

## Консультация для воспитателей из опыта работы Сюжетно-ролевые игры

Воспитатель Болдырева О. А.

Для того чтобы понять, что такое сюжетно-ролевая игра, нужно углубиться в научное определение игры.

**Игра** - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра — один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное явление, она привлекает внимание людей разных профессий.

Исследования отечественных и зарубежных ученых - философов, социологов, историков культуры (Гайнц Либшер, Георг Клаус, К. Г. Юсупов, В. И. Истомин, В. И. Устименко, Д. Н. Узнадзе и др.) рассматривают своеобразие игры, ее роль и значение в жизни общества и отдельной личности, в человеческой культуре. Исследователи отмечают ценность игры, ее условность, а также указывают на ее значение в формировании социального поведения, самоутверждения человека, на возможность прогнозирования его поведения в ситуации общения.

Игра - самовыражение человека, способ его совершенствования.

**Игра имеет огромное значение для воспитания и развития личности.**

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания

Проблеме игры детей дошкольного возраста посвящены многие отечественные исследования. Одни из них направлены на изучение теории ролевой творческой игры (Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Ф. И. Фрадкина, А. П. Усова, Д. Б. Эльконин, Т. Е. Конникова, Д. В. Менджерицкая, Р. М. Римбург, Р. И. Жуковская, А. В. Чернов, Т. А. Маркова, Н. Я. Михайленко, Р. А. Иванкова и т. д.). В других определяются особенности, место и значение дидактических и подвижных игр в педагогическом процессе (Е. И. Радина, А. И. Сорокина, Е. И. Удальцова, В. Р. Беспалова, З. М. Богуславская, Б. И. Хачапуридзе, В. Н. Аванесова и т. д.). Третьи раскрывают значение игры в художественном воспитании детей (П. А. Ветлугина, Н. П. Сакулина, Н. В. Артемова и др.).

**Сюжетно-ролевая игра**

**Сюжетно-ролевая игра** - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Характеризуя ее, С. Я. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка,— это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

**Сюжет игры** — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. п.).

Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры - стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения.

Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры также является одной из ее важнейших особенностей. Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджеричкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях. Таким образом, игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых. Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку.

Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

#### **Виды сюжетно-ролевых игр:**

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

2. **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).

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

4. **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.

5. **«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 все 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 со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками.

#### **Уровни развития сюжетно-ролевой игры**

**Первый этап.** Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты — бытовые. Действия детей однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослым. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, который ранее использовался в игре.

**Второй этап.** Основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты — бытовые. Одна и та же игра может многократно повторяться. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же — любимые. В игре уже могут объединяться 2—3 человека.

**Третий этап.** Основное содержание игры — также действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределяются до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика; характер действий и их направленность определяются ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотношенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых и яркие общественные явления.

**Четвертый этап.** Основное содержание игры — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют долгое время.

В игре на этом этапе четко выделяется подготовительная работа: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. В игру вовлекаются до 5—6 человек.

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

Исходя из концепции Н. Я. Михайленко развитие сюжетной игры на разных возрастных этапах можно представить в следующей сводной таблице.

Возраст	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3-4 года	Отдельные игровые действия, условный характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет - цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый
4-5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер	Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль	Цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий, дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию
5-6 лет	Переход к ролевым	Роли	Цепочка игровых

	действиям, отображающим социальные функции людей	распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры	действий, объединенный одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых
6-7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна	Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми

### **Выбор игры.**

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

Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными. Это различие весьма существенно для воспитателя. Дело в том, что кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребенком определенных трудностей.

Воспитательные функции кратковременной игры в некоторой мере ограничены; нередко после эмоционального подъема наступает спад общего настроения. Это происходит в тех случаях, когда у детей не возникло потребности выполнять серьезную деятельность. Игра при этом выполняет лишь роль эмоционального стимула.

Неизмеримо большими возможностями располагает длительно функционирующая игра. Элементы игры, игровая форма при их длительном применении выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей. Например, игра «Мойдодыр» постоянно требует от ребят чистоты и опрятности; игра «Самоделкин» позволяет постоянно следить за сохранностью кукольной мебели и группового имущества.

Таким образом, по воздействию на детей игры можно условно подразделить на кратковременные (стимулирующие) и длительные, выполняющие функции упражнений при воспитании у дошкольников положительных черт поведения.

### **Педагогическая разработка плана игры.**

**Начальный этап педагогического конструирования** длительной игры — наметки ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте. Младшие дети слабо представляют, как можно играть в космонавтов не на космодроме, а в группе, в моряков — не на речке, а в комнате. Именно поэтому при разработке длительной игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению ее игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

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

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

### **Создание воображаемой ситуации.**

Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья поезд, кустарники граница, бревно корабль и т. п. Создание воображаемой ситуации — важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

Длительная игра переплетается с неигровой деятельностью. Поэтому педагогу очень важно помочь ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества. Вот почему создание воображаемой ситуации важный и ответственный этап подготовки к длительной игре. Такая работа вносит в жизнь детского коллектива атмосферу общей заинтересованности, увлеченности.

### **Распределение ролей.**

При распределении ролей в длительной сюжетно-ролевой игре воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развернутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т. е. каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

Педагог должен учитывать очередность разыгрывания наиболее привлекательных для детей ролей. Именно это условие является тем дополнительным мотивом, который привлекает младших дошкольников к ролевой игре, так как дает возможность проявить через роль личные качества. Кроме того, перспектива получения желаемой роли — это стимул,

вызывающий у детей стремление наилучшим образом разыграть любую роль, в том числе и «рядовую».

### **Начало игры.**

Для того чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Поэтому, чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

### **Сохранение игровой ситуации.**

В развернутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринужденно развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник, — различные виды физического труда, спорт, занятия в кружках.

### **Условия сохранения у детей стойкого интереса к игре**

Существуют некоторые условия сохранения у детей стойкого интереса к игре.

- 1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «Есть, товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении). Если педагог в длительной игре будет обращаться к детям обычно, называя их по фамилии, и видеть в них дошкольников, а не моряков или космонавтов, то это обязательно разрушит воображаемую ситуацию, а с ней и игру.
- 2) Для того, чтобы сохранить воображаемую ситуацию и дать пищу для новых игровых переживаний, педагог по возможности должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.
- 3) Все меры педагогического воздействия на детей — требования, поощрения, наказания педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.
- 4) В ходе длительной сюжетно-ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.
- 5) В процессе длительной сюжетно-ролевой игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива. Соревнование не только выполняет роль

дополнительного стимула, но во многом способствует более эмоциональному протеканию самой игры. Условия соревнования и формы подведения итогов разрабатываются в игровом ключе, в условиях воображаемой ситуации.

Соблюдение перечисленных условий позволит педагогу сохранить эмоционально привлекательную для детей игровую ситуацию на продолжительное время.

### **Завершение игры.**

Игра всегда рассчитана педагогом на определенный промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение. Поэтому, разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку.

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

Можно сделать обобщающий вывод, что, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений. Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

Для повышения воспитательной эффективности сюжетно-ролевых игр необходима относительная длительность их проведения на идентичные сюжеты. В таком случае игры выполняют функции упражнений в решении конкретных воспитательных задач, оказывая на детей комплексное воспитательное воздействие.