# «Роль сюжетно ролевой игры в развитии детей дошкольного возраста»

Дошкольное детство самый важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определённое отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребёнка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребёнка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития. Психологи считают игру ведущей деятельностью дошкольника. Особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми: - это творческие или сюжетно ролевые игры. В них дети производят в ролях всё то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. В игре ребёнок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей свои собственные.

Основными особенностями сюжетно ролевой игры являются: 1. Соблюдение правил. Правила регламентируют действия ребёнка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Важным этапом дошкольного развития является сюжетно ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребёнок осваивает и моральные нормы, заключённые в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям общественной жизни, к людям, к вещам: в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, поступкам, нормам и правилам поведения в обществе. 2. Социальный мотив игр. Социальный мотив закладывается в сюжетно ролевой игре. Игра это возможность для ребёнка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. Когда игра достигает своего пика, то ребёнку становится недостаточно заменять отношение игрой, вследствие чего зреет мотив сменить свой статус. Единственный способ, как он это может сделать,

- это пойти в школу.

В сюжетно ролевой игре идёт эмоциональное развитие. Игра ребёнка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему ещё недоступны. А. Н. Леонтьев считает, что в самой глубине генезиса игры, самих её истоках

имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребёнок отличает игру от действительности, в речи дошкольника часто присутствуют такие слова: «как будто»,

«понарошку» и «по правде». Но, несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребёнок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку куклу, водитель серьёзно озабочен тем, удаётся ли спасти попавшего в аварию товарища. С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Игра и выявляет переживания ребёнка, и формирует его чувства. Когда ребёнок подражает космонавтам, он передаёт своё восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. Сюжетно ролевая игра это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

В ходе сюжетно ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника. Развитие замысла сюжетно ролевой игры связано с общим умственным развитием ребёнка, 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», «лётчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваясь. При этом наблюдается не повторение одной и той же темы, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Так, во время «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 в зоопарк, в Антарктиде кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвёртом 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 четвёртом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Для осуществления замысла сюжетно ролевой игры ребёнку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии с взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. 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 ребёнку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнёров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связаны с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы. 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. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова. Таким образом, следует помнить, что сюжетно ролевая игра способствует всестороннему развитию ребёнка дошкольного возраста.

# Сюжетно-ролевая игра в семье.

Сюжетно-ролевые игры – обязательная программа любого детского сада и важный этап в развитии каждого дошкольника. Позитивное влияние ролевых игр на формирование личности ребенка давно доказано, и не оспаривается уже много лет. И если для дошкольного психолога сюжетно-ролевые игры – это своего рода таблица умножения, то для родителей - это что-то

познающееся только интуитивно. А ведь количество детей, воспитывающихся дома, вне детского сада огромно. И в таких случаях

именно родители должны восполнять пробелы воспитания – организовывать сюжетно-ролевую игру в условиях семьи. Иначе ребёнок недополучит много очень важного для него.

# Ролевая игра – полет фантазии.

Задумайтесь, с помощью чего можно определить мировосприятие ребенка, его отношение к родителям и близким, а также воспитывать и обучать его? Ответ: сюжетно-ролевая игра. По сути, это большинство существующих игр с ребенком: строите космический корабль для спасателя галактики; убегаете

от Бармалея; лечите плюшевого мишку – все это сюжетно-ролевые игры. Для дошкольника они - необходимый и очень важный этап в развитии. Ребенок

создает игру на основе эпизодов из жизни и собственной фантазии, поэтому в ней переплетаются реальность и вымысел. Ролевая игра, особенно если она разыгрывается несколькими детьми, полезна для социализации. В ней

ребенок готовит себя к самым разным ситуациям, которые вскоре появятся в период школьной жизни. В дошкольном возрасте у ребенка только одна возможность побыть взрослым - в ролевой игре.

С помощью ролевой игры ребенок познает мир человеческих отношений и то, как он их познает, зависит от родителей в целом. И особенную роль

играет в этом отец, способный стать полноценным участником игры,

умеющий передавать свой житейский опыт и воспитывать нравственность в простой форме.

# Не пора ли вмешаться?

На вопрос, сколько времени играть с ребенком в сюжетно-ролевые игры, любой психолог ответит: «столько, сколько ему необходимо». Не стоит думать, что над вами издеваются, психолог прав: каждый ребенок индивидуальность. Не существует готовых положений о том, сколько, в какое время, до или после еды играть с ребенком. Однако, как правило,

нетрудно понять в какой момент ребенок переиграл, а когда не доиграл и, исходя из этого, уже делать вывод: стоит изменять ситуацию, или нет.

Самое очевидное влияние взрослого на ролевую игру это старт самой игры, показать, как и во что можно играть. Учитывая, что ребенок одинаково

копирует хорошее и плохое, то, давая направление его сюжетно-ролевой игре, взрослый получает в руки мощный инструмент влияния на будущие наклонности ребёнка, играя, можно воспитывать малыша. Для того чтобы правильно организовать ролевую игру надо помнить три простых правила.

Во-первых, игра не должна строиться на принуждении, это свободное

проявление воли ребенка. Во-вторых, игра - это творческий процесс, не стоит загонять ребенка в какие бы то ни было жёсткие рамки. В-третьих,

старайтесь, что бы игра менялась и имела свое развитие, но при этом не стоит чрезмерно бояться повторов: если ребенок, «ставший поваром», второй день жарит блины – не страшно, он просто запоминает и тренирует полученный навык. Поощряйте это.

# Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести ее в другое русло.

Если вы замечаете, что ребенок уже несколько недель играет в одну и ту же ролевую игру, например, в больницу, при этом игра не имеет развития, и он прокручивает одни и те же сюжеты - плюшевый мишка получает слишком

много лекарства - пора вмешиваться. Для начала необходимо помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить новых героев, например.

Превратитесь, скажем, в главного врача и отправьте ребенка-врача на помощь больному в другую страну. Покажите, где она находится на карте, помогите построить корабль или машину… вот так постепенно вы вовлечете ребенка в новую ситуацию. А потом тихонечко отходите и дайте ему самому развивать игру.

Постоянное присутствие взрослого, когда ребенок охотиться за пиратами вовсе не обязательно. Ребенок должен учиться развивать свою фантазию и логическое мышление самостоятельно. Взрослый – это наблюдатель,

который способен изменить или исправить ситуацию. Взрослый – это

могущественный, но второстепенный герой ролевых игр по сравнению с ребенком, который непременно - главный герой.

Также вмешиваться взрослому разумно, если игра становится слишком

жестокой и злой, герои превращаются в злодеев. Но не торопитесь бежать к своему «монстру» и останавливать игру! Вспомните, хорошо ли вы ему объяснили понятия добра и зла, хорошего и плохого? Может, стоит повторить урок, чтобы в следующей игре малыш не столкнулся со

«сладостью запретного плода»? Ведь все эти понятия – не самое простое из того, что должен понимать дошкольник. Еще приглядитесь внимательней, в каких героев он превратился: может быть, это «чудище» вовсе не злое? В

современных мультфильмах внешний образ и даже имена обманчивы. Поэтому старайтесь контролировать литературу и зрелища, которые получает ваш ребёнок. И если уж он «прилип» к какому-нибудь

сомнительному мультику, посмотрите его вместе с малышом. Ваши отрывочные замечания по поводу поведения героев, будьте уверены, запомнятся. Если очевидно, что ребенок сознательно играет в жестокую и злую игру, дайте ему выговориться, может это – скопившаяся агрессия и ей необходим выход. Подумайте над её природой. Затем заинтересуйте ребенка

новой интересной игрой. Может в ней плохие герои превратятся в хороших, а может, появятся хорошие герои, которые будут привлекательней плохих?

Решать вам.

# Игры, в которые играют дети.

По тому, как и во что, играет дошкольник можно поверхностно судить о его развитии, а также не требовать от него слишком многого в игре.

В 1,5 - 3 года ребенок способен осуществлять условные действия с игрушками и предметами-заменителями, выстраивает их в смысловые

цепочки, вступает в кратковременный контакт со сверстниками и взрослыми. Предметы-заменители – это кастрюля ставшая барабаном, или палка,

превратившаяся в меч, т.е. любой предмет, который благодаря фантазии ребенка становится чем-то иным и используется в ролевой игре.

В 3-5 лет ребенок может принимать и последовательно изменять игровые роли, реализуя их через действия с предметами и ролевую речь, вступает в более продолжительные игровые взаимоотношения с партнером-сверстником или взрослым.

В 5-7 лет он может развертывать в игре разнообразные последовательные

события, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2-3 партнеров, реализовать сюжетные события через ролевые взаимоотношения и

предметные действия.

# Известные сюжетно-ролевые игры.

Самая, пожалуй, древняя сюжетно-ролевая игра – это игра в «семью». Обычно ребенок сам начинает в нее играть, и от родителя требуется только ее контролировать, а также постараться понять, как он оценивает родителей и близких, не существуют ли какие-либо проблемы.

Игра в «семью» уместна и для обычного семейного вечера, и для веселого времяпрепровождения с гостями. Для начала распределите роли между участниками. Причем папой может быть и 3-летний малыш, а настоящая мама может исполнять роль маленькой доченьки. Войти в роль помогут ролевые атрибуты: одежда, игрушки, личные вещи и т. д. Важно перед началом игры проговорить основные действия той или иной роли. Например, папа ходит на работу, помогает выполнять домашние дела, ремонтирует мебель, мастерит. Мама - хозяйка в доме, готовит еду, стирает, убирает, смотрит за детьми. Ребенок играет, ходит в детский сад, помогает маме, шалит. А еще в семье могут быть дедушка, бабушка, тетя, собака, кошка и т. д.

В «Семью» можно играть по-разному. Все зависит от настроения и фантазии. Можно играть не только в «настоящую» семью, но и в «кукольную»,

«звериную».

Через ролевую игру ребенка можно знакомить с различными профессиями, особенно, если их представителем является кто-то из родителей.

Классические примеры: игра в пожарных, врачей, милиционеров и прочее.

Сюжетно-ролевую игру можно провести даже в самом ограниченном

пространстве (например, в автомобиле, во время длинного путешествия). Для этого вам хватит … рук. Вспомните: большой и средний палец – это ноги, а указательный голова. Раз-два, и человечки готовы, придумайте им роли и вперед, преодолевать самые разные препятствия. В этой игре большим

плюсом является возможность физического контакта родителя с ребенком. С помощью исторических игр, например, в рыцарей, принцесс, и прочее,

можно познакомить ребенка с другим миром, сформировать в нем вечные нравственные идеалы.

Также очень важно помогать или хотя бы не препятствовать строительству домика для ребенка – под столом, накрытым тканью, из стульев – вариантов масса. Даже взрослым необходимо пространство для уединения, где можно чувствовать себя защищенным, дошкольнику же особенно это важно. Это

место, которое он может осознавать как «свое», чего он ощутить не может, даже в собственной комнате.

Сюжетно-ролевые игры могут помочь справиться с разными детскими

страхами или неприятием чего-либо. Например, если ребёнок боится воды, то игра «купаем куклу» поможет справиться с этой проблемой. А с тем, кто вечером с трудом засыпает, поиграть в игру «львенок хочет спать».

Если ребёнок не хочет ходить в садик, то в процессе игры «Детский сад» родители поймут, что именно не нравится их малышу. Стоит только

внимательно понаблюдать за тем, как именно играет ребёнок: что он говорит

от имени воспитательницы, няни, других детей. Таким образом вы

обязательно узнаете, что же больше всего беспокоит малыша - тревожащая ситуация в игре обязательно проявится.

# Организация ролевой игры.

Попробуем обобщить и резюмировать все вышеизложенное в качестве коротких рекомендаций:

* старайтесь постепенно усложнять игры, чтобы ребенок развивался.
* создайте домашнюю систему игр с ребенком. В одни игры играет папа, в другие мама, в какие-то бабушки, дедушки, а в некоторые рекомендуется играть всей семьей.
* старайтесь даже в ролевую игру вносить элементы соперничества. Все дворовые ролевые игры – прятки, салки и другие – построены на своего рода борьбе. Дети, умеющие соревноваться, более дружелюбны
* оказывайте внимание и уважение ко всем детским играм
* проявляйте инициативу и желание участвовать в игре.
* сопереживайте чувствам ребенка
* папам необходимо минимум 20 минут в день играть с ребенком.
* место для ролевой игры принципиального значения не имеет.
* игры должны периодически повторяться, чтобы ребенок понял, чему он научился.