**Дошкольник в мире сюжетной игры.**

Дошкольный возраст интереснейший и неповторимый период в жизни каждого человека. Кто из нас взрослых людей не играл в детстве в сюжетные игры? Каждый помнит как упоительно протекало время игр, как незаметно минуты перетекали в часы, как быстро за игрой мчалось время, как не наигравшись расходились по домам с нестерпимым желанием продолжить игру на следующий день.

 **В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра - огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». (слайд 2)**

Игра – самоценная форма активности ребенка дошкольного возраста.

Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, тормозит его воображение, а ведь именно воображение признанно новообразованием важным и необходимым для развития в данный период.

Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребенком творческих результатов в ней, является особенно важным.

Современная сюжетная игра претерпевает ряд трудностей из-за которых страдает ее развитие, развитие детского воображения.

1.Жизнь ребенка дома заполнена компьютерными играми, видеофильмами, они рано начинают посещать кружки, секции.

2.В силу обеспечения безопасности на улице, дети ограничены родителями в прогулках, где они могли бы пообщаться с детьми.

3.Игровой опыт не передается от более старших играющих детей к младшим, дети не успевают проникнуться «духом игры».

4. Сюжетно- творческим играм уделяется немного времени.

5.Руководство играми несет на себе отпечаток дидактизма.

6. Излишество атрибутики не позволяет развиваться воображению.

7.Неоднозначное отношение взрослых к современным играм делает ее более закрытой от взрослых, не позволяя сопровождать игру.

Несмотря на все это дети хотят играть, любят играть, считают игру любимым видом деятельности дома и в детском саду.

 Потому что игра **– ( слайд 3)**

 1. Деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие.

2.Игра несет в себе своего рода таинство для ребенка: он верит, что находится в волшебном, воображаемом мире игры (как будто), в то же время осознает положение «здесь и сейчас».

3. Игра несет в себе чувство свободы. И это единственная деятельность, в которой дети пользуются свободой. Но так как в жизни на свободу детей часто посягают взрослые – она утрачивает свое волшебство.

4.В игре ребенок воспроизводит другие виды человеческой деятельности. Принимая на себя разные социальные роли, малыш осваивает сложную систему человеческих отношений.

5. В игре ребенок начинает осознавать себя как члена коллектива, возникает чувство «МЫ».

Многие исследования отечественных педагогов и психологов ( Д.Б.Эльконина, П.Г.Саморуковой, Н.В.Королевой) показали, что основным содержанием сюжетно- ролевым игр является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Сюжетно- ролевая игра в своей развитой форме, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но именно наличие детского общества это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно- ролевых игр.

Д.Б. Эльконин вывел гипотезу о том, что в истории человечества детская игра возникает на определенной стадии развития общества. Усложнение производства, с одной стороны, делает невозможным участие ребенка в реальной социальной производительной деятельности, а с другой – требует от него ориентировки в системе задач, ролей и правил поведения во взрослом обществе.

Сюжетная игра, по мнению Д.Б. Эльконина, является особой символико-моделирующей деятельностью, позволяющей осуществить эту ориентировку. Гипотеза ученого была выдвинута на основе анализа историко-этнографических материалов.

Этнографические исследования Д.Б.Эльконина показали, что в более примитивных обществах, где детям приходится очень рано участвовать в трудовой деятельности взрослых, нет условий для возникновения сюжетно-ролевой игры. Дети очень рано становятся самостоятельными и, потребность моделировать жизнь взрослых им приходится, непосредственно в труде — уже с 3—4-летнего возраста дети овладевают средствами труда и работают рядом с родителями, а не играют.
Для ребенка ролевая игра выступает в роли посредника и позволяет вступать во взаимодействие с отношениями жизни. Смысл человеческой игры в том, что, отражая действительность, преображать ее. Именно в дошкольном детстве и именно в ролевой игре возникает потребность воздействовать на внешний мир. Хотя ребенок, играя, ничего не производит, несмотря на это он продолжает развиваться.

Наблюдая за сюжетно- ролевыми играми детей можно отметить, что все они играют с радостью, фон игры приобретает краски положительного настроя. (слайд 4)

**В младшем возрасте** (от-2-3 лет**) сюжетно- отобразительная игра** ( дети отображают действия взрослого) играя дети не чувствуя времени, не ощущают тревоги, что игра закончится, лишь когда приходят родители просят их подождать, так как вовлечены в игру, и не могут, не умеют так просто остановить увлекательный сюжет.

**В среднем возрасте** ( от 3-4 лет) **игра детей приобретает статус ведущей**, в играх детей наступает новый этап : они переходят от сюжетно- отобразительной к сюжетно- ролевым играм на бытовом и литературном содержании. Главным достижением является овладение ролевым действием.

**В процессе игр старших дошкольников** моделируются разнообразные взаимоотношения между людьми. Совершенствуются умения совместно строить и развивать сюжеты игр. Речь занимает все больше места в реализации роли. Словом часто заменяются действия. Дети самостоятельно объединяются в сговоре на игру, выдвигают правила, как условия реализации игры, легко заменяют необходимые атрибуты предметами – заменителями. Таким образом сюжетно- ролевые игры старших дошкольников расцениваются как **хорошо развитые**.

 В играх старших детей чувство тревоги присутствует в ходе игровой деятельности : дети понимают, что для игры остается не так много времени и хотя и владеют навыками построения игры , боятся не наиграться, зная, что наступит время ухода домой, или какой- нибудь другой деятельности. Поэтому в играх бывает,(не всегда конечно) что дети ссорятся, обижаются друг на друга и возможности воображения не реализуются.

Сюжетно- ролевые игры рассматриваются как основной вид игры дошкольника.(Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин)

Основа сюжетно- ролевой игры воображаемая ситуация. Она включает в себя : **сюжет, роль, действия.**

**Наиболее распространенными сюжетами являются** (С.А.Шмаков**)(Слайд 5)**

-профессиональные;

-военизированные;

-созидательные(строительные);

-поиска и открытия (путешевствия);

-сказочные;

-этнографические (в индейцев);

Сюжеты стареют и отмирают в силу социальных переживаний.

Несмотря на это игра существует и можно заметить, что современные дошкольники любят самые разнообразные игры:

**В младших группах это сюжеты игр бытового характера**: «дом», «Семья», «Гости».

**В средних группах** наряду с бытовыми играми, появляются игры, отражающие профессиональный труд:

«Парикмахерская», «Больница», «Магазин», и др.

**В играх детей старших групп** сохраняются сюжеты на бытовые темы, усложняются игры профессионального характера: «поликлиника», «аптека», «дорожное движение», «ателье». Дети начинают объединять игры, происходит сюжетосложение.

**Традиционно- любимые игры девочек** – это игры с хорошо знакомым сюжетом, эти игры проносятся детьми через все дошкольное детство:

-Больница;

-Семья;

-Магазин;

-Гости;

Конечно, все эти игры в соответствии с возрастом усложняются, так в игре «магазин» добавляются разные отделы, в игре «Семья» члены семьи отправляются в отпуск и т. д.

Именно эти сюжеты выделялись наиболее распространенными в 40-50 годы(А.П. Усова, П.Г.Саморукова), и в 60-70 годы (Н.В.Сейдж, Н.А. Бойченко), и в 80- 90г.(Л.В.Лидак, М.В.Крухлет, Э.В.Онищенко,О.В.Солнцева)

**Любимые игры мальчиков**

- Корабль;

-Полиция;

-Роботы;

-Строительство;

-Война;

Многие сюжеты в наше время берутся из компьютерных игр, мультфильмов- они привлекательны для детей так как сюжет связан с яркими эмоциональными переживаниями.

Игры с конструктором пользуются большой популярностью, дети не только строят, но и изобретательно обыгрывают постройки.

**Какие роли привлекают детей на протяжении всего дошкольного детства?**

**(Слайд 7)**

**Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно, или по договоренности с другими детьми.**

**Роли** могут быть разнообразными:

-роль конкретного человека, или персонажа;

-роль, профессия обобщенного типа (учитель, врач);

-семейная роль (мама, папа);

- этнографические роли (индеец);

-сказочные, карнавальные роли (волшебник, Баба Яга, Снегурочка);

-роль животного.

**Для девочек** это роли: Мама, сестра, дочка, доктор, парикмахер, учитель, принцесса.

В нашу современность появляются и укореняются такие роли как телеведущая, победитель конкурса, модель, телезвезда , и др.

Также на протяжении всего дошкольного детства девочки любят игры с куклой Барби, такая игра несет в себе элементы режиссерской игры, которая пользуется популярностью как в младшем так и старшем возрасте.

**Роли мальчиков -** это конечно же семейно- бытовые роли: папа, сын, брат.

В старших группах отдается предпочтение таким ролям как :полицейский, водитель, вор, бандит, военный, человек-паук.

Также мальчики в старшем возрасте отождествляют себя с героями боевиков: Джеки Чаном, Брюсом Ли и др.

Как девочки, так и мальчики в течении всего дошкольного периода дети любят исполнять роли животных.

На выбор ролей и содержание сюжетов влияют события окружающей действительности. Дошкольники играют в спасателей, мисс Дюймовочка, наводнение.

Сюжеты из взрослой жизни сформировавшиеся у детей после просмотра передач, бесед взрослых, рассматривания иллюстраций позволяют расширить игровой замысел дошкольников. Современные дети играют в заложников, спасателей, телезвезду.

Рассматривая современную игру, нужно отметить, что игры детей передают и трудности современной жизни: это нехватка денег, жестокое обращение с животными и людьми, вредные привычки взрослых. Все это взаимствованно из наблюдений детьми жизни общества.

**Архетипические сюжеты**

Игровые сюжеты, основанные на содержаниях волшебных сказок, называются **архетипическими.**

Девочкам интересны волшебные истории, завершающиеся свадьбой.

 Такие сюжеты присутствовали в играх девочек на протяжении

столетий. Становление девочки связано со стремлением стать женщиной, у которой есть семья, дети.

У мальчиков сюжеты игр иные. В них также отражается последовательность событий, типичная для сказок: угроза, борьба с врагом, победа. Отсюда в творческих играх мальчиков преобладают военизированные сюжеты, они такжеявляются **архетипическими.**Сопровождая сюжетную игру детей нужно учитывать, что архетипы у детей в старшем дошкольном возрасте у девочек и мальчиков разные , но они помогают детям осознавать идеальные мужские и женские качества.

**У дошкольников 21 века появились новые игровые роли** : Бэтмен, Человек - паук, банкир, полицейские и другие.

Анализируя выбор сюжетов и ролей, подчеркнем, что в играх детей сохраняются традиционные сюжеты, бытовавшие на протяжении длительного времени.

Необходимой составляющей содержания сюжетно- ролевых игр являются

**Игровые действия** в ролевых играх детей носят условный характер ( все выполняется «понарошку»).

Главной деталью позволяющей игре быть являются **действия замещения –**

Они выступают в двух видах: 1.предметно- действенное замещение

2.словесное замещение.

Интересной формой замещения является обозначение игрового пространства. Сначала это выполняется при помощи предметов маркеров игрового пространства, а затем в речи.

Постепенно ребенок перестает опираться на предметы и начинает игровые действия заменять словами (как будто мы уже постирали).Переход от предметного замещения к словесному объясняется усложнением воображения.(новообразования, небходимого для развития как игры, так и самого ребенка)

Чем обобщеннее и короче игровые действия, тем четче и лучше понимает ребенок смысл человеческих отношений.

Поскольку замещения опираются на предметы целесообразно было бы сказать о современной детской игрушке.

**Детская игрушка**

Особое место в детской игре сегодня занимает современная игрушка. Яркая, многообразная, не всегда понятная взрослому, часто бесполезная, неразвивающая игрушка – вот характеристика игрушки нашего времени. (роботы, бионики, рейнджеры).

 Однако для большинства детей все-таки любимыми остаются традиционные игрушки (пупсы, машины, конструктор).

 Очень часто игра сводится к накопительству, так как иметь как можно больше покемонов, трансформеров в детской субкультуре считается престижным. Кроме того современные игрушки выпускаются сериями, это побуждает детей их просто собирать и гордиться этим. А между тем играть игрушками нового поколения дети не умеют, так как используют готовые сюжеты из телепередач, тем самым не давая развиваться воображению.

На протяжении всего дошкольного детства дети с интересом играют в режиссерские игры ( В такой игре ребенок разговаривает от имени разных игрушек, передвигает их и одновременно комментирует происходящее). Вначале режиссерская игра появляется как индивидуальная деятельность. Ранние проявления такой игры приходятся на 3- год жизни. К старшему дошкольному возрасту режиссерская игра приобретает характер совместной деятельности детей. Индивидуальные режиссерские игры сохраняются в деятельности детей. Режиссерская игра способствует развитию сюжетосложения, как нового способа построения сюжетной игры. В ролевой игре намечается плавное смещение интересов с процесса игры на ее результат. Постепенно и сюжетная игра становится интегративной деятельностью, которая тесно связана с разными видами детской деятельности - творческой, речевой, познавательной, коммуникативной, художественно- продуктивной, конструктивной и другими.

Отмечено: что к 6-7 годам интерес к сюжетно- ролевым играм снижается. Дети отдают предпочтение играм с правилами – настольным (шашки, домино), и подвижным (догонялки, кошки-мышки, краски), любят посвящать досуг рисованию. Среди сюжетных игр отдают больше предпочтенье театрализованным играм, в которых присутствует зрительская оценка.

Мы сегодня говорили о сюжетной игре, у которой много достоинств. Но есть у сюжетно- ролевой игры один важный плюс: находясь в окружении взрослых, дети отдают свое признание тем, кто с ними играет. При этом необходимо заметить, что никакие дары не повлияют на симпатии ребенка, как совместная игра с ним. Но важно взять во внимание тот факт, что просто так игра не развивается. В окружении ребят должен быть кто-то, раскрывающий дверь в мир игры. Это в большинстве случаев, воспитатели, умеющие играть, сопровождать игру, сделавшие сюжетную игру творческой.

В завершении нашей беседы предлагаю назвать небольшие определения, характеризующие значимость сюжетно- ролевой игры в педагогическом процессе ДОУ:

***Значимость сюжетно- ролевой игры в педагогическом процессе:***

***1.Игра средство развития личности.***

***2.Игра- форма организации.***

***3.Игра - средство развития.***

***4. Игра – способ обучения и самообучения.***

***5.Игра – средство коррекции развития ребенка.***

***6.Игра - диагностическое средство.***

***7.Игра – психотерапевтическое средство.***

 **О чем нужно помнить для обеспечения успешной игры:**

1.Игра – любимый вид деятельности дошкольников, природа ребенка требует реализации потребности в игре.

2.Изменилась игровая субкультура дошкольников, иными стали любимые роли и сюжеты.

3. Мир игры многообразен и не ограничивается только сюжетно- ролевой игрой.