться к игре (т.е., изучить и осмыслить ход игры, своё место в игре, методы руководства), так и подготовить детей к игре. Последнее включает в себя:

\* постоянное обогащение игрового опыта детей, для чего целесообразно проводить обучение игровым действиям с дидактическими игрушками, выполняя эти действия вместе с ребёнком или организуя ситуации взаимообучения детей.

\* расширение знаний, представлений о предметах и явлениях окружающей жизни.

При **проведении дидактической игры** воспитатель должен основываться на следующих дидактических принципах. Принцип системности представляет последовательно развивающуюся и усложняющуюся систему игр по их содержанию, дидактическим задачам, игровым умениям и правилам. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности. Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в представления. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности.

Необходимость повторности обусловлена тем, что конкретные знания медленно укореняются и превращаются в представления. Этот процесс протекает во времени и требует подкреплений, которые и обеспечиваются повторениями. Кроме того, не все дети одинаково успешно усваивают то, что составляет обучающее содержание игры, игровые действия и правила.

Проведение дидактической игры включает в себя, во-первых, ознакомление детей с содержанием игры и дидактическим материалом, который будет использован. Раскрыть содержание игры, поведение персонажей, участие детей помогают словесные пояснения, объяснения, короткие сюжетные рассказы, вопросы. Всё это содействует пониманию детьми включённых в игру задач, обеспечивает контакт детей между собой и взрослыми, направляет внимание детей, упорядочивает и уточняет их представления, способствует развитию речи детей, обогащению их словаря. Речь воспитателя при этом должна быть понятной детям, образной и вместе с тем краткой.

Во-вторых, объяснение хода и правил игры, показ игровых действий. При объяснении игры, игровых действий воспитатель наглядно, на примере показывает детям, особенно младшего возраста, как нужно правильно выполнять то или иное действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату. Воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на их чёткое выполнение.

В-третьих, воспитатель определяет свою роль в игре. Мера непосредственного участия воспитателя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Воспитатель может быть *прямым участником* игры и через роль, игровое действие, игровое правило незаметно для детей направлять игру, поддерживать инициативу детей, сопереживать с детьми радость игры. Воспитатель как *очевидец* может рассказывать о каком-либо событии, создавая лишь соответствующий игровой настрой и поддерживая его по ходу игры. Воспитатель может не включаться в игру, но как *режиссёр*, ничего не предлагая детям, не ограничивая их инициативы, сохраняя и оберегая самодеятельный характер игры, радостный настрой детей, руководить развитием игровых действий, выполнением игровых правил и незаметно вести детей к определённому результату.

В-четвёртых, воспитатель руководит самим ходом игры. Игра должна сохранять эмоциональный настрой детей, их непринуждённость, переживание радости от процесса игры и чувство удовлетворения от решения поставленной задачи. Развитию игры, проявлению детской непосредственности мешают многочисленные направляющие вопросы воспитателя, замечания, указания на ошибки. Наоборот, развитию игры чаще всего способствуют не прямые, а косвенные приёмы: интригующие и направляющие игру вопросы; удивление, высказанное воспитателем и направляющие игровые действия; шутка, оживляющая игру и помогающая заметить то, на что дети не обратили внимания; доброжелательный юмор, подчёркивающий необходимость ситуации в игре; неожиданные сюрпризы, которые воспитатель вводит в игру; элемент ожидания, показывающий живой интерес воспитателя к игре; поощряющая или предупреждающая реплика и прочее.

В **руководстве игрой** и в её развитии важное значение имеет темп. Он определяется темпом умственной активности, речи, большей или меньшей активностью игровых действий, усвоением игровых правил. Темп игры обусловлен и эмоциональными переживаниями, большей или меньшей активностью детей. Воспитатель должен найти нужный темп игры, не допуская излишней медлительности или ненужного убыстрения. Слишком быстрый темп вызывает растерянность детей, неуверенность, несвоевременность выполнения игровых действий, нарушение правил. Замедленный темп возникает в том случае, когда воспитатель растягивает объяснения, допускает множество неопределённых дисциплинирующих замечаний, когда игровые действия отдалены, а игровые правила вводятся несвоевременно и дети не могут руководствоваться ими, допускают ошибки, нарушения. Замедленный темп утомляет детей.

Руководя дидактической игрой, воспитатель использует разнообразные формы организации детей. Контакт воспитателя с детьми, детей между собою достигается легче и быстрее, если дети сидят кругом или полукругом, а воспитатель находится в центре. Иногда дети делятся на группы, занимающие места, а иногда могут покидать пределы группы. Не исключается и форма организации детей за столами.

Подведение итогов игры – это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использована в самостоятельной игровой деятельности. Результат является особенностью дидактической игры, который определяется дидактической и игровой задачей, игровыми действиями и правилами, и который воспитатель предвидит, используя ту или иную игру. Для воспитателя результат игры является показателем уровня достижений детей или в усвоении знаний, или в их применении, в установлении взаимоотношений детей в игре. Для детей результат игры выступает как определённое достижение, например, отгадывание загадок, выполнение поручений. Результатом игры не может быть выигрыш, полученный в результате удачи, обмана, присвоения права другого. Он выступает, прежде всего, в форме решения поставленной задачи и даёт детям умственное удовлетворение. Заканчивая игру, воспитатель должен поддержать интерес к предстоящей игре, создать радостную перспективу ожидания.

**Анализ проведённой игры** направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались наиболее эффективными, какие были допущены ошибки и почему. Анализ позволяет выявить индивидуальные способности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Анализ исследования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новыми материалами в последующей работе.

***Характеристика сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте, её развитие и значение для психического развития.***

***Ролевая игра*** - представляет собой деятельность, в которой дети берут на себя роль взрослого, в обобщённой форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых, их отношения.

***Сюжетно-ролевая игра*** - вид творческой игры, в которой ребёнок отражает явления окружающей действительности через ролевое воздействие.

***Возникновение игры тесно связано с развитием общества:***

* На ранних этапах развития общества характерно: одинаковое воспитание всех детей с целью сделать их участниками общественно-производительного труда, а основное средство этого – постепенное включение детей в деятельность взрослого. Т.е., ребёнок рано включался в труд взрослых.
* Следующий этап развития общества связан с переходом к более высоким формам производства – земледелию и скотоводству. Включение детей в трудовую деятельность требует специальной подготовки в форме овладения уменьшенными, простейшими орудиями труда. Возникли особые упражнения, которые условно можно назвать играми. Дети по-прежнему - равноправные члены общества и участники в некоторых сферах трудовой деятельности взрослых.
* С дальнейшим развитием производства включение ребёнка в труд ещё более усложняется. Упражнения с уменьшенными орудиями становятся бессмысленными и овладение орудиями труда отодвигаются на более поздний возраст.

Таким образом, ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребёнка в системе общественных отношений. Следовательно, она социальна по своей природе. Вместе с возникновением ролевой игры возникает и новый период в развитии ребёнка, который может быть назван периодом ролевой игры (в современной детской психологии носит название дошкольного периода развития).

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника, именно в ней формируются основные новообразования, подготавливающие переход ребёнка к новой ступени развития. Ведущая роль игры в формировании психики ребёнка – отмечали Ушинский, Крупская, Луначарский, Макаренко, Выготский, Леонтьев, Эльконин.

1. Эльконин отметил, что в игровой деятельности развивается мотивационная сфера, формируется социальная готовность к школе. В игре происходит переход от мотивов, досознательных и аффективно окрашенных непосредственных желаний к мотивам, имеющим форму обобщённых намерений, стоящих на грани сознательности.
2. В игре формируются нравственные основы. Сюжетно-ролевые отношения способствуют усвоению нравственных отношений и формированию соответствующих мотивов.
3. Игра – первая школа Оли ребёнка. Именно в ней проявляется способность по собственной инициативе подчиняться требованиям. Сама роль несёт в себе определённое правило.
4. Игра обладает наибольшими возможностями развития детского общества. Как никакая другая деятельность позволяет создавать самодеятельным путём те или иные формы общения.
5. В игре формируются и перестраиваются психические процессы. Здесь складываются благоприятные условия для развития интеллекта, перехода к элементам словесно-логического мышления, формируется воображение как психологическая основа творчества и производства памяти и внимания. Большое влияние оказывает на развитие речи, т.к. игровая ситуация требует определённого уровня развития речевого общения.
6. В процессе игровой деятельности зарождаются и дифференцируются новые виды деятельности: художественная, элементы труда и учебной деятельности.

***Этапы становления игровых действий:***

* + ***Ознакомительны****й (младенчество):* действия с предметами носят манипулятивный характер, типичными являются предметно-специфические действия обследования.
  + ***Отбразительный*** *(конец 1 г.- начало 2 г.):* наступает в результате преобразования предметно-опосредованных операций (толкнуть мяч – покатится). Предметы начинают выступать средствами достижения определённого эффекта.
  + ***Сюжетно-отобразительная игра*** *(в конце раннего возраста):* постепенный переход от орудийных действий, выполняемых в условиях реального плана, к условно-орудийным, выполняемым в мнимой ситуации. В качестве особо важного признака этого этапа отмечается постепенная связь сюжета с впечатлениями ребёнка (в сюжете отражает жизненные события, близкие и понятные).
  + ***Ролевая игра:***возникает на границе раннего и дошкольного возраста, достигает расцвета в дошкольном возрасте.

***Развитие игры проявляется, прежде всего, в изменении её структурных компонентов:***

***(Д. Эльконин).***

* ***Сюжета*** – сфера деятельности, которую ребёнок отражает в игре (для младших дошкольников характерен бытовой сюжет, у средних дошкольников – производственный, у старших – общественно-политический);
* ***Содержании*** - то, что воспринимается ребёнком в качестве центрального характерного момента (главное содержание игры в младшем возрасте – действия с предметами, в среднем возрасте – отношения, в старшем возрасте – выполнение правил, вытекающих из взятой роли).

Сюжет и содержание воплощаются в ***ролях***  - их выполнение является главным моментом игры, это принятие на себя нового игрового статуса, может быть функциональной (отражает профессию) и социальной (отношения). Выбор роли зависит от опыта ребёнка, особенностей его личности, эмоциональной подачи знаний воспитателем. Мир игры не является миром абсолютной свободы, в ней действуют правила, которым ребёнок охотно подчиняется.

Кроме названных, структуру игры составляют: (Новосёлова, Короткова)

* ***Игровой замысел***: обусловлен социальным опытом ребёнка;
* ***Ролевая речь***: это та речь, которая сопровождает игровые действия и помогает вербально обозначить ролевые взаимоотношения между партнёрами;
* ***Игровой материал***: готовый, предметы – заместители, бросовый.

***Д. Эльконин охарактеризовал 4 уровня (стадии) игровой деятельности.***

***Уровни развития сюжетно-ролевой игры (по Д.Б.Эльконину).***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Показа тель игры. | 1 уровень. | 2 уровень. | 3 уровень. | 4 уровень. |
| Основ- ное содержание игры. | Действия с определёнными 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. | Выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. |
| Характер игровой роли | Роли есть фактически, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действие. При ролевых разделениях функций в игре дети не становятся друг к другу в типичные для реальной жизни отношения. | Роли называются. Намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью. | Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры. Появляется ролевая речь, обращённая 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 ряда повторяющихся операций. | Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо типа действий. | Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны. |  |
| Отноше - ние к прави-  лам. | Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей. Правила отсутствуют. | Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, неприятие ничем не мотивируется. Правило явно ещё не выполняется, но оно уже может победить в случае конфликта непосредственное желание. | Нарушение логики действий опротестовывается ссылкой на то, что «так не бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно ещё не полностью определяет поведение, но может победить возникшие непосредственные желания. Нарушение правил лучше замечается со стороны. | Нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную действительность, но и указанием на рациональность правил. Правила ясно вычленены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием побеждает первое. |