

Особенности организации сюжетно-ролевой игры у детей 4-5 лет

Власенко Лидия Ивановна
воспитатель, педагог-психолог
МБДОУ «Детский сад №163»
г. Барнаул Алтайского края

Возрастной игрой детей 4 – 5 лет является **Образная игра**, она появляется на арене детского развития после полноценного формирования режиссерской предметной игры манипуляции. Теперь ребенок хочет почувствовать изнутри особенности игровых персонажей, которыми он ранее манипулировал. Для этого необходимо превратиться в них, т.е. войти в образ кошечки, собачки, ежа, зайца... и др., а затем действовать так, как они действуют в реальной жизни. При этом у ребенка развивается ролевая линия сюжетно-ролевой игры.

В образной игре ребенок:

- Использует в качестве игрового пространства комнату.
- Осваивает способность входить в разные образы (животных, сказочных персонажей) и идентифицироваться с ними.
- Приобретает умение выделять и удерживать поведенческий контекст, взятого на себя образа (правила).
- Осваивает способность фиксировать образы соответствующими атрибутами.

Образная игра проходит в своем развитии **три этапа**:

1. Дети берут на себя образы животных.
2. Дети берут на себя образы сказочных персонажей.
3. Дети берут на себя образы людей.

Вначале дети входят в образы домашних животных (кошек и собак), потому что они за ними могут наблюдать, да и поведенческий контекст, например, кошечки очень прост: она ползает, мяукает, умывается... Дети могут «завязнуть» в этих образах. Поэтому необходимо знакомить их с другими животными. Лучше всего подобрать для этого видео, где животное показано в естественной среде обитания и при этом действует. Дети тут же начнут имитацию. Затем можно создать среду обитания в группе вместе с детьми (из предметов ближайшего окружения) и начать играть с детьми, тоже превратившись в это животное. Здесь тоже нужны проблемы. Поэтому, если мы играем в зайчиков, можно ввести волка или охотника. Непременны атрибуты, фиксирующие образы (уши, хвосты...). Параллельно можно организовывать такие игры как зоопарк, цирк....

Самое главное условие образной игры в животных – они не разговаривают. Иначе это не образная игра, а игра драматизация с волшебными животными.

Параллельно с образами животных дети берут на себя образы деревьев, камней, машин, цветов, которые можно проигрывать в отдельных этюдах.

На втором этапе игры дети входят в образы сказочных персонажей (феи, принцы, принцессы, герои современных мультфильмов.....). Им пока сложно имитировать человека во всем многообразии его жизни, а сказочные персонажи на то и сказочные, что у них есть определенные степени свободы (через волшебство).

Здесь надо понимать, что образная игра глубоко индивидуальна. Ребенок учиться проживать разные образы. Зачастую он ходит сам по себе и что-то представляет. Конечно, можно включать детей в игровой сюжет, но очень осторожно.

Наконец, приходит время, когда ребенок уже готов к имитации человека, но пока на уровне отображения его отдельных действий. Это тоже образная игра или точнее, **образно-отобразительная игра**, которую часто называют **сюжетно-ролевой**. Однако, между ними качественное различие. В сюжетно-ролевой игре ребенок не только имитирует, но и проживает свои роли. Здесь он не отражает солнечный свет, как Луна, а сам является источником игровой энергии.

- **Сюжетно-ролевая игра** – это воссоздание в игре социальных отношений между людьми, отношений людей друг к другу. Совместная сюжетно-ролевая игра как деятельность, ведущая в дошкольном возрасте, является средством, с помощью которого у детей вырабатываются различные навыки и умения, разнообразные действия и виды деятельности, происходит становление отдельных психических процессов, развитие личности в целом.

На протяжении дошкольного возраста игра видоизменяется, совершенствуется.

Рассмотрим подробнее, какие особенности отличают игру данной возрастной группы детей:

1. В игре появляются группки по 2-3 человека (групповая форма организации). Их объединяет интерес к одним и тем же темам, сюжетам игр.

2. Расширяется тематика игр. Дети включают в игру элементы общественной жизни, комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни. Усложняются сюжеты. Они становятся развернутыми и разнообразными. Главным в сюжете для детей становится воспроизведение отношений между людьми, соблюдение правил взаимоотношений.

3. Ролевой диалог становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств выразительности (движения, мимика, жесты, интонации). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время до 40-50 минут.

4. Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители, легко дают им и воображаемым предметам словесные обозначения.

Структура сюжетно-ролевой игры:

Сюжет - главный компонент игры. Сюжет воспроизводится детьми, представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих;

Роль - средство реализации сюжета, т.е. игровая позиция ребенка;

Содержание - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их деятельности, а так же развитие и усложнение.

Этапы сюжетно-ролевой деятельности:

1. Предварительная работа (беседы, рассматривание иллюстраций, фотографий, чтение худож. литературы, отгадывание загадок...)

2. Создание игровой обстановки (внесение элементов атрибутики, новых игрушек, предметов – заместителей, обучение игровым действиям с ними...)

3. Обучение ролевым действиям, ролевому диалогу, распределение ролей, разыгрывание ролевых эпизодов.

4. Самостоятельная игра детей, расширение сюжета игры.

Роль взрослого в детской игре

Л.С. Выготский настаивал на ведущей роли взрослого в игре ребенка. Он указывал на необходимость помощи ребенку в решении проблем, возникающих в "зоне ближайшего развития, что имеет обучающее значение. Процесс развития ребенка, сопровождающийся усложнением его игровой деятельности, должен быть обеспечен адекватными изменениями роли взрослого в детской игре. Имеется в виду не замена ролевых функций, а их расширение в соответствии с новыми возможностями и потребностями ребенка. Воспитатель может применять в игре методы как прямого, так и косвенного руководства, стараясь дать детям больше самостоятельности. Детям нельзя давать рецепты игры, воспитатель лишь помогает детям в организации и ходе игры, при необходимости советует, исправляя ситуацию торможения в сюжете игры. При возникновении конфликтов воспитатель помогает их разрешить, применяя в игре методы как прямого, так и косвенного педагогического руководства, стараясь дать детям больше самостоятельности. Дети сами постепенно научаются управлять игрой, организовывать ее.

Приемы руководства играми детей:

Косвенное – без непосредственного вмешательства в игру (до начала игры внесение игрушек, атрибутов, изготовление атрибутов, создание игровой обстановки...)

Прямое – непосредственное включение руководства в игру (ролевое участие, разъяснение, помощь, совет по ходу игры...)

Основной принцип организации игры – воспитатель должен играть с детьми.

Педагог - партнер, носитель игровых умений;

Педагог – координатор игровых замыслов и общения детей;

Педагог – наблюдатель за игрой детей, консультант в случае возникших затруднений.

В средней группе, при условии правильного педагогического руководства игры с предметами постепенно трансформируются в игры со сверстниками. Ребенок в игре со сверстником вступает в ролевые отношения, проявляющиеся через ролевой диалог и ролевые действия.

Примерная тематика сюжетно-ролевых игр

Примерная тематика сюжетно-ролевых игр, игр-ситуаций, которые легко могут освоить дети пятого года жизни: игры в семью, в транспорт, в больницу, в магазин, в мастерскую, в парикмахерскую, игры в почту, в детский сад. Наиболее востребованными у детей этого возраста становятся игры в «Семью». Играя в «Дочки матери» дети проигрывают отношения родителей и детей.

Вывод: *Своеобразие процесса самостоятельной игры* у детей пятого года жизни заключается в том, что сюжетно-ролевая игра в этом возрасте еще носит хаотичный характер: роли начавшись, не доводятся до логического конца, одни роли сменяются другими, сюжеты прерываются, заменяясь новыми. Этот видимый хаос в игре закономерен для данного возраста и свидетельствует о некоторой свободе выбора и проявлении динамичности ситуаций в игре, что является признаком установления в ней разнообразных ролевых связей (с партнерами-игрушками, с партнерами-детьми, партнером-воспитателем). Дошкольники неплохо воспроизводят интонацию, мимику, жесты людей, подражают животным, пытаются использовать нормы этикета. Игровые объединения ещё неустойчивы, участники постоянно меняются. Сюжетно-ролевая игра в средней группе отличается тем, что дети этого возраста стремятся сохранить логику действий. Если трёхлетний малыш сначала делал кукле укол, затем осматривал её, то сейчас подобные манипуляции оспариваются. Так в соответствии с возрастом изменяются сюжетно-ролевые игры. Средняя группа пытается приблизить игру к реальности

Спасибо за внимание!