**Статья по психологии на тему: «Сюжетно-ролевая игра как средство развития волевой сферы детей среднего дошкольного возраста**

В процессе сюжетно-ролевой игры дети не только познают окружающий мир, но и сами являются его творцами, отражают в нем свои знания об известных им реальных явлениях и событиях, выражают свое отношение к ним, которое может быть ошибочным и требует коррекции.

Сюжетно-ролевая игра, является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике. Игра - это 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.

Дошкольное детство - большой отрезок жизни ребенка, который охватывает промежутки времени от 0 до 7 лет. В это время стремительно расширяются границы взаимодействия ребенка: pамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Степень изученности темы. В изучении данной темы были взяты за основу работы таких авторов как Зворыгина Е. В., Гаспарова Е. М., Максакова А. И., Тумакова Г. А. и др.

В процессе сюжетно-ролевой игры дети не только познают окружающий мир, но и сами являются его творцами, отражают в нем свои знания об известных им реальных явлениях и событиях, выражают свое отношение к ним, которое может быть ошибочным и требует коррекции.

Сюжетно-ролевая игра, является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике. Игра - это 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.

Дошкольное детство - большой отрезок жизни ребенка, который охватывает промежутки времени от 0 до 7 лет. В это время стремительно расширяются границы взаимодействия ребенка: pамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Степень изученности темы. В изучении данной темы были взяты за основу работы таких авторов как Зворыгина Е. В., Гаспарова Е. М., Максакова А. И., Тумакова Г. А. и др.

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ШКОЛА ПРОИЗВОЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ**

**1. Сущность и структура сюжетно-ролевой игры**

Игра - ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Предметом игровой деятельности является взрослый человек как носитель определенных общественных функций, вступающий в определенные отношения с другими людьми, использующий в своей деятельности определенные правила.

Главное изменение в поведении состоит в том, что желания ребенка отходят на второй план, и на первый план выходит четкое выполнение правил игры.

Структура сюжетно-ролевой игры:

В каждой игре свои игровые условия - участвующие в ней дети, куклы, другие игрушки и предметы.

Сюжет - та сфера действительности, которая отражается в игре. Сначала ребенок ограничен рамками семьи и поэтому игры его связаны главным образом с семейными, бытовыми проблемами. Затем, по мере освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты - производственные, военные и т.д.

Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:

Соблюдение правил.

Правила регламентируют действия ребенка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а ребенку это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появляется. Важным этапом дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры.

Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

Социальный мотив игр.

Социальный мотив закладывается в сюжетно-ролевой игре. Игра - это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. Когда игра достигает своего пика, то ребенку становится недостаточно заменять отношения игрой, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус. Единственный способ, как он это может сделать,- это пойти в школу.

В сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие.

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Многие психологи задавались следующими опросами: «Испытывает ли ребенок чувства или только изображает их? Какое влияние оказывают они на формирование морального облика ребенка?» В самой глубине генезиса игры, в самых ее истоков имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и « по - правде». Но, несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку - куклу, водитель серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища.

Хотя ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, чувства, которые он при этом испытывает, самые настоящие. «Катя - мама» - говорит крошечная девочка, и, примеряя на себя новую роль, погружается в воображаемый мир. И, независимо от того, куплена ли ее «дочка» в дорогом игрушечном магазине или сшита заботливой бабушкой из Катиных же старых колготок, маленькая мама не просто повторяет за старшими манипуляции, которые положено совершать над младенцами, а испытывает настоящее чувство материнской любви к своему «ребеночку».

С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Игра и выявляет переживания ребенка, и формирует его чувства. Когда ребенок подражает космонавтам, он передает свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что сюжетно-ролевая игра - это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

В ходе сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника.

Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры (в «моряков», «летчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

В сюжетно-ролевой игре развивается воображение и творчество.

Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях - все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни. Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

Развитие речи.

В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы.

Развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отсталыми и в развитии воображения.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой - сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова. Особенно заметна роль слова в так называемых режиссерских играх, где ребенок не берет на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит о них. Элемент режиссуры содержится в каждой игре с куклами. «Мама» говорит и действует и за себя, и за свою дочку-куклу.

Выполнение роли ставит ребенка перед необходимостью действовать не так, как он хочет, а так, как это предписано ролью, подчиняясь социальным нормам и правилам поведения.

Дошкольник встает на позицию другого человека, причем не одного, а разных. В пределах одного сюжета ребенок «смотрит» на ситуацию глазами нескольких людей. Сегодня девочка играет роль мамы, а завтра - дочки. Перед ребенком открываются не только правила поведения, но и их значение для установления и поддержания положительных взаимоотношений с другими людьми. Осознается необходимость соблюдать правила, т.е. формируется сознательное подчинение им. Выполняя роли, ребенок сдерживает свои непосредственные побуждения, поступаясь личными желаниями, демонстрирует общественно одобряемый образец поведения, выражает нравственные оценки.

Сюжетно-ролевые игры построены на замысле. Замысел является результатом наблюдения ребенка за окружающей действительностью. Осуществляя замысел, ребенок действует по определенным правилам. Чем старше дети, тем шире их опыт, круг знаний, тем больше значение правил в игре. Поскольку эти игры создаются на основе наблюдения за окружающим миром, то они тесно связывают каждого ребенка с тем обществом, в котором он живет.

В сюжетно-ролевой игре и правила, и роли, и сюжет изобретаются детьми, а, следовательно, ими же определяются и взаимоотношения друг с другом.

Определить сущность сюжетно-ролевой игры не просто. Эта деятельность содержит в себе несовместимые и противоречивые начала. Она является одновременно свободной и жестко регламентированной, непосредственной и опосредованной, фантастической и реальной, эмоциональной и рациональной.

Сюжетно-ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом - особой связи, характерной для детского возраста. Её возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребёнка в обществе.

Виды сюжетно-ролевых игр:

Игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семья», «праздники», «дни рождения». И в этих играх большое место занимают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.

Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль), милиция, пожарные, цирк, театр, зверинец, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).

Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

Игры на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку (по содержанию мультфильмов), в четырех «танкистов» и собаку (по содержанию кинофильма) и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

«Режиссерские» игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя ее действия. Участники игры заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети «учат» кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек «действовать» в соответствии с взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками.

Ролевые игры детей среднего дошкольного возраста не просто копируют окружающую жизнь ребенка, они являются проявлением свободной деятельности детей, в которой, фантазируя и подражая, они раскрывают свой характер, свое понимание жизни. Все это детям запрещено во взрослой, логической действительности, где все разумно и нет места волшебству. Но ролевую игру нельзя считать только экспериментальной площадкой, где дети проверяют, подвергают анализу накопленную информацию о жизни; в этих играх формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир активно, переосмысливать его.

Установлены следующие разновидности ролей, которые принимают на себя дети среднего возраста в сюжетно-ролевых играх: роль конкретного взрослого, роль профессии обобщенного типа, роль детей, семейные роли, роли сказочного, карнавального характера.

Смена ролей в игре есть смена мотивов. Ребенок удовлетворяется игрой только в том случае, если ролевые действия привлекательны для него. Если по ходу игры развивается сюжет, где ребенок не может через свою роль отобразить то, что является для него привлекательным, он берет другую роль.

Наиболее характерным моментом роли является то, что она не может осуществляться вне практического игрового действия. Это действия со значением, они носят избирательный характер. Игровое действие является способом осуществления роли. Между ролью и игровыми действиями имеется тесная взаимосвязь и противоречивое единство. Чем обобщеннее и сокращеннее игровые действия, тем глубже отражена в игре система отношений деятельности взрослых.

И, наоборот, чем конкретнее игровые действия, тем больше на первый план выходит предметное содержание воссоздаваемой деятельности, а на второй план уходят отношения между людьми.

Другой компонент игры - правила. Благодаря им возникает новая форма удовольствия ребенка - радость оттого, что он действует так, как требуют правила. Исполняя ту или иную роль, дети внимательно следят, насколько их действия и действия их партнеров соответствуют общепринятым правилам. Факт выделения правила свидетельствует о том, что у ребенка появляются первые формы самоконтроля и, следовательно, его поведение поднялось на новый уровень произвольности не только в игре, но и в других, неигровых ситуациях. Игра с правилами дает ребенку две необходимые (для школы и для жизни в целом) способности: во-первых, выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации; во-вторых, коллективная игра с правилами учит общаться.

Отличительным признаком сюжетно-ролевой игры является наличие сюжета. Сюжет - предмет игрового изображения, последовательность и связь изображаемых событий, их совокупность, способ развертывания темы игры.

Сюжет ролевой игры узнаваем, но вместе с тем в нем присутствуют условия преодоления стереотипов поведения в повседневной жизни, к которым можно отнести неопределенность, самостоятельный выбор, риск, неожиданность, эмоциональную увлеченность. Поскольку деятельность людей и их отношения, которые являются содержанием сюжетно-ролевой игры детей, чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты детских игр разнообразны и изменчивы.

**Гендерное воспитание через сюжетно-ролевые игры**

Проблемы гендерного воспитания волнуют сегодня большое количество исследователей и педагогов. Актуальной задачей современной системы дошкольного образования является воспитание культуры гендерных взаимоотношений детей как субъектов социальных отношений. Такие важные субъектные проявления, как активность, самостоятельность, инициативность, избирательность, свобода выбора, целеустремленность, творчество - необходимо развивать у детей обоих полов. В дошкольном возрасте воспитание культуры взаимоотношений мальчиков и девочек предполагает целенаправленную педагогическую работу, которая включает развитие у ребенка ценностного отношения, интереса к представителям своего и противоположного пола, желания и умений взаимодействовать друг с другом, договариваться, мирно решать конфликты, становление позиций мальчика и девочки как субъектов социальных отношений; формирование модели поведения, соответствующей полу ребенка, опыта и способов совместного взаимодействия, сотрудничества в детских видах деятельности.

Социальные изменения, происходящие в современном обществе, привели к разрушению традиционных стереотипов мужского и женского поведения. На основе многочисленных исследований ученые пришли к выводу, что в настоящее время ориентироваться только на биологический пол нельзя, и ввели использование междисциплинарного термина «гендер» (англ. Gender – род), который обозначает социальный пол, пол как продукт культуры. В результате мы имеем возможность рассматривать вопросы воспитания девочек и мальчиков не как изначальную от рождения данность, а как явление, вырабатывающееся в результате сложного взаимодействия природных задатков и соответствующей социализации, а также с учетом индивидуальных особенностей каждого конкретного ребенка. Воспитание детей с учетом гендерных особенностей задача сложная, но посильная.

В результате психолого-педагогических исследований, проведенных в России и за рубежом, было установлено, что именно в период дошкольного детства у всех детей, живущих в разных странах мира, происходит принятие гендерной роли:

- к возрасту 2-3 лет дети начинают понимать, что они либо девочка, либо мальчик, и обозначают себя соответствующим образом;

- в возрасте с 4 до 7 лет формируется гендерная устойчивость: детям становится понятно, что гендер (пол) не изменяется: мальчики становятся мужчинами, а девочки – женщинами и эта принадлежность к полу не изменится в зависимости от ситуации или личных желаний ребенка.

Психологи и педагоги считают, что формирование гендерной устойчивости обусловлено социокультурными нормами и зависит в первую очередь от отношения родителей к ребёнку, характера родительских установок и привязанности как матери к ребёнку, так и ребёнка к матери, а также от воспитания его в дошкольном образовательном учреждении.

Целью гендерного подхода в педагогике является воспитание детей разного пола, одинаково способных к самореализации и раскрытию своих потенциалов и возможностей в современном обществе. Все мы знаем, что период дошкольного детства неоценим в целом для развития человека. Все важнейшие качества личности, задатки и способности формируются именном в этом возрасте. Половая идентификация ребёнка происходит уже к 3-4 годам, то есть к концу младшего возраста ребёнок усваивает свою половую принадлежность, хотя ещё не знает, каким содержанием должны быть наполнены понятия «мальчик» и «девочка». Стереотипы мужского и женского поведения входят в психологию ребёнка через непосредственное наблюдение за поведением мужчин и женщин. Ребёнок ещё и не использует эти символы «мужественности» в своей практике, но уже начинает вносить их в сюжет игры. Ориентация ребёнка на ценности своего пола происходит не только в семье, но и в дошкольном учреждении, в котором он проводит большую часть времени. Среда является одним из основных средств развития личности ребёнка, источником его индивидуальных знаний и социального опыта. Предметно – пространственная среда не только обеспечивает разные виды активности дошкольников (физической, игровой, умственной и. т. д.), но и является основой его самостоятельной деятельности с учётом гендерных особенностей. Роль взрослого в данном случае состоит в том, чтобы открыть перед мальчиками и девочками весь спектр возможностей среды и направить их усилия на использование отдельных элементов с учётом гендерных и индивидуальных особенностей и потребностей каждого ребёнка.

В дошкольном возрасте игра является основным видом детской деятельности, именно в сюжетной игре происходит усвоение детьми гендерного поведения. Сюжетно –ролевая игра не требует от ребёнка значимых поступков, здесь всё «как будто», «понарошку», но именно игра позволяет закрепить гендерные стереотипы, заложить основы эмоционально положительного отношения к будущей социальной роли мужчины женщины, папы и мамы.

Целью педагогического сопровождения сюжетно-ролевой игры должна быть не «коллективная проработка знаний», а формирование умений, обеспечивающих самостоятельную игру, в которой мальчики и девочки реализуют свои поло-ролевые представления и предпочтения, свободно взаимодействуя со сверстниками. Адекватным педагогическим воздействием здесь будет ненавязчивое сопровождение сюжета развёрнутой детьми ролевой игры. Поскольку малыши недостаточно хорошо умеют играть вместе - дополнять, а не дублировать друг друга - воспитатель может принять на себя одну из ролей. Следует обратить внимание на то, что многие дети, особенно девочки, проявляют настороженность по отношению к другому полу, беспокойство в случае необходимости контактов.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры дошкольников при формировании у них позитивной половой идентичности будет успешным, если соблюдается ряд требований. В частности, воспитатель:

- понимает специфические задачи игры;

- осознаёт развивающие возможности сюжетно-ролевой игры в формировании у детей представлений о социальных половых ролях в обществе и закреплении в поведении позитивных гендерных стереотипов;

- избегает позиции учителя, предпочитая позицию «играющего тренера», не допускает негативных оценок, подчёркивая только позитивные моменты;

- ориентирует мальчиков и девочек на выбор ролевой в соответствии со своим полом, акцентирует внимание на смысле поло-ролевого поведения ребёнка;

- организует сюжетно-ролевую игру в небольших разнополовых группах (два-три ребёнка), со временем увеличивая число детей;

- знает особенности сюжетно-ролевой игры у детей разного возраста; развёртывает игру так, чтобы ребята постепенно усваивали новые, более сложные способы взаимодействия со сверстниками обоих полов, расширяли свои представления о будущих социальных ролях.

Степень усвоения ребенком гендерных стереотипов поведения зависит от сложности сюжетно-ролевой игры. Выделяется несколько этапов развития игровой деятельности дошкольников:

1. Этап условных игровых действий, для которых характерен выбор однотёмного одноперсонажного сюжета. Такая игра представляет собой смысловую цепочку действий: один ребёнок (мальчик или девочка) выполняет определённые действия, соответствующие его половой роли (например, девочка, как мама, утром будет свою куклу-дочку, умываете, одевает, говорит ласковые слова, идет с ней гулять и т. д.).

2. Этап многоперсонажного сюжета. Сюжет игры предполагает наличие системы взаимосвязанных персонажей (ролей). Стереотипы гендерного поведения формируются воспитателем через взаимодействие детей разного пола, введение новых персонажей (игры «Семья», «Папа на работе», «Мама на работе» и т. д.).

3. Этап построения и развёртывания многотемных сюжетов, на котором разнообразные события и социальные отношения комбинируются в игре, благодаря чему у детей закрепляются позитивные мужские и женские способы поведения.

Формирование позитивного поло-ролевого поведения у детей разного возраста имеет свои специфические особенности. Например, в 3-5 лет дети переходят на принципиально новый уровень развития, заменяя сюжетно-отобразительную игру сюжетно-ролевой. Психологическая характеристика игры также становится иной: у ребёнка появляется стремление к общению и взаимодействию со сверстниками, как своего, так и противоположного пола, окружающими людьми в целом. Однако без помощи взрослых дети еще не всегда могут интересно развернуть игру, использовать разнообразные игровые материалы.

Подбору материала и оборудования для игровой деятельности девочек и мальчиков необходимо уделить особое внимание. При проведении работы по воспитанию детей с учётом их гендерных особенностей нужно обратить внимание на следующее:

- на привлекательный игровой материал и игровую атрибутику с целью привлечения детей к отражению в игре социально одобряемых образов женского и мужского поведения;

- на достаточность и полноту материалов для игр, в процессе которой девочки воспроизводят модель социального поведения женщины – матери;

- на наличие атрибутики и маркеров игрового пространства для игр – «путешествий», в которых для мальчиков представляется возможность поиграть в мужскую модель поведения.

Принципы построения окружающей игровой среды предусматривают одинаковое количество игр, пособий в зонах мальчиков и девочек, свободный выбор зон детьми, возможность организации совместных игр. Для мальчиков это все виды транспорта, атрибуты для полиции, военного моряка, разные виды конструкторов. Важная роль в развитии игровой деятельности принадлежит конструированию из крупного строительного материала. Мальчики, вначале под руководством, а затем самостоятельно охотно конструируют для коллективных игр. Это может быть большая машина, самолёт, пароход, вагон поезда и т. д. Важным условием для воспитания детей, с учётом их гендерных особенностей является, то, что мальчикам может быть поручена «тяжёлая» работа: «подвезти» материал на машинах, установить основные крупные детали и т. д., при этом нужно поддерживать стремление и инициативу детей самостоятельно находить конструктивные решения для игры. Часто взрослые порицают поведение мальчиков, когда они бегают, кричат, играют в войну. Но если учесть, что мальчикам физиологически нужно больше пространство для игр, что в игре они развиваются физически, учатся регулировать свою силу, игра им помогает разрядить скопившуюся энергию, то, возможно, причины для осуждения будет меньше. Следует предоставить им пространство и следить, чтобы игры не носили агрессивного характера, для этого нужно научить играть мальчиков в солдат, лётчиков, моряков и создать для этого соответствующие условия. Так как мальчики очень любят разбирать игрушки, изучать их строение и конструкцию, при покупке игрушек для мальчиков нужно это учесть. Лучше для игр приобретать конструкторы «сборно – разборные модели транспорта».

Для игр девочкам требуется небольшое пространство. Девочки чаще всего в играх осваивают роль мамы, поэтому необходимо, чтобы у них было достаточное количество кукол, колясок и прочей атрибутики. Так как у девочек лучше развита мелкая моторика, то им больше требуется мелких игрушек, атрибутов к играм. Для девочек игровая зона это уголок ряженья, кухня с разными видами посуды, столик с зеркалом для причёсывания модниц. Дети и родители принимают активное участие в изготовлении атрибутов для сюжетно - ролевых игр. Это шапочки, книжечки, маски, коробки, стаканчики и другие. Атрибуты для сюжетно-ролевых игр хранятся в специально отведённом месте с указателем-символом на коробочке.

В старшем дошкольном возрасте в сюжетно-ролевой игре дети в символической форме воспроизводят взаимоотношения взрослых людей. Играя роль, ребёнок выполняет определённую социальную функцию, дифференцированную по полу. Роль воспитателя состоит в том, что он ежедневно участвует в играх детей. При этом он руководит как играми, в которых участвуют по желанию все дети, так и дифференцированно играет с девочками и мальчиками. В руководстве творческими сюжетно-ролевыми играми детей перед воспитателем стоят две основные задачи:

Развитие игры, как деятельности;

Использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

В работе используются методы и приёмы для руководства сюжетно-ролевыми играми старших дошкольников: напоминание, подсказка, взятие воспитателем на себя второстепенной роли, вопросы к детям, пример воспитателя, оценка и анализ деятельности детей.

В игре можно увидеть, как заметно различаются мальчики и девочки. Девочки предпочитают игровые сюжеты, отражающие типично женские интересы: моду, домашние дела и обязанности женщины, женские профессии. Мальчики предпочитают игровые сюжеты, отражающие мужские черты (смелость, героизм, отважность, интересы, мужские взаимоотношения в мужских профессиях и деяниях). Девочки и мальчики выбирают роли, характерные для представителей своего пола. Игровые интересы мальчиков связаны с социокультурным пространством жизни, т.к. они многое заимствуют для игр из мультфильмов, рекламы, кино; игровые интересы девочек связаны с современным бытовым пространством жизни взрослых.

Для мужчин характерны профессии, которые позволяют проявить героизм, смелость, физическую силу, отвагу, благородство, умение прийти на помощь. Для развития этих качеств у мальчиков предлагаем сюжетно-ролевые игры: «Семья», «Исследователь», «ГИБДД», «Водители», «Гараж», «Автосалон», «Служба спасения».

Педагогически правильно организованная сюжетно-ролевая игра детей способствует развитию интереса, эмоционально-положительного отношения к противоположному полу, будущей роли, освоению опыта мужского и женского поведения в семье и обществе, умений взаимодействовать, договариваться с противоположным полом, строить длительные доброжелательные взаимоотношения, а также оказывает положительное влияние на ход общего развития детской личности, игровой деятельности в целом.

Сюжетно-ролевые игры – лучший способ преодоления негативных ролевых стереотипов. Например, в автосалоне, в гараже могут работать и девочки – приём заказов, мойка машин, директор автосалона.

В сюжетно - ролевой игре «Больница» врач и пациент могут свободно меняться ролями. Эта игра вдохновляет мальчиков заботиться о ком-либо, а девочек – играть мужские роли.

В сюжетно-ролевых играх «Скорая помощь», «Поликлиника», «Больница» формируется у детей умение делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом, по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, отображать в игре знания об окружающей жизни, показываем социальную значимость медицины, воспитываем уважение к труду медицинских работников, закрепляем правила поведения в общественных местах. В игре закладываются основы нравственности: великодушие, надёжность, уважение к девочкам (женщинам) – у мальчиков, и доброта, терпеливость, верность, уважение к мальчикам (мужчинам) – у девочек.

В играх реализуются желания детей: стать в будущем модельером, (сюжетно-ролевая игра «Дом мод»), инспектором безопасного движения (сюжетно-ролевая игра «ГИБДД»), строителем (сюжетно-ролевая игра «Строительство»), спасателем (сюжетно-ролевая игра «Служба спасения»).

В игре ребёнок освобождается от чувства одиночества и познаёт радость близости и сотрудничества, в игре он оценивает свои возможности, обретает веру в себя, определяет позицию по отношению к окружающему миру и людям. Например, в игре «Почта» детей нужно научить понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней, необходимо сформировать уважительное отношение к работникам почты, учить отображать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счёте. На почте работают и мужчины, и женщины, от качества работы одного зависит результат всего коллектива.

Женщины обычно выбирают профессии, позволяющие проявить миротворчество, отзывчивость, доброту, умение видеть и создавать красоту. «Детский сад», «Школа», «Ателье», «Музей», «Салон красоты», «Супермаркет», «Модельное агентство», «Дизайнерская студия», «Семья» - это сюжетно - ролевые игры для самовыражения девочек, но здесь можно привлечь поучаствовать и мальчиков. В сюжетно-ролевой игре «Супермаркет» можно научить детей согласовывать собственные игровые замыслы сверстников, менять роли по ходу игры, побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни, развивать диалогическую речь.

Родительские отношения и образцы воспитания являются теми традициями, которые передаются из поколения в поколение и играют важную роль в воспитании ребёнка и в том числе в появлении и становлении у него гендерной идентичности.

В сюжетно-ролевой игре «Семья» нужно стараться сформировать у детей представление о роли и занятости мужчины и женщины в семье, об их взаимоотношениях: хорошая семья – дружная, все заботятся друг о друге, помогают друг другу, каждый член семьи имеет свой круг обязанностей. В сюжетно – ролевой игре «Театр» можно научить детей действовать в соответствии с принятой на себя ролью, формировать доброжелательное отношение между детьми, закреплять представление детей об учреждениях культуры, их социальной значимости, закреплять знания детей о театре, труппе театра, показывать их коллективный характер работы в театре, развивать выразительность речи детей.

В сюжетно - ролевой игре «Телевидение» закрепляется представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей. Сюжетно-ролевая игра способствует формированию у детей мужских и женских качеств, необходимых им для успешного выполнения в будущем своих функций в семье. Однако без помощи взрослых дети еще не всегда могут интересно развернуть игру, использовать разнообразные игровые материалы. Таким образом, педагогически правильно организованная сюжетно-ролевая игра детей способствует:

- развитию интереса, эмоционально-положительного отношения к противоположному полу, будущей роли;

- освоению опыта мужского и женского поведения в семье и обществе;

- умений взаимодействовать, договариваться с противоположным полом;

- строить длительные доброжелательные взаимоотношения;

- оказывает положительное влияние на ход общего развития детской личности, игровой деятельности в целом.

Воспитание детей с учётом их гендерных особенностей призвано помочь ребёнку осознать себя представителем того или иного пола. В результате этого у детей должна сформироваться гендерная устойчивость: «Я девочка и буду ей постоянно, Я – мальчик и всегда буду им». Проблема гендерной социализации является одной из наиболее актуальных в общем контексте основных направлений воспитательно-образовательной работы. В дошкольном возрасте идет интенсивный процесс становления самосознания ребенка, важным компонентом которого является осознание себя как представителя определенного пола. Организация поло-ролевого воспитания должна осуществляться в аспекте целостной педагогической системы, не допускающей недооценку какого либо из ее компонентов. Успех вхождения ребенка в мир людей, его половая воспитанность в значительной мере зависит от содержания воспитания, в которой роль игры трудно переоценить. Когда в игре, будет достигнут уровень развития, который характеризуется принятием роли и умением осуществлять в определённой последовательности ролевые действия, воспитатель может перейти к решению вопросов связанных с обучением девочек и мальчиков выполнения в игре социальных функций. Сюжетно-ролевая игра для ребенка – это особый мир, где есть возможность реализации своих интересов, желаний, предпочтений, фантазий, обретения опыта взаимодействия с представителями обоего пола, свободы выбора, инициативности, самостоятельности, творчества. Игра позволяет ребенку примерить самые разные социальные роли, взаимоотношения, получить массу положительных эмоций, впечатлений, незабываемых, радостных моментов. Очевидно, что воспитание детей с учётом их гендерных особенностей во многом будет определяться индивидуальными особенностями каждого ребенка, зависеть от тех образцов поведения женщин и мужчин, с которыми ребенок постоянно сталкивается в семье. Но это вовсе не означает, что воспитательное воздействие, оказываемое на девочку или мальчика в этом нежном возрасте, не повлияет на развитие личности.

**Роль сюжетно-ролевых игр в психическом развитии детей среднего дошкольного возраста**

Проблема сюжетно-ролевой игры как основного вида деятельности - одна из самых сложных и неоднозначно оцениваемых в психологии и педагогике.

Существуют различные концепции, которые пытаются раскрыть природу, движущие силы, возможности, особенности сюжетно-ролевой игры.

Проводя наблюдения над естественным ходом нервно-психического развития детей, ученые большое внимание уделяли условиям, содействующим этому развитию и задерживающим его, стремились определить роль внешних и внутренних стимулов развития в различные периоды жизни ребенка. Среди условий умственного развития они указали на исключительно важную роль игры. «За исключением сна и времени, потраченного на неприятные чувства, все остальное время здоровый ребенок обыкновенно употребляет на умственную работу, которая у него состоит из наблюдений, игр и забав». «Главнейшим пособием или орудием умственного развития в раннем детстве служит неутомимая умственная деятельность, которую обыкновенно называют играми и забавами. С обучением ребенка речи к ним добавляется новое средство развития - беседа со взрослыми».

Ученые подразделяли детские игры на три группы, рассматривая в качестве основания для классификации развивающее воздействие на те или иные психические составляющие, и дал психологическое обоснование воздействия игр и забав.

Первая - инстинктивно придуманные ребенком занятия и упражнения, способствующие закреплению в уме ясных образов или следов получаемого представления.

Вторая - игры и забавы для развития и укрепления чувства самосознания.

Третья - игры и забавы для упражнения процесса воспроизведения (репродукция впечатлений).

«Игры представляют собой исключительно умственную интеллектуальную деятельность. В них отмечается полное отсутствие эмоционального начала». Данное утверждение ученых является недостаточно обоснованным, поскольку у детей, особенно в среднем дошкольном возрасте, в процессе игры наряду с интеллектуальной деятельностью обязательно присутствует

эмоциональный отклик, интерес. Вторую особенность детских игр составляет их беспрерывная смена, которая тем резче, чем младше ребенок.

С развитием ребенка круг объектов игры все более расширяется. Вместе с тем развивающееся мышление приводит в действие различные двигательные аппараты (движение глаз, головы, рук, перемещение) в пространстве для отыскивания новых предметов и для овладения в реальности теми объектами, смутный образ которых уже живет в мыслительных центрах ребенка. Потребность ознакомления со свойствами предметов внешнего мира, с их видом, формой, весом, сопротивлением, гибкостью и другими качествами предполагает необходимость огромного количества моделей и бесконечно частого их использования. Отсюда, большое разнообразие в предметах, служащих для игры, и в способах забавы: они разнообразны, как разнообразна человеческая мысль.

Развитие самосознания у ребенка сопровождается многими моментами: мускульными ощущениями; болевыми и другими впечатлениями от тела; зрительными представлениями о форме и величине собственного тела. И здесь важным вспомогательным орудием для развития зрительных представлений служит зеркало. Оно является одной из самых поучительных игрушек.

Один и тот же предмет сюжетно-ролевой игры может служить детям для различных целей. Например, бросание предметов и постукивание употребляются один раз для вызывания звуков, которые ребенок анализирует и классифицирует, другой - для практики воспроизведения идей. Этот факт объясняется тем, что картинка, которую ребенок видит, оставляет слабый след в его уме и воспроизводится недостаточно ясно и легко. Чтобы прочно ее запечатлеть, необходимо воспроизвести операцию. Но как только ребенок достигает этого, игра теряет для него интерес.

Задачи, преследуемые ребенком в сюжетно-ролевых играх и забавах, имеют важное воспитательное значение и включают в себя все свойства учения и весь смысл умственного труда. Сюжетно-ролевые игры - это школа мышления, а творчество и фантазия, проявляющиеся в них, не что иное, как фазы эволюции мыслительного процесса. Ученые призывают содействовать ребенку в играх, что может чрезвычайно облегчить трудности умственного развития.

Кроме обучения мышлению ребенок с помощью игр приобретает первые важные конкретные знания: изучение движений и предметов, величин и расстояний, силы и координации собственных движений (беганье, прыганье, передвижение различных предметов и т.п.); изучение физических свойств предметов (дети любуются стеклянными, прозрачными предметами), делимости и т.п., причинной связи или последовательности явлений и т.п.

Сюжетно-ролевые игры могут утомлять ребенка. Последствием утомления бывают приостановка забавы и переход к другой, сон или слезы. Утомление выражается изменчивостью в целях, которые преследует ребенок, рассеянностью и поверхностным переходом от одного предмета к другому, ухудшением качества двигательной координации. Резкая перемена в характере движений зависит от утомления высших центров нервной деятельности, в которых происходит сочетание впечатлений (зрительных, мышечных и пр.) и превращение их в сознательно-волевой толчок. Именно так Сикорский объясняет внезапный перерыв в сложной координации, мгновенное исчезновение тонких движений и замену их грубыми, размашистыми.

В играх ребенка проявляется степень его интеллигентности. Интеллигентные дети мало раздражительны, мало плачут, имеют хороший сон, проявляют большое разнообразие в играх, их занятия отличаются тщательностью операций, постоянным прогрессом и новизной. У раздражительных детей в играх можно заметить повторяемость, однообразие, отсутствие творческой фантазии; педагогическое влияние на указанных детей зачастую недостаточно успешно. Довольно рано в их играх обнаруживается такая особенность, как привычность, шаблонность, занятие теряет для ребенка инструктивный характер и становится пустой забавой для время препровождения.

Роль игровой деятельности в умственном развитии дошкольников

В сюжетно-ролевой игре происходит формирование восприятия, мышления, памяти, речи - тех фундаментальных психических процессов, без достаточного развития которых нельзя говорить о воспитании гармоничной личности. Ведущую роль игры в формировании психики ребенка отмечали крупнейшие педагоги и психологи (К.Д. Ушинский, А.С. Макаренко, А.М. Горький, Н.К. Крупская, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.В. Луначарский, Д.Б. Эльконин и др.).

Разнообразные знания, впечатления обогащают его духовный мир, и всё это находит отражение в сюжетно-ролевой игре.

Уровень развития мышления ребенка определяет характер его деятельности, интеллектуальный уровень ее осуществления.

Практические задачи, которые должен решить в игре ребенок, отличаются от учебных. Содержание игровых задач продиктовано самой жизнью, окружением ребенка, его опытом, знаниями.

Решение игровых задач с помощью предметных действий приобретает форму применения всё более обобщённых игровых способов познания действительности. Это означает, что игровые задачи ребенок решает на более высоком интеллектуальном уровне. Важным моментом является установление преемственности содержания вне игрового опыта и игры. Речь идёт не о копировании в игре реальных предметных действий, а об их осмыслении и переносе в игру. Более обобщенное игровое действие переводит саму игру на качественно новую интеллектуальную основу. Особенно показательно замещение игрового действия словом. В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно - действенного мышления к элементам словесно - логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать системы обобщенных типичных образов и явлений, мысленно преобразовывать их.

Сюжетно-ролевая игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают в условиях игры, чем по прямому заданию взрослого.

Действуя с предметами-заместителями, ребенок начинает оперировать в мыслимом, условном пространстве. Предмет-заместитель становится опорой для мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребенок начинает действовать во внутреннем, умственном плане. Таким образом, игра способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане образов и представлений. Кроме того, в игре, выполняя различные роли, ребенок становится на разные точки зрения и начинает видеть предмет с разных сторон. Это способствует развитию важнейшей мыслительной способности человека, позволяющей представить другой взгляд и другую точку зрения, преодолевается так называемый «познавательный эгоцентризм».

Игровая деятельность дошкольника является мощным стимулом воображения. Выполнение роли, развитие сюжета побуждает ребенка перекомбинировать известные события, создавать их новые сочетания, дополнять и преобразовывать собственные впечатления. Малыш, перевоплощаясь в разных персонажей, особенно в режиссерской игре, имеет возможность посмотреть на ситуацию с разных точек зрения.

Важным моментом в развитии воображения ребенка служит такая организация предметной среды, которая включает наряду со знакомыми предметами с закрепленными функциями предметы неспецифические, полуфункциональные: бросовый материал (коробки, катушки, обрывки ткани, бумаги) и природный (шишки, веточки, желуди). Действуя с ними, наделяя их разным значением в разных ситуациях, используя вариативно, ребенок интенсивно осваивает замещение.

Игры и упражнения, включающие умственную и двигательную активность, требуют от ребенка переключения, распределения и сосредоточенности внимания.

Развитие произвольной памяти дошкольника происходит, когда взрослый побуждает ребенка к сознательному воспроизведению своего опыта в игре, продуктивной и речевой деятельности, при пересказе, заучивании, рассказывании, сочинении историй и сказок, т.е. ставит цель «вспомни». Важно, чтобы требование запомнить было вызвано потребностями той деятельности, в которую включен дошкольник. Ребенок должен понимать, зачем нужно запоминать. Использование усвоенных знаний должно следовать вскоре за запоминанием.

Сюжетно-ролевые расширяют представления об окружающем и способствуют развитию речевого общения; игры-драматизации помогают более глубокому пониманию произведений художественной литературы и активизируют речь; строительно-конструктивные развивают конструктивные способности и расширяют знания о геометрических фигурах и пространственных отношениях. Игра будет активно воздействовать на умственное развитие ребенка, если воспитатель обогащает её содержание, правильно организует.

**Влияние сюжетно-ролевых игр на дошкольный возраст**

Все важнейшие новообразования зарождаются и первоначально развиваются в ведущей деятельности дошкольного возраста - сюжетно-ролевой игре. Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях и воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

Сюжетно-ролевая игра влияет на формирование произвольности психических процессов. Так, в игре у детей начинает развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредоточиваются лучше, запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Сознательная цель (сосредоточить внимание, запомнить и припомнить) выделяется для ребенка раньше и легче всего в игре. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию, на содержании разыгрываемых действий и сюжета. Если ребенок не хочет быть внимательным к тому, что требует от него предстоящая игровая ситуация, если не запоминает условий игры, то он просто изгоняется сверстниками. Потребность в общении, в эмоциональном поощрении вынуждает ребенка к целенаправленному сосредоточению и запоминанию.

Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка дошкольного возраста. В игре ребенок учится действовать с заместителями предмета - он дает заместителю новое игровое название и действует с ним в соответствии с названием. Предмет-заместитель становится опорой для мышления. На основе действий с предметами-заместителями ребенок учится мыслить о реальном предмете. Постепенно игровые действия с предметами сокращаются, ребенок учится мыслить о предметах и действовать с ними в умственном плане. Таким образом, игра в большей мере способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений.

Ролевая игра имеет определяющее значение для развития воображения. В игровой деятельности ребенок учится замещать предметы, брать на себя различные способы другими предметами, брать на себя различные роли. Это способность ложится в основу развития воображения. В играх детей

старшего дошкольного возраста уже не обязательны предметы-заместители, также как не обязательны и многие игровые действия. Дети учатся подразумевать предметы и действия с ними, создавать новые ситуации в своем воображении. Игра может в таком случае протекать во внутреннем плане. Шестилетняя Катюша рассматривает фотографию, где изображена девочка, которая подперла пальчиком щечку и задумчиво смотрит на куклу. Кукла посажена возле игрушечной швейной машины. Катюша говорит: «Девочка думает, как будто ее куколка шьет». Своим объяснением маленькая Катя обнаружила свойственной ей самой способ игры.

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому сюжетно-ролевая игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период.

В то же время опыт игровых и особенно реальных взаимоотношений ребенка ложится в основу свойств мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное.

Очень большое влияние сюжетно-ролевая игра оказывает на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенного уровня развития речевого общения. Если ребенок не в состоянии внятно высказывать свои пожелания относительно хода игры, если он не способен понимать словесные инструкции своих товарищей по игре, он будет в тягость сверстникам. Необходимость объясняться со сверстниками стимулирует развитие связной речи.

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через нее он знакомится с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, и в ней приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками. Захватывая ребенка и заставляя его подчиняться правилам, содержащимся во взятой на себя роли, игра способствует развитию чувств и волевой регуляции поведения.

Продуктивные виды деятельности - рисование, конструирование - на разных этапах дошкольного детства тесно слиты с игрой. Так, рисуя, ребенок часто разыгрывает тот или иной сюжет. Нарисованные им звери сражаются между собой, догоняют друг друга, люди идут в гости и возвращаются домой, ветер сдувает висящие яблоки и т.д. Стройка из кубиков вплетается в ход игры. Ребенок-шофер, он везет блоки на строительство, затем он грузовик, выгружающий эти блоки, наконец, рабочий-строитель, строящий дом. В совместной игре эти функции распределяются между несколькими детьми. Интерес к рисованию, конструированию первоначально возникает именно как игровой интерес, направленный на процесс создания рисунка, конструкции с игровым замыслом. И только в среднем и старшем дошкольном возрасте интерес переносится на результат деятельности (например, рисунок), и она освобождается от влияния игры.

Выше рассмотрено значение игр для умственного и в целом психического развития ребенка. Однако не менее важна роль сюжетной игры в формировании нравственных качеств, а также в их физическом развитии. При соответствующей организации предметно-игровой среды можно добиться в сюжетных играх большей подвижности детей, сочетающейся с ориентировкой в пространстве. Этому способствует применение легких крупногабаритных конструкций, имитирующих элементы предметной среды, которые дети в зависимости от замысла могут свободно перемещать в пространстве, создавая необходимые условия для развертывания игрового сюжета.

Гибкая программа поведения детей в сюжетных играх создает благоприятные условия для удовлетворения их потребности в движении и поддержания эмоционально-положительного тонуса. Немаловажным является и то обстоятельство, что в игру такого рода дети могут по желанию включиться или выйти из нее, что дает возможность избежать переутомления.

Сюжетные игры оказывают влияние и на эстетическое воспитание детей. Это обеспечивается, прежде всего, подбором игрушек и атрибутов, отвечающих требованиям высокого художественного вкуса, а также соответствующим оформлением предметных и игровых зон в помещении и на участке детского сада. Немаловажное значение имеет эстетика содержания самих игр.

Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятельностью. Учение вводит взрослый, оно не возникает непосредственно из игры. Но дошкольник начинает учиться играя - он к учению относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями. Принципиально иное отношение взрослых к учению, чем к игре, постепенно, исподволь перестраивает и отношение к нему со стороны ребенка. У него складывается желание и первоначальное умение учиться.

В данной главе были подробно рассмотрены сущность и структура сюжетно-ролевой игры.

В структуру сюжетно-ролевой игры входят: роль, содержание, правила, сюжет. В игре дети учатся общению друг с другом. Так же рассмотрено усвоение нравственной нормы у дошкольников в различных ситуациях: 1) в вербальном плане; 2) в реальных житейских ситуациях; 3) в отношениях по поводу игры; 4) в сюжетно-ролевых отношениях.

Отношения со сверстниками в сюжетно-ролевой игре оказывают существенное влияние на становление личности ребенка, способствуют развитию таких личностных качеств, как взаимопомощь, отзывчивость и т.п.

В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности ребенка. В игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение.

**Сюжетно-ролевая игра как фактор развития эмоционально-волевой сферы дошкольника**

«*В игре детей есть часто смысл глубокий*» Шиллер.

Дошкольный возраст является сензитивным для развития эмоционально-волевой сферы. Основным средством развития ребёнка является игра. Нет ничего гармоничнее играющего ребенка. Сила этой гармонии настолько велика, что взрослые, наблюдающие за детской игрой, невольно улыбаются, переживая радость и восторг. Вся жизнь ребенка – дошкольника пронизана игрой, только так он готов открыть себя миру и мир для себя. Что же такое игра?

Игра – это самостоятельная эмоционально насыщенная деятельность, в которой есть момент импровизации и опробования. [2, с.61] Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Игра может служить эффективным средством для выявления тех объективных отношений, в которых живет ребенок: вступая в игре в реальные отношения со своими партнерами, он проявляет присущие ему личностные качества и обнажает эмоциональные переживания. В игре ребёнок учится проявлять свои эмоции, учится адекватному их выражению.

В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что: она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности; игра в наибольшей степени способствует психическому развитию ребенка.

Детские игры – явление неоднородное. Они разнообразны по содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

На протяжении всего дошкольного детства, пока ребенок растет и развивается сюжетно-ролевая игра остается наиболее характерным видом его деятельности.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры – эта та сфера действительности, которая воспроизводится детьми.

Виды сюжетов

Игры на бытовые сюжеты

Игры на производственные и общественные темы

Игры на героико-патриотические темы

Игры на темы лит. произведений, кино-, теле- и радиопередач

Режиссерские игры

Игра в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения» (большое место уделяется кукле)

В играх отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль)

В игре отражаются героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т.д.)

Игры в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка (по содержанию мультфильмов, кинофильмов) и т.д.

Игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол, действуя и за себя и за куклу.

Таблица 1. Виды сюжетов игр.

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

Первый такой этап – ознакомительная игра. Относится к возрасту ребенка – 1 год. Взрослый организует предметно-игровую деятельность малыша, используя разнообразные игрушки, предметы.

На втором этапе (рубеж 1 и 2 года жизни ребенка) появляется отобразительная игра, в которой действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта. Взрослый не только называет предмет, но и обращает внимание малыша на его целевое назначение.

Третий этап развития игры относится к концу второго – началу третьего года жизни. Формируется сюжетно - отобразительная игра, в которой дети начинают активно отображать впечатления, полученные в повседневной жизни (баюкают куклу).

**Методы и приемы волевого развития детей в сюжетно-ролевой игре**

Роль педагога при участии в образно - ролевой игре в средней группе

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто)

- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)

Приемы косвенного руководства.

Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений

- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми

- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения)

- чтение художественных произведений, драматизация сказок

- наблюдение за играми других детей

-напоминания об интересных фактах из жизни.

Организация предметно-игровой среды

- сочетание игрушек, предметов заместителей, ролевых атрибутов, воображаемых игрушек

- внесение в среду новой игрушки

- изготовление детьми атрибутов для игры

Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:

- ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, использование ТСО, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин)

- создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.

Организация воспитателем игр обучающего характера:

- театрализованные игры

- игры типа «Угадай, кто пришел? » «Угадай, кого я изображаю? »

- дидактические игры «Кому что нужно для работы»…

Создание игровой проблемной ситуации:

- с помощью игрового оборудования (атрибутов, декораций, предметов одежды, игрушек) - с помощью активизирующего общения педагога с детьми.

- поощрение

- привлечение в игру малоактивных детей.

Вывод: На основе углубленных знаний об окружающем мире дети в игре творчески реализуют интересные замыслы. Игра претерпевает изменения от образно-ролевой игры до сюжетно-ролевой. К 4 годам дети хорошо осваивают способы предметно-игровых действий, свободно играют с игрушками, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами, легко дают словесные обозначения, способны передать характерные особенности роли с помощью средств выразительности. Дети способны вступать в ролевое взаимодействие на более длительное время.

Пример:

Роль взрослого в игре. Воспитатель участвует в игре в качестве зрителя, наблюдателя, который по ходу игры задает вопросы.

- Диана ползает по игровой комнате на четвереньках.

Воспитатель. Диана, не протирай коленки на колготках, встань на ноги.

Диана. Мяу!

Воспитатель. Ты во что-то играешь?

Диана. Нет. Я просто кошка. Мне нужны  мыши.

Показывает привязанный пояс от халата, который болтается сзади, изображая хвост.

Воспитатель. Ну хорошо, если ты кошка, давай ты будешь сидеть на мягком диванчике или лежать клубочком.

Диана. Я так ночью лежу, а сейчас день. Я  ночью выспалась!

Потягивается,  прогибая спинку,  как кошка.

Воспитатель. А ты взрослая кошка или котенок?

Диана. Котенок еще.

Воспитатель. Я буду твоей мамой - кошкой. Ты должна слушаться маму.

Подползает к воспитателю, трется спинкой и мурчит как кошка.

Воспитатель. Я поглажу тебя по головке, а  ты мне песенку споешь?

Диана. Не спою, а помурчу. Только вы будете не моей мамой, а хозяйкой. Потому что мама - кошка меня  бы не гладила, а лизала.

Воспитатель. Хозяйка хочет, чтобы ты лапки помыла, т.к. скоро полдник будет.

Диана издает шипящий звук. Убегает на четвереньках

Диана. Вы что! Я же воды боюсь! Ш…

Воспитатель. Тогда придется тебе превратиться в человека, чтобы сходить в столовую для детей, а не для кошек. Я волшебник, я тебя превращу.

Диана. А потом превратите меня обратно в кошку?

Воспитатель. Превращу.

Перечень методов и приемов руководства сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста

Сюжетно-ролевая игра отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Комната вдруг превращается в больницу, или в магазин, или в оживленную магистраль. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, водителя). В сюжетной игре, как правило, несколько участников, поскольку всякая роль предполагает партнера: врач и больной, продавец и покупатель и т. д.,

Основной линией развития ребенка является постепенное освобождение от конкретной ситуации, переход от ситуативного общения к внеситуативному. Такой переход дается малышу непросто, и взрослому нужно приложить определенные усилия для того, чтобы ребенок смог преодолеть давление воспринимаемой ситуации. А вот в игре такой переход происходит легко и естественно.

Игра является своего рода переходным, промежуточным звеном между полной зависимостью от вещей и предметных действий к свободе от реальной, воспринимаемой ситуации. Именно в этом освобождении и состоит значение игры для психического развития детей.

Методические рекомендации для воспитателей по обогащению содержания сюжетно-ролевых игр

1) Наблюдайте за играми детей, выявляйте их игровые умения и интересы.

2) Не ограничивайте пространство детей. Сюжетно-ролевая игра должна развиваться не только в пределах специально оснащённых игровых зонах.

3) Игра – процесс длительный. То, что подчас взрослым кажется беспорядком, для детей является живым и настоящим миром игры. Для того чтобы содержание игры развивалось, позволяйте оставлять на несколько дней детские постройки и организованные самими детьми игровые зоны.

4) Педагогу необходимо косвенно воздействовать на развитие игры. Оно должно обеспечить положительное, эмоционально-окрашенное отношение детей к явлениям окружающей действительности, без прямого педагогического воздействия.

5) Важно, чтобы в игре дети пользовались предметами-заместителями, не всегда использовали игрушки, игровые атрибуты и групповые предметы по их непосредственному назначению, это стимулирует их фантазию.

6) Не бойтесь быть наравне с детьми, быть их другом и партнером. Узнавайте интересы и увлечения детей, больше рассказывайте о себе и о своем детстве. Это позволит сформировать доброжелательные и доверительные отношения с детьми и поможет Вам стать участником игры, а не «контролером».

7) Читайте детям и обсуждайте с ними интересные книги, сказки и рассказы с увлекательным, приключенческим сюжетом.

8) Делитесь с детьми своим опытом не только на словах, но и на деле. Дети склонны к подражанию. Показывайте им, как можно использовать те или иные игрушки и предметы в игровых целях.

9) Интересуйтесь развитием современной детской субкультуры. Воспитатель – это тот человек, который должен знать всё. Что дети любят смотреть, в какие игрушки играть, о чем говорят.

10) Игры детей должны быть разнообразны и усложняемы в течение года. Помимо бытовых и социальных сюжетов, разрабатывайте игры на героико-патриотические темы, темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач, а также игры-фантазии, где дети вместе с Вами придумают свой собственный сюжет игры.

11) Создавайте больше проблемно-игровых ситуаций для детей.

12) Самая лучшая игрушка та, которая сделана своими руками. Даже если в группе нет необходимых игровых атрибутов, их всегда можно сделать своими руками. Делайте с детьми или приобщайте родителей к совместному с детьми труду по созданию необходимых игровых атрибутов и игрушек.

13) Сюжетно-ролевую игру старших дошкольников можно интегрировать с другими видами детской деятельности. Для этого можно использовать метод проектной деятельности.

14) И помните, что ребенок в игре не просто отдыхает от учебной деятельности, но также развивается и приобщается к социальному миру. От того, сколько ребенок играет в дошкольном детстве, будет зависеть его успешность в школе.