**Ступеньки детской игры**

**(теоретический курс)**

**ПЛАН**

1. **Теория игры**
2. Проблемы детской игры в современном обществе.
3. Понятие и сущность детской игры.
4. Происхождение игры в истории общества.
5. Классификация детской игры, их краткая характеристика.

**II. Характеристика творческой сюжетно-ролевой игры и ее развитие на протяжении дошкольного детства.**

1. Предпосылки развития сюжетно-ролевой игры в раннем детстве.
2. Основные направления развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.
3. Этапы развития сюжетно-ролевой игры. Уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б.Эльконину.
4. Характеристика структурных компонентов сюжетно-ролевой игры.
5. Значение сюжетно-ролевой игры.

**III. Методика руководства развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников.**

1. Руководство детскими сюжетно-ролевыми играми.
2. Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, используемые воспитателем.
3. Приемы формирования взаимоотношений у детей во время игры.
4. Что включает в себя «игровая грамота» и «игровая культура воспитателя».
5. Условия активизации самостоятельной игры детей.
6. Что необходимо для того, чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре.
7. Принцип организации сюжетно-ролевой игры.
8. Диапазоны игровых умений и навыков детей.
9. **Теория игры**
10. **Проблемы детской игры в современном обществе.**

    С давних времен многие мыслители, философы, этнографы, педагоги и психологи задаются вопросом «Что же такое игра?», «Почему ребенок увлечен этим видом деятельности?». Ведущие отечественные психологи Л.С.Выготский и Д.Б.Эльконин убеждают нас в том, что игра необходима дошкольнику т.к. это такой вид деятельности, в который ребенок больше всего готовиться к школе, т.к. в ней развиваются психические процессы, способствующие развитию познавательных процессов и познавательных способностей.

       Но в последние годы игра в детском саду стала носить прикладной, обучающий характер, постепенно утрачивая свою значимость, как вид творческой деятельности. К игре перестали относиться серьезно и педагоги и родители, и как следствие у детей слабые игровые навыки.        Одна из причин того, что дети не играют- недооценка этой деятельности взрослыми. Главный аргумент взрослых: игра – бесполезная деятельность, которая не пригодиться в будущем (в отличии от письма и счета). Почему наблюдается такая тенденция? Мы в последнее время как бы выполняем социальный заказ родителей и школы, то есть как можно интенсивнее натаскать ребенка к обучению в школе, забывая о том, что в этом возрасте важнее развивать интерес к обучению, а не учить учиться. За этим забывается магистральная линия развития дошкольника, а именно эстетическое и социальное развитие, которому больше всего способствует сюжетно-ролевая игра. Еще Эльконин Д.Б. отметил, что немало педагогов предпочтут шумный, трудноуправляемой детской деятельностью -  спокойное организованное занятие. Кроме этих причин выделяются и субъективные причины:

- игнорирование игры в современном педагогическом процессе;

- отсутствие игровой грамоты и игровой культуры у воспитателя, а именно неумение вовремя принять предложение детей в процессе игры, продолжить игровые действия; ввести новую роль;  развернуть игровое событие. Именно от этого зависит привлекательность совместных действий со взрослыми и успешность формирующихся действий.

Поэтому мы – воспитатели должны знать о том, что необходимо для того, чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре:

- понимать ее специфику;

- иметь представление о ее развивающем значении, о том какой она должна быть на каждом возрастном этапе;

- уметь играть соответствующим образом с детьми разных возрастов.

   Педагог должен понимать, что уметь играть в сюжетно-ролевые игры – это талант, это прежде всего особое состояние, которое нельзя вызвать искусственно.

1. **Понятие и сущность детской игры.**

    В словаре психологических понятий об игре сказано следующем образом: «***Игра – это род поведения человека или животного, обусловленный подражанием или генетически».***

     Написано большое число книг, пособий, методик по игре, а с другой стороны даже о таком на первый взгляд вопросе, как критерии игры не существует единого мнения. И все эти вопросы не только теоретические. Ведь от их решения и зависит и то, что мы будем понимать под игрой, какой смысл вкладывать в само понятие игры, и то как будем учит детей играть, и как сумеем вводить игру в повседневную жизнь детей.

    Итак, что же такое игра? Один из основоположников отечественной психологии***Л.С.Выготский***  говорил,  что основой игры является мнимая или воображаемая ситуация. Что же это такое? Воображаемая ситуация имеет место там, где есть расхождение наглядного поля и поля смыслового. Помните «волшебные» слова детства – «понарошку», «как будто»? Вот когда «я понарошку машинка», «мамина помада понарошку свисток», «а папин ремень понарошку змея или поезд» - тогда есть игра. И как видите, во всех приведенных примерах игрушек нет, а игра есть. Вот эта «волшебное» слово и делает то, что Л.С.Выготский называл «расхождение смыслового и видимого поля» - видишь одно, а представляешь другое. Выделенный Л.С.Выготским критерий игры дает в руки взрослого мощное средство, чтобы не дать пропасть фантазеру, чтобы разбудить в ребенке волшебника. Игра – самовыражение ребенка, способ его совершенствования.

    В игре ребенок впервые осуществляет интеллектуальную систематическую работу, с помощью образов, громкой речи, игровых действий, создает сюжет и следует ему. Но самое главное, в игре дошкольник учиться относиться к придуманному ему миру, как к настоящему, со всей серьезностью. Играя, ребенок всегда находиться на стыке реального и игрового мира, занимает одновременно две позиции: реальную - ребенка, и условную – взрослого. Это – основное достижение игры. Занимая определенное место в жизни взрослых, для детей игра имеет особое значение. Принято называть ее спутником детства. У детей дошкольного возраста она составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность. Особое значение детства  заключается в том, что при всех своих ограниченных возможностях маленький ребенок, сам того не подозревая, решает главную задачу своей жизни – он определяет свое место, свой путь среди людей. И именно для ее выполнения нужна сюжетно-ролевая игра. Игра имеет огромное значение для подготовки к будущей жизни. Почему дети играют, для чего нужна игра?

    Немецкий психолог ***Карл Гроос*** считал: «У человека, по сравнению с животными детство длиться очень долго, и игра в нем занимает центральное место». Карл Гроос высказал мысль, которая до сих пор пользуется популярностью: «Мы играем не потому, что мы дети. Но само детство нам дано для того, чтобы мы играли».

К.Бюлер, немецкий психолог, считал, что игра приносит удовольствие. Это радость от самого действия. В игре ребенок получает функциональное удовольствие от действия самих по себе. Испытав наслаждение в игре, ребенок старается его возобновить, повторяя действия, движения. В ходе этих повторений его поведение совершенствуется. Особенно показательна в этом смысле игра самых маленьких детей, которые с упорством, многократно повторяют понравившиеся им действия или движения. Игра, по мнению Бюлера, является великой школой дрессуры.  Игре ребенок не только тренируется, но и совершенствует свои действия, испытывая двойное удовольствие: от действия самого по себе и его совершенствования.

   Детский психолог ***Вильям Штерн*** говорил, что детская игра относится к жизни, как маневры к войне. Игра показывает, к какой цели стремиться человек, к чему он готовиться, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни. Ребенок живет в тесном мире: квартира, семья, игрушки, и он старается раздвинуть границы этого мира с помощью игры. Он строит наблюдаемый им мир взрослых людей с помощью своей фантазии. Теснота мира, в котором живет ребенок – это первая причина возникновения игры (по К.Бюлеру). Вторая причина – давление со стороны взрослых, испытываемое ребенком, и стремление к освобождению.

***Что же дает игра детям?***

1. Дает свободу, перерыв в повседневности, переход из реальной жизни в игровые взаимоотношения.
2. Игра учит ребенка порядку, потому что невозможно нарушить правила и быть в игре.
3. Игра создает гармонию, формирует стремление к совершенству.
4. Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных отношений.
5. Игра дает компенсацию, нейтрализацию недостатков в действительности. Противопоставляется жесткому миру реальности – иллюзорный гармоничный мир.
6. Игра дает романтизм.
7. Игра дает развитие воображению, так как оно необходимо для создания сюжетов, ситуация, правил игры.
8. Игра дает развитие психологической пластичности, т.к. без этого невозможно строить игровые взаимоотношения.
9. Игра дает радость общения со сверстниками, учит ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно «понарошку» в своем вымышленном мире.
10. Дает психическую устойчивость, снимает уровень тревожности, которая так высока сейчас у детей.
11. Вырабатывается активная позиция жизни и целеустремленность выполнения поставленной цели.

С помощью игры дошкольник приближает недоступный мир взрослых, наполняя его своими переживаниями и представлениями. Без игры невозможно полноценное социальное развитие ребенка в дошкольном возрасте.

1. **Происхождение игры в истории общества.**

     Детская игра – один из сложных теоретических вопросов. Изучение игры детей дает представление о общественной организации жизни людей, об их законах и верованиях, о формах и методах воспитания. А как играли дети наших далеких предков? А может быть, когда игры и вовсе не было? Ответы на эти вопросы важны и потому, чтобы понять природу детской игры – это значит понять природу самого человека.

    «Игра возникает в ходе исторического развития общества, в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений», - пишет известный исследователь игры Д.Б.Эльконин. Игра направлена на ориентировку в предметной и социальной действительности и ее познании. Она является социальной деятельностью и по своему происхождению, и по направленности, и по содержанию.

  Детская игра имеет многовековую историю. «Это могучее воспитательное средство, - писал К.Д.Ушинский,- выработанная самим человечеством и в который поэтому выразилась неподдельно истинная потребность человеческой природы».

   Всегда ли игры была в обществе? Л.С.Выготский и Д.Б.Эльконин в своих исследованиях пришли к выводу, что игра появляется тогда, когда появляется детство. А детство было не всегда, отсюда следует, что игра тоже появилась не сразу, как только появился человек. На первых стадиях развития человеческого общества (стадия собирательства) игры как таковой еще не было, потому что у ребенка не было времени для игр, и не было потребности отражать определенную жизнь взрослых. На ранних ступенях развития человечества, когда уровень производительных сил был еще чрезвычайно низок  и основным способом добывания средств существования являлась охота, сбор ягод, корешков, - дети очень рано начинали принимать участие в общем со взрослыми труде. Ребенок вместе с родителями удовлетворял свою утилитарную потребность. Практически усваивая способы употребления примитивных орудий, дети становились полноправными членами общества. На стадии охоты на крупного зверя, ребенка опасно стало брать с собой на охоту. Его оставляли дома. Появление все более сложных орудий труда вызывает необходимость в специальной подготовке детей к трудовой деятельности. Взрослые создают для детей облегченный и уменьшенный в размерах разнообразные орудия труда (лук, копье, аркан, удочки). Используя уменьшенные орудия труда, ребенок овладевал необходимыми навыками и умениями. Деятельность их при этом весьма близка к деятельности взрослых (из маленького лука можно убить маленького зверя, маленькой удочкой поймать маленькую рыбку и т.д.) так стали возникать игры-упражнения. С развити6ем земледелия ребенок совсем стал еще больше вытесняться из трудовых процессов. Усложнение условий и орудий труда, возрастающее разделение труда меняют и положение детей в обществе. Все большее количество орудий труда уже не может быть создано в уменьшенном размере. Дети уже е могут принимать непосредственное участие в производительном труде взрослых и в общественных отношениях.

У ребенка стало появляться свободное время и потребность отразить окружающую жизнь взрослого человека. Появляется **изобразительная игрушка,**сохраняющая лишь внешние сходства с орудиями труда. С ней нельзя упражняться в тех или иных действиях, а можно лишь изображать эти действия. В это время и возникает сюжетно-ролевая игра, в которой дети удовлетворяют свое стремление к совместной жизни со взрослыми. В сюжетно-ролевой игре дети воспроизводят в основных чертах социальные отношения и трудовую деятельность взрослых. Так с появлением игрушки-спутника игр, постепенно в обществе появляется игра.

    Ребенок с первого момента своей жизни был включен в предметный мир, в мир вещей, созданных человеком. Каждый малыш учиться быть человеком, а для этого ему не достаточно того, что дает ему природа, он должен овладеть всем тем, что было достигнуто людьми в процессе исторического развития.

  Итак, для появления так хорошо знакомой, «простой», детской игры необходимо**взаимодействие ребенка с миром человеческих вещей, с миром предметов.**

    У каждого народа накоплен и передается из поколения в поколение огромный запас разнообразных игр, в которых дети, играя и забавляясь познают окружающий мир, совершенствуют свои способности, овладевают различными способами человеческой деятельности. Каждое общество различными путями, сознательно или стихийно влияет на содержание детских игр. Таким образом, игра, являясь социальной деятельностью, выполняет в обществе определенные функции- наряду с другими средствами она обеспечивает передачу на копленного общественного опыта от одного поколения к другому, обеспечивает развитие личности ребенка.

      В истории педагогики существует несколько взглядов на происхождение игры в истории общества.   Их можно отнести к двум теориям.

***Первая теория***- **идеалистическая теория** происхождения игры. Яркими представителями этой теории являются ученые – философы Карл Гроос, Фрейд, С.Холл. Эти ученые-философы при рассматривании вопроса о происхождении игры в обществе утверждали, что в детской игре есть биологическое начало, то есть игра передается детенышу животного или человека биологическим путем вместе с генами. Это значит, что игра появилась на заре человеческого общества. Карл Гроос в своей работе «Игра человека и животного» делает вывод, что игра человеческого детеныша и детеныша животного сходна по своей природе. Детеныш животного, играя готовиться к добыче пропитания во взрослой жизни. Ребенок, играя, то же готовиться к труду во взрослом состоянии. Цель одна – удовлетворить свои утилитарные потребности. Разница в том, что у ребенка гораздо длиннее период детства, а значит и период игр, потому что у человека сложнее организация жизни. У детеныша животного период детства короткий, а значит и период игр, потому что проще организация жизни. З. Фрейд в свое книге «Психология бессознательного» в статье «По ту сторону принципа удовольствия» утверждает, что игра есть выход различного рода инстинктов, в том числе и половых. С. Холл считал, что игры детей с песком, водой, желание лазать по деревьям – это все атавизмы, т.е. то что досталось нам от предков на генетическом уровне.

***Вторая теория*** – **материалистическая**. Представители педагог Ушинский К.Д., философ Плеханов Г.В..

*К.Д.Ушинский в работе «Человек, как предмет воспитания»* отвечал на вопрос представителей  идеалистической теории: «Почему дети на разных континентах и в разное время играли и играют в одинаковые игры? – утверждает «Да, играли и играют в одинаковые игры, но играют то все по-разному. У одной девочки кукла стряпает, шьет, вышивает, у другой величается на диване, ездит на балы, шьет наряды…». Ушинский отстаивал материалистическую позицию, то что в играх детей больше социального чем биологического (инстинктивного).

*Плеханов Г.В.в своей работе «Письма без адреса»* говорил, что игра – материальна по своему происхождению, потому что сначала появился труд в обществе и только потом постепенно появляется игра. А игра превращается в искусство. Значение игры в воспитании ребенка рассматривается во многих педагогических системах прошлого и настоящего. Большинство педагогов расценивают игру, как серьезную и нужную для ребенка деятельность.

1. **Классификация детской игры, их краткая характеристика.**

      Игра для ребенка - подлинная жизнь. И если воспитатель организует ее разумно, он получает возможность влиять на детей. А.П.Усова отмечала: «Правильно организовать жизнь и деятельность детей – значит и правильно их воспитывать. Эффективный процесс воспитания может быть осуществлен в формах игры и игровых взаимоотношений, именно потому, что ребенок здесь не учиться жить, а живет совей жизнью…».

   Игры различаются по содержанию, характерным особенностям, потому, какое место они занимают в жизни детей, в их воспитании и обучении.

Какова же классификация игр.

Игры делятся на две группы:

**1. Творческие игры:**

- *сюжетно-ролевые* (придуманные самими детьми, игры по содержанию художественных произведений, кино и т.д.; режиссерская игра);

- *театрализованные игры* (игры – драматизации);

- *строительно-конструктивные*.

2. **Игры с правилами:**

- *подвижные игры* (сюжетная и бессюжетная);

- *дидактические игры* (предметные игры, настольно-печатные игры, словесные игры).

**3. Музыкально- дидактические игры**

К **творческим играм** относятся игры-драматизации, строительно-конструктивные и сюжетно-ролевые игры. Им присуще основные черты творческих игр: наличие замысла, сочетание ролевых и реальных действий и отношений, и других элементов воображаемой ситуации, а так же самостоятельность и самореализация детей.

***Игра драматизация***строится на основе литературных произведений: сюжет игры, роли, поступки героев, их речь- все это определяется текстом произведений. Наличие заранее данного сюжета и ролей сближает игру драматизацию с играми, имеющими готовые правила. Это же отличает ее от сюжетно-ролевых игр на тему литературных произведений, где связь с тем или иным произведением менее устойчива и определенна: возможно совмещение событий из разных литературных источников, введение новых действующих лиц, свободная передача содержания. Однако оба вида игр близки друг к другу и по значению, и по характеру руководства ими. Во многих играх- драматизации необходима роль ведущего. Первое время эту роль берет на себя воспитатель, а затем передает ее детям.

***Режиссерская игра*** – ребенок играет один без живых партнеров с игрушками.

***Строительно-конструктивные игры*** – в них дети отражают свои знания, впечатления об окружающем предметном мире, самостоятельно делают различные вещи, возводят здания, сооружения (это игры со строительным материалом и с наличием сюжета, например: пароход, гараж). Стр.констр. игра , являясь деятельностью. Продуктивной, позволяет формировать у детей умение сравнивать, сопоставлять созданную постройку с реальными вещами и предметами и с тем образом, представлением на основе которой возводилась постройка.

Таким образом, в строительно-конструктивной игре происходит многогранное развитие умственной деятельности детей.

**Игры с правилами.** У каждого народа имеются игры, которые в течение веков создавались взрослыми для детей, а некоторые самими детьми. Те и другие предавались из поколения в поколение и становились своеобразной формой фольклора. Игры с правилами предназначены для формирования и развития определенных качеств личности ребенка. В дошкольной педагогики принято делить игры с готовым содержанием и правилами на ***дидактические, подвижные и музыкальные***.

*Подвижные игры* – малой и большой подвижности с наличием пособий, игрушек. Эти игры составляют большую группу игр с правилами. Подвижные игры удовлетворяют потребность растущего ребенка в движении, способствуют накоплению разнообразного двигательного опыта. В структуре подвижной игры так же можно выделить игровую задачу и игровые действия (это игры сюжетные). По происхождению различают игры народные и авторские.

     Для раннего и младшего дошкольного возраста привлекают, главным образом, игры сюжетные, в которых малыши имитируют несложные жизненные движения.

    Детям старшего дошкольного возраста интересны игры, в которых они могут проявить смелость, ловкость, находчивость (пятнашки, палочка-выручалочка).

*Бессюжетные игры* – это спортивные игры с элементами спорта, соревнований «Добеги до флажка», «Кто быстрее», «Прокати мяч» и т.д.

*Дидактические игры*.  Для дид.игры, как и для любой игры с правилами, характерно наличие игрового замысла или игровой задачи. Среди дидактических игр различают игры, в собственном смысле слова, игры-занятия и игры-упражнения. Существенным элементом дидактической игры являются правила. Выполнение правил обеспечивает реализацию игрового содержания. Правила в игре разные: одни из них определяют характер игровых действий и их последовательность, другие - регулируют отношения между играющими. Между игровым замыслом, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Наличие правил помогают осуществить игровые действия и решить игровую задачу. Таким образом, ребенок в игре учится не преднамеренно.

*По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся  на игры***с переметами** (с народной дидактической игрушкой, мазайкой и т.д.), **настольно-печатные игры** (направлены на уточнение представления об окружающем, систематизацию знаний, развивают мыслительные процессы, например «Парные картинки», «Лото», «Домино» и т.д.).

*Словесные игры*. В эту группу входит большое количество народных игр типа «Краски», «Черное - белое», «Молчок», и т.д. Игры развивают внимание, сообразительность, связанную речь и быстроту реакции.

Дидактическая игра в педагогическом процессе выступает как самостоятельная деятельность детей, что и определяет характер руководства ее.

**Музыкально-дидактические игры**- используются как в музыкальных занятиях, так и в индивидуальной работе с детьми. В них осуществляется музыкальное развитие – музыкальный слух, чувство ритма и т.д.

**Для всех игр с готовым содержанием и правилами характерны следующие особенности:**

1. Наличие игрового замысла или игровой задачи, которые реализуются через игровые действия.
2. Действия и отношения играющих регулируются правилами.
3. Наличие правил и готовое содержание позволяет детям самостоятельно организовать и провести игру.
4. Воспитательно-образовательное содержание игры заключается в игровом замысле, игровых действиях и правилах, и не выступает для детей, как самостоятельная задача.

*Вместе с тем играм с правилами присуще все черты детской игровой деятельности.*

1. **Характеристика творческой сюжетно-ролевой игры и ее развитие на протяжении дошкольного детства.**
2. **Предпосылки развития сюжетно-ролевой игры в раннем детстве.**

       Дошкольный возраст довольно длительный и на каждом этапе, существует свой путь развития и становления игры. Отыскать его нам поможет анализ развития детской игры.

     Впервые семь лет ребенок проходит большой и сложный путь развития. Это ярко отражается в играх, которые год от года становится богаче по содержанию, сложнее по организации, разнообразней по характеру.

     Изучение детских игр обнаруживает закономерности их развития, связанные с общими закономерностями развития в дошкольном возрасте, формирование мышления, воображения, нравственных качеств, коллективных навыков, творческих способностей. В то же время в игре проявляются индивидуальные особенности детей, различные интересы, характеры. Чтобы понять сущность игры и закономерности ее развития, важно проследить возникновение игры, изучит ее начальные формы.

**Игры детей первого года жизни**

Большинство исследователей раннего детства считают первыми играми ребенка – игры с его собственным телом. Примерно к концу первой или в начале второй четверти года у малыша появляются движения много раз повторяющиеся и явно доставляющие ему удовольствия. Например, он забавляет себя своими руками: подносит их к лицу, рассматривает, опускает, снова подносит к лицу. Эти действия еще не игра, но в них имеются зародыши игры- ребенок намеренно производит движения и испытывает от  этого удовольствие. Кроме того, в этих играх он знакомится с собственным телом – разглядывает, ощупывает его.

     Познавательный характер ранних детских игр еще ярче проявляется во второй четверти года, когда ребенок начинает манипулировать с разными предметами. Сидя в кровати он забавляется тем, что бросает игрушку на пол. Несколько секунд прислушивается к звуку падения, затем берет другую игрушку и опять бросает ее. В возрасте около 6 месяцев у детей обнаруживается предпочтение, оказываемое одной какой-нибудь игрушке или предмету. Как правило, малыш выбирает игрушки, с которыми он может действовать по своему усмотрению. В некоторых случаях они привлекают его яркой окраской или своим звучанием. Интересны и такие факты: ребенок бросает красивую яркую игрушку ради серой резиновой, которую можно сжать, смять, извлечь звук или засунуть в рот.

      Многие исследователи описывают игры во время которых малыш как бы «разговаривает» сам с собой, что то лепечет,  причем много раз произносит один и тот же звук, который доставляет ему удовольствие. Уже в самых первых играх сказывается огромное влияние взрослых. Ребенок очень рано начинает подражать окружающим его людям. Склонность к подражанию – одна из характерных особенностей детства. Прежде чем дать погремушку мать показывает, как нужно действовать с ней; малыш подражая ей, пытается делать то же самое. На первом году жизни уже возникают игры с правилами, которые оказывают большое влияние на развитие самостоятельной игровой деятельности (малыша учат играть в прядки, подставляя ладошки к лицу, «в ладушки», « сороку-ворону»). Дети быстро усваивают эти игры и активно участвуют в них.

     Многие исследователи указывают на «разрушительный» характер игр детей этого возврата. Ребенок с веселым смехом ломает выстроенный старшими детьми домик, разбрасывает игрушки, рвет книги. В этих действиях нельзя видеть проявление дурных чувств и побуждений, - это лишь наиболее доступный для ребенка способ проявить свою активность.

**Игры детей второго года жизни**

На втором году жизни продолжаются и развиваются игры, в которых дети знакомятся с окружающими предметами. Ребенок становится на ноги, начинает самостоятельно передвигаться и овладевать речью. Научившись ходить, он получает большую возможность удовлетворить свою потребность в движении и ориентировки в окружающем. Наблюдения показывают, что дети этого возраста любят открывать и закрывать двери, ящики, коробок, вынимать оттуда вещи и складывать их.  Меняется и характер подражания. Дети  не только повторяют игровые действия взрослых, непосредственно им показанные, но и начинают самостоятельно воспроизводить в игре разные явления жизни (кормим куклу, баюкаем ее и т.д.). Появляются некоторые попытки конструирования: игры с игрушками-вкладышами, с башенкой-пирамидкой. Малыш может снять кольца башни и надеть их, но как правило не по порядку. Склонность к разрушению, к забрасыванию предметов и игрушек остается у многих детей и в этом возрасте. Но разрушение сочетается с созиданием. Ребенок сосредоточенно надевает на стержень кольца, а потом может все разбросать, чтобы снова начать их собирать.

      Появление новых слов способствует развитию игры, но и игра в свою очередь служит важным фактором развитии речи. На втором году жизни у ребенка возникает потребность называть предметы, делиться своими переживаниями и постепенно речь начинает сопровождать игру, дополнять действия ребенка.

      Примерно в конце второго года жизни появляются игры с воображаемыми предметами (возможна замена одного предмета другим). Обычно замена сопровождается речью, которая помогает созданию образа. Например: девочка кормит свою куклу воображаемой кашей; дает ей пить воображаемое молоко. Не редко дети второго года жизни пытаются подражать труду взрослых: подметать пол, поливать цветы – такого рода действия больше похожи на игровые.

      В отношении к игрушкам у детей второго года жизни проявляются значительные индивидуальные различия. Одни предпочитают предметы домашнего обихода, другие любят кукол, машинки. Однако при всем разнообразии вкусов можно отметить и нечто общее: всех детей привлекают такие игрушки и предметы, с которыми можно действовать в соответствии со своими желаниями. С самого начала игра развивается как деятельность социальная, в которой ребенок связан с другими людьми. На втором году жизни ребенок ищет товарища для игры. Он приносит старшим свои игрушки, предлагая, и таким образом, играть с ним, а научившись говорить, просит об этом. В первые годы лучшими его компаньонами являются взрослые.

Исходя из сказанного, можно выделить основные этапы изменения предметной игры:

1. В совместной игре со взрослыми дети подражают его действиям с игрушками.
2. Дети начинают самостоятельно выполнять усвоенные действия с игрушками.
3. Появляется изобразительная игра (ее содержание – условно-орудийные действия- ребенок подражает действиям взрослого).

**Игры детей третьего года жизни**

     В играх детей третьего года жизни уже проявляются те черты, которые получают развитие в последствии: подражание взрослым, создание игровых образов, стремление активно действовать, знакомится с окружающим. На третьем году начинает развиваться воображение, в игре появляется роль, а к концу третьего года – не сложный сюжет. В этот период происходит переход к настоящей дошкольной игре. Сюжетно-ролевые игры в их собственном смысле возникают к концу третьего года жизни ребенка. Их появление связано с рядом условий: наличием разнообразных впечатлений от окружающего, накоплением предметных игровых действий, наличием игрушек, частотой общения со взрослыми, развитием самостоятельности детей. Дети этого возраста начинают отражать в игре свои впечатления и переживания. Задача воспитателя – содействовать тому, чтобы они подражали хорошему примеру, чтобы у них складывались правильные представления, формировались положительные качества.

     Первые сюжетные игры протекают как игры безролевые или игры со скрытой ролью. Действия детей приобретают сюжетный характер и объединятся в цепочку, имеющую жизненный смысл. Эта цепочка, состоящая из двух-трех действий, многократно повторяется. Основным содержанием, как и в предметной игре, являются разнообразные действия с предметами. Неизменной остается и форма игры: или как индивидуальная, или как игра «рядом». Действия с предметами, игрушкой осуществляются каждым из играющих самостоятельно, и основания для объединений еще нет. Совместные игры возможны лишь при участии взрослого.

      Дальнейшее формирование игры связано с развитием сюжета. Более сложный сюжет, включающий 2-3 звена из 2-3 действий, возникает тогда, когда взрослый подбирает для детей игрушки, вызывающие разнообразные, связанные между собой действия. Это определяется тем, что на данном этапе развития игры в центре ее находится предмет и действие с ним. Например, девочка моет куклу: полотенце и расческа, положенные рядом, вызывают новые действия – вытирание и причесывание.

     Во второй половине третьего года жизни в развитии сюжетно-ролевых игр детей происходит значительный скачок- в игре появляется **роль**. В начале она присутствует как бы в скрытом виде: ребенок действуя определенным образом, еще не называет себя именем взрослого. Затем свою роль в игре ребенок обозначает себя именем взрослого, затем свою роль в игре ребенок обозначает словом «мама», «врач», «шофер», но только после того, как им был совершен ряд соответствующих действий.

    Появление роли связано с изменением направленности сознания ребенка ( по мере накопления впечатлений и опыта с предметами и действиями с ним на того, кто действует - на человека). Благодаря умению переносить действия с одного предмета на другой развивается способность отождествлять свои действия с действиями других людей. Это и служит основанием для появления роли в играх детей. На развитие самостоятельной игровой деятельности, творческого воображения большое влияние оказывают игры: игры-инсценировки, дидактические игры, подвижные игры. Дети начинают объединять в игре различные впечатления, сочетают подражания с выдумкой (дидактическая игра «Оденем куклу» способствовала появлению ряда игр – «В детский сад», «Семья» и т.д.).

    Содержанием первых сюжетно-ролевых игр по - прежнему остаются разнообразные действия с предметами.

**Какого же основное содержание игр?**

- изображение домашнего труда (дети кормят кукол, одевают, укладывают спать);

- лечение кукол и игрушечных зверей (дает лекарства, кормят…);

- поездки в транспорте ( дети составляют стульчики, берут в руки бруски, обручи, управляют машиной);

- изображение музыкального занятия (играют на пианино, поет, пляшут…);

- изображение животных (лают как собачки, т.п.);

- воспроизведение инсценировок;

- игры со строительным материалом ( дети строят домик, забор, мебель. В постройках действуют куклы, игрушечные звери машины);

- игры с песком (дети формируют куличики, зарывают в песок игрушки, откапывают их).

     Для этого возраста так же характерны игры, возникающие по ассоциации: дети разговаривают по телефону, катаются на коньках, лыжах (двигают пластины из строительного материала, кирпичики); слушают как тикают часы (подносят к уху колечко – говорят «тик-так»). Практика подтверждает, что игры детей в конце третьего года жизни в основном неустойчива. Более устойчивые и целенаправленные в этом возрасте игры с песком. Формование из песка можно считать началом конструирования. Так же огромное значение имеют игры со строительным материалом. Строительные игры способствуют формированию самостоятельности, активности детей.

     Как уже говорилось, дети рано начинают заменять в игре один предмет другим. На третьем году жизни дети ищут сходство между предметом-заменителем и изображаемым предметом. Иногда ребенок, подражая взрослому, фактически разыгрывает роль, но не осознает себя действующим лицом, а другие дети эту роль понимают и называют. В этом возрасте делаются первые попытки объединения в игре разных впечатлений, передачи своего отношения к изображаемому.

***Каковы же основные предпосылки развития сюжетно-ролевой игры в раннем детстве?***

У детей в раннем возрасте игра имеет несколько этапов своего развития:

**Первый этап – ознакомительная игра.** Характерно следующее действия ребенка:

- перцептивные  (обследовательские) действия.

Пример: Ребенок берет погремушку в руки, ощупывает ее непроизвольно, прислушивается к извлеченному звуку. С рождения до 3-х месяцев.

- предметно-специфические действия.

Пример: сжимает резиновую игрушку - сознательно извлекает звук. С 3-х мес. до 6 мес.

**Второй этап – отобразительный.** Ребенок начинает понимать социальное значение предметов т.е. понимает для чего ложка, чашка, платочек (но ложкой он кормит всех подряд). До 1,5 лет

**Третий этап- сюжетно - отобразительный**. Есть игровые действия, отображающие действия взрослых людей, но нет логической цепочки между этими действиями.

Пример: девочка куклу может накормить, положить спать, тут же поднять и снова покормить, одеть платье и спать положить. Примерно 2-2,5 года.

**Четвертый этап – сюжетная игра.** Появляется логическая цепочка между игровыми действиями, но настоящей роли у ребенка нет (есть роль «вообще»). Это конец 3 года жизни.

Роль «вообще» - это роль не для себя «для других». Ребенок выполняет роль «шофера», «матери», но не обозначает ее словом.

**Игры детей 4 –х лет**

    Игры детей 4-го года жизни получают значительное развитие. Расширяется их тематика (появляются игры «Магазин», «Больница», «Театр» и т.д.), четче становится игровой замысел, развивается устойчивость в его выполнении.

    Роли часто распределяются до начала игры, но детям еще трудно договориться самостоятельно, поэтому особое значение приобретает руководство и помощь взрослых. Повышается активность, восприимчивость детей: новая игрушка, зрительный образ быстрее и легче вызывают у них игровые ассоциации. На формирование игры большое влияние оказывает художественное слово. Например, игра «В сказку» возникает не только в результате инсценировки, но и после рассказывания сказки. Содержание некоторых игр естественно связано с хозяйственным трудом, с конструированием (приготовление угощения, постройка домов). Все виды работы вызывают живой интерес у детей. Работа становится составной частью игры, обогащает ее содержание. На четвертом году ребенок способен идти от  мысли к действию, т.е. способен определить, во что он хочет играть, кем будет. Дети начинают объединяться. В совместных играх возникает необходимость более точно определить цель игры, согласовывать действия, а это самое трудное для малышей. Объединение детей этого возраста в игре получает новое качество. Они начинают понимать, что всем вместе можно сделать игру веселой и интересной. Для детей четвертого года жизни достаточно уметь принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, направленные на партнера-игрушку, развертывать ролевое взаимодействие, элементарный деловой диалог с партнером-сверстником.

1. **Основные направления развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.**

    Появление коллективной игры создает возможность для быстрого развития и изменения как тематики и содержания, так и структуры игры. В изменении тематики игр детей есть определенная закономерность: от игр на бытовые темы (примерно 50-70% творческих ролевых игр детей младшего возраста составляют именно эти игры) к играм с трудовым, производственным сюжетом, а затем к играм, в которых отображаются различные общественные события и явления.

   Развивается и содержание игры. В играх старших детей на ряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки (пример- мама проявляет заботу о дочке, причем не только кормит, купает, одевает ее, но и воспитывает, читает ей книжки, ведет к врачу). В играх находит отражение специфика деятельности взрослых, их взаимодействие в труде, их отношение к труду и друг к другу. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания полученные из книг, рассказы взрослых.       Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, в повседневной жизни). Расширение тематики игр, углубление их содержания приводит к изменению формы и структуры игры. По мере развития содержания игры, в ее структуре выделяется подготовительный период. Первоначально в подготовительный период дети только договариваются о теме игры («во что будем играть?»), иногда распределяют роли. Постепенно в процессе договоренности дети начинают намечать  общую линию развития сюжета игры ( «сначала покормим детей, погуляем, потом будет праздник»). Это уже элементарное планирование. Оно способствует более полному развертыванию содержания игры и установлению правильных товарищеских отношений в игре.          Потребность в сговоре появляется в связи с развитием игры. Сговариваясь, дети могут обсудить и распределение ролей, исходя из интересов всех играющих. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше те дети, которые чаще всего играют вместе. Во многих случаях в подготовительный период дети готовят игровую обстановку (подбирают игрушки, сооружают постройки и т.д.). Эти умения формируются под руководством воспитателя.

С возрастом увеличивается количество участников игры. У старших детей от 3 до 7 чел. и больше.

     Для развития игры характерно изменение требований, которые дети предъявляют к игрушке. Игрушка может быть обобщенной и наделена лишь некоторыми яркими чертами, позволяющими определить назначение ее и возможности действия с ней. Чем старше становятся дети, тем больше они предъявляют требований к соответствию игрушки, игровому замыслу. Старший дошкольник предпочитает более сложную игрушку, приближающуюся к модели предмета.

     Чем старше дети и более развиты, тем требовательнее они к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью. Отсюда естественно возникает стремление самим сделать нужные вещи.  В игре с особой силой проявляется индивидуальные особенности ребенка, при этом наблюдается, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества, в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

**3. Этапы развития сюжетно-ролевой игры. Уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б.Эльконину.**

    Сопоставление выделенных направлений в развитии сюжетно-ролевой игры позволяет определить основные ее этапы (уровни):

**Первый этап (3-4 года).**

    Основным содержанием игры является действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность, часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжета бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме эта игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослым. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушки или предмет заместитель, ранее использованные в игре.

**Второй этап (4-5 лет)**

     Как и на первом уровне, основное содержание игры - действие 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 использовании общей игрушки ( или направленности действий). Объединение кратковременно. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки за ранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же – любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

**Третий этап (5-6 лет)**

    Основное содержание игры по- прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Игра чаще протекает как совместная. Хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных  друг другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

**Четвертый этап (6-7 лет)**

     Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный коллективный характер. Объединение устойчивое. 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 продолжительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовления. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5-6 человек и более.

***Эти уровни отражают общее развитие сюжетно-ролевой игры, однако в конкретной возрастной группе смежные уровни сосуществуют.***

**Уровни развития сюжетно-ролевой игры**

**( по Д.Б.Эльконину)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Показатель игры** | **I уровень** | **II уровень** | **III уровень** | **IV 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 с другим участников игры. | 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 функции в игре дети не вступают друг с другом 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, 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 ряда повторяющихся операций. | Логика действий определяется жизненной последователь-ностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий. | Логика и характер действий определяются  ролью. Действия очень разнообразны. | Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они очень разнообразны. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Отношение к правилам** | Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей. Правила отсутствуют. | Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, непринятием  ничем не мотивируется. Правило явно еще не вычленяется, 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 еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание. 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 явно вычлены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием побеждает первое. |

1. **Характеристика структурных компонентов**

**сюжетно-ролевой игры.**

     Выдающийся режиссер и актер Н.С.Станиславский в книге «Работа актера над собой» характеризуя детскую игру, говорит, что игра ребенка отличается верой в подлинность и правду вымысла. Стоит ребенку сказать себе «как будто бы» и вымысел уже живет в нем. При этом у ребенка замечается еще одно свойство: дети знают то, чему они могут верить, и то, что надо не замечать. Такой характер игры отличает ее от всех других видов детской деятельности и в какой то мере роднит с искусством, с образным  «отражением действительности»…».

     Еще одна особенность игровой деятельности самодеятельный характер. Дети являются творцами игры, ее создателями. Они, как уже говорилось, отражают в ней свои знания об известных им жизненных явлениях и событиях, выражают свое  отражение к ним. Особенностью детской игры является так же сочетание и взаимосвязь образа, игрового действия и слова.

    Основным структурным компонентом игры является: игровой замысел, сюжет или ее содержание, игровые действия, роли, правила, которые диктуются самой игрой, и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны и определяют игру, как своеобразную деятельность детей. Сюжетно-ролевая игра имеет свою. Структуру, структурные компоненты. К ним относится:

**1. Замысел игры.**Это то, во что и как будут играть дети. У младших дошкольников самостоятельного замысла нет, за них это делает взрослый человек. Однако уже на третьем году жизни, детей можно приучить ставить цели в строительных играх, а затем и в играх с игрушками. Стимулом к игре у маленьких детей является игрушка, т.е. заранее игру ребенок не планирует. Он начинает играть тогда, когда увидит игрушку.

Замысел появляется у детей средней группы 4-5 лет. На четвертом году ребенок способен идти от мысли к действию, т.е. способен определить во что он хочет играть, кем будет. Замысел достигает своего развития в старшем дошкольном возрасте. Здесь дети  не только называют тему, но и планируют свою игру.

**2. Сюжет**состоит из логически выстроенных игровых действий. У маленьких детей сюжет состоит из 2-4 действий; у старших детей, чем больше игровых действий, тем интереснее сюжет. Старшие дошкольники смелее и разнообразнее комбинируют в играх свои знания.

1. **Содержание игры** Содержанием игры – являются явления окружающей действительности, жизнь взрослых, окружающих людей. Содержанием игр детей младшего и среднего дошкольного возраста является в основном действие взрослых людей в быту. А дети старшего дошкольного возраста способны отражать и некоторые взаимоотношения, чувства, которые проявляют взрослые по отношению друг к другу, детям. Понятным, что содержание игры старших детей отличается своим богатством от игр детей младшего дошкольного возраста, так как у них расширяются знаний об окружающей жизни за счет того, что их уже часто берут с собой в магазин, аптеку, на отдых и т.д. Сюжет игры может быть один в младшем и старшем дошкольном возрасте, а содержание дети вкладывают разное.
2. **Игровое действие –**это основная единица игры. Оно по своему рисунку похоже на действия взрослых людей, но совершается не с настоящими предметами, а с их заместителями (игрушки, бросовый материал). Н.Я.Михайленко и С.Л.Новоселова в своих исследованиях для практических работников дают рекомендации начинать учить детей игровым действиям с раннего возраста. Если не научить ребенка игровым действиям в раннем детстве, то в дошкольном детстве развитие сюжетно-ролевой игры существенно отстает. И делать это надо целенаправленно, начиная со своего личного примера. Этим самым, педагог невольно обращает внимание ребенка и стимулирует его производить подобные игровые действия. Здесь можно использовать как прием сопряженные и отраженные действия.
3. **Роль –** занимает одно из центральных мест. В зависимости от того, насколько ребенок интересно выполнит роль, может перевоплощаться – можно судить об уровне развития игровой деятельности и о его общем развитии. Без хорошо развитого ролевого поведения не получится настоящей увлекательной игры. Особенно важно научить ребенка ролевому диалогу, чтобы он мог, входя в игровые взаимоотношения, вести разговор (как врач и пациент, как продавец и покупатель и т.д.).

Роль делится на два вида:

- роль вообще;

- собственно роль.

     Роль вообще – характерна для маленьких детей. Собственно- роль для средних и старших дошкольников. Роль вообще – это роль не для себя, а для других. Ребенок выполняет роль «шофера», «матери», но не обозначает ее словом, он не принимает роль, не вливается в нее, а на вопрос «Ты кто?» отвечает, называя свое имя. Становясь старше, ребенок начинает вживаться в роль, принимать ее, обозначать словом и даже испытывать те чувства, которые испытывает взрослый человек (пример: девочка, играя с куклой, чувствует примерно то же самое, что и взрослая, мать).

1. **Правила игры.**Правила игры ребенок придумывает сам. Эти правила подвижны, т.е. ребенок их может менять каждый раз и вовремя игры. Каждый ребенок хорошо знает, что правила надо строго выполнять, иначе игры не получиться. Это способствует развитию волевых процессов у ребенка.
2. **Значение сюжетно-ролевой игры.**

     Сюжетно-ролевая игра – это сложный вид деятельности для ребенка-дошкольника. В последние годы особое внимание уделяется развивающему значению сюжетно-ролевой игры. Л.А.Венгер выделяет специфическое и неспецифическое значение игры. Он исходит их того, что игра, как и любая деятельность, не только предполагает наличие у человека определенных способностей, но и создает условия для их дальнейшего развития. В развитой форме сюжетно-ролевой игры проявляются такие способности, как способность действовать в плане представлений, ориентироваться в сфере человеческих отношений и координировать свои действия и действия своих людей. Эти способности являются специфическими для сюжетно-ролевой игры и в полной мере проявляются в игре. Но игра может выступать в своем неспецифическом значении. Это происходит в том случае, когда взрослый использует игру для передачи знаний, вводит в нее дидактические задачи. Л.А.Венгер особо подчеркивал важность применения игры именно в ее специфическом значении. Н.Я.Михайленко предложил новую концепцию становления сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте. В качестве основного мотива игры автор выделил фантазирование. Именно оно, по мнению автора, делает ребенка независимым от внешних обстоятельств, позволяет комбинировать события, менять роли.

    Особое значение детства заключается в том, что при всех своих ограниченных возможностях маленький ребенок, сам того не подозревая, решает главную задачу своей жизни – он определяет свое место, свой путь среди людей. И именно для ее выполнения нужна сюжетно-ролевая игра. Доказано, что в этой деятельности особенно успешно развивается личность ребенка, интеллект, воля, воображение, и общение. Но самое главное, что порождает сюжетно-ролевая игра- это стремление к самореализации, самовыражению.

**Чему обучается ребенок в сюжетно-ролевой игре?**

1. Учится  надеяться на собственные силы при столкновении с проблемами.
2. Свободно выражать свои чувства.
3. Уважать себя и верить в себя.
4. Игра дает возможность проявлять и совершенствовать свои творческие навыки в создании игровой атрибутики.
5. Умение уступать (желание и стремлении людей не всегда совпадает с моими).
6. Обучает эмоционально вживаться, «врастать» в сложный социальный мир сложных людей.

***«Каков ребенок в игре, такой во многом он будет во взрослой жизни»***

***А.С.Макаренко***

**III. Методика руководства развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников.**

1. **Руководство детскими сюжетно-ролевыми играми.**

    В руководстве творческими сюжетно-ролевыми играми детей перед воспитателями стоят две основные задачи: первое – развитие игры, как деятельности; второе – использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

     Развитие игры как деятельности означает расширение детских игр, углубление их содержания. Хорошая игра отличается выдумкой, творчеством, активностью, самостоятельность играющих, проявлением инициативы. Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, помогать друг другу при затруднениях – все это признаки хорошей игры. Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений – одно их важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе. Педагогический целесообразный подбор игрушек и игровых материалов создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. Руководство детской игрой определяется следующими методами и приемами. Их делят на две группы:

**1 группа *Приемы прямого руководства.***

Это те методы и приемы, которые воспитатель использует, находясь внутри игры, а именно:

а) взятия на себя главной роли,

б) внесение новых атрибутов,

в) поощрения, порицания и т.д.

г) подсказка сюжета, ситуации.

**2 группа** ***Приемы косвенного руководства***

Приемы косвенного руководства осуществляются путем обогащения знаний детей об окружающей жизни, обновлении игровых материалов, т.е. без непосредственного вмешательства в игру.

**Приемы косвенного руководства**

1. Методы и приемы, расширяющие представления у детей об окружающем:

- наблюдения за окружающей жизнью и людьми;

- чтение художественной литературы;

- рассказ воспитателя;

- просмотр кинофильмов с их обсуждением;

- прослушивание аудиозаписей;

- беседы с детьми – т.е. все те методы и приемы, способствующие расширению кругозора.

2. Приемы, которые использует воспитатель при руководстве детской игрой, находясь вне игры:

- подсказка ситуации;

- поощрения детей;

- советуют по поводу распределения ролей, использование атрибутов, сюжета и т.д.

1. **Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, используемые воспитателем.**

    Руководство сюжетно-ролевыми играми требуют большого мастерства и педагогического такта.

***Каковы же приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, которые должен использовать воспитатель:***

1. Расширение представлений у детей.
2. Интерес «во что играете?».
3. Предложение новых игровых действий.
4. Предложение новых ролей.
5. Внесение дополнительного оборудования или изготовление его вместе с детьми.
6. Придумывание новой игровой ситуации.
7. Прямые указания к действию (покорми куклу, крути руль и т.д.)
8. Вопросы, которые направляют развитие игры.
9. Взятие на себя главной роли.
10. Взятие на себя второстепенной роли.
11. Оценка и анализ игры.

**Основные  моменты методики применения сюжетно-ролевой игры.**

1. ***Выбор игры.***

Выбор игры, который педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретно-воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфичные функции, поэтому педагог должен отчетливо представлять ее реальные возможности.

***2. Педагогическая разработка плана игры.***

Начальный этап педагогического конструирования длительной игры – наметки ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

***3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.***

План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

***4. Создание воображаемой ситуации***.

Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья - поезд, бревно-корабль и т.д. Создание воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно-0ролевой игры.

***5. Распределение ролей.***

При распределении ролей в сюжетно-ролевой игре воспитатель должен стремиться удовлетворять игровые потребности детей, т.е. каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

***6. Начало игры.***

Для того, чтобы смогла развернуться игра очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации.

***7. Сохранение игровой ситуации.***

Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса к игре:

- взрослый, организатор игры, обязан задавать тон в обращении с играющими детьми. Если педагог в игре будет обращаться в игре обычно, называя их по имени и видеть их дошкольников, а не моряков и космонавтов, то это обязательно разрушит воображаемую ситуации, а с ней и игру.

- педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

- все меры педагогического воздействия на детей педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

- в ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.

- в процессе длительной сюжетно-ролевой игры воспитатель может организовать коллективные соревнования между небольшими группами играющего коллектива. Условия соревнования и форам подведения итогов разрабатываются в игровом ключе, в условиях воображаемой ситуации.

***8. Завершение игры.***

Во всех случаях необходимо позаботиться о таком окончании игры, который вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

**Приемы формирования взаимоотношений у детей во время игры.**

Какие же приемы должен использовать воспитатель для формирования взаимоотношения детей во время игры:

1. Вовлечение робких, застенчивых детей в игру (путем прямого предложения, например, возьмите мишку поиграть с собой), путем введения новой роли для этого ребенка.
2. Организация самим педагогом вокруг себя  коллектив для игры.
3. Побуждение детей самостоятельно договариваться об распределении ролей о совместном сюжето-сложении.
4. Предупреждение, устранение, возникших конфликтов из за игрушек, ролей и т.д.
5. Побуждение детей объединять разные сюжеты между собой.

**4.Что включает в себя «игровая грамота»**

**и «игровая культура воспитателя».**

    Воспитатель должен направлять игру, не разрушая ее, сохранять самодеятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру, в правду игры.

Педагогическое руководство, «педагогический талант» в процессе игры имеет свои особенности:

1. Вовремя принять предложения детей в процессе игры.
2. Продолжить по смыслу игровое действие.
3. Ввести новый персонаж, роль. Достроить, развернуть предложенные ребенком события.
4. Свободно оперировать элементами игровых сюжетов: событиями, персонажами, их действиями.
5. Уметь с детьми каждого возраста развертывать сюжеты.

**5.Условия активизации самостоятельной игры детей.**

Каковы условия активизации самостоятельной игры детей:

1. Недопустимо принуждение, навязывание тем, игровых ролей, формы игры (индивидуальные или коллективные).
2. У детей не должно возникать чувство, что в детском саду надо играть как велят, а не как хочешь.
3. **Что необходимо для того, чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению**

**к сюжетно-ролевой игре:**

1. Понимать ее специфику.

2. Иметь представление о ее развивающем значении, о том какой она должна быть на каждом возрастном этапе.

3. Уметь играть соответствующим образом с детьми разных возрастов.

1. **Принципы организации сюжетно-ролевой игры**

 Михайленко Н.Я. в своей книге «Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду» определяет несколько принципов организации детской игры:

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми. Сменить позицию «учителя» на позицию «играющего партнера».
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, сложный способ ее построения.
3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства, необходимо при формировании игр, умений одновременно ориентировать ребенка на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнерам, т.е. взрослому или сверстнику.

**8. Диапазоны игровых умений.**

    Педагог при руководстве сюжетно-ролевыми играми должен знать возрастные диапазоны игровых умений и навыков детей.

**От 1,5 до 3 лет**. Ребенок должен осуществлять условные действия с игрушками и предметами заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременные взаимодействия со сверстниками.

**От 3 до 5 лет.**Ребенок должен принимать и последовательно менять игровые роли, реализуя их через действия с предметами и ролевую речь. Вступать в ролевое взаимодействие с партнером-сверстником. Развивается ролевое поведение.

**От 5 до 7 лет**. Ребенок должен развертывать в игре разнообразные последовательные события, комбинируя их, согласно своему замыслу и замыслу 2-3 партнеров, реализовывать сюжетные события через ролевые предметные взаимодействия.