

Формирование навыков сюжетно-ролевой игры у детей среднего дошкольного возраста.

Воспитатель Медведева К. А.

Игра-ведущий вид деятельности дошкольника. Она есть отражение ребёнком мира взрослых, путь познания окружающего мира. В игре ребёнок знакомится с элементарными понятиями и действиями их взрослой жизни. Сюжетная игра в отличие от труда взрослого человека, не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, «как будто», «понарошку». Ребёнок может быть «врачом» и «лечить» больных кукол и животных, хотя на самом деле ему ещё очень далеко до «взрослой» профессии; может включиться в такие волнующие события, происшествия, которые в действительности никогда с ним не случались. Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника, обеспечивает ему внутренний эмоциональный комфорт. Прежде всего, в игре развивается способность к воображению, образному мышлению.

Прежде всего, игру надо рассматривать как деятельность, которая возникает в младенческом возрасте, как только ребёнок взял в руку игрушку и начал с ней манипулировать. Манипулирование - это действие с предметом по выявлению его свойств. К 6 месяцам манипулирование переходит в предметную деятельность в процессе воздействия на предмет (бросает, грызёт и т.д.). В дальнейшем манипулирование усложняется, и деятельность становится предметной - ведущий вид деятельности ребёнка раннего возраста.

На 2-м году жизни закладывается знаковая функция сознания - функция замещения, когда предмет не используется по прямому назначению (кубик можно использовать как мыло), но этот предмет ещё не имеет игрового названия. К концу *раннего возраста* появляются роли, сюжет. Игра становится сюжетно-ролевой, она одиночная, импульсивная, кратковременная; зарождаются элементы коллективной игры.

Сюжетно-ролевая игра - это игра, имеющая сюжет, содержание, роли и правила, и отражающая окружающую действительность.

Роль - основная единица развёрнутой формы игровой деятельности.

Сюжет - та действительность, которую отражает ребёнок:

-бытовой (стирка, приготовление пищи и др. бытовые действия)

-производственный (магазин, школа, почта и др.)

-общественно-политический (космос, война и др.)

Содержание - основной момент деятельности взрослых (школа - учить, больница - лечить и т. д.)

Игровые действия - носят знаковый и обобщённый характер.

Правила. Существуют игры с правилами, где правила устанавливает взрослый (дидактические, подвижные) и сюжетные, где правила устанавливают дети (ст. дошкольный возраст)

Компоненты игры развиваются на протяжении всего дошкольного детства.

Так в *младшем дошкольном возрасте* сюжет нестойкий, не планируется и удерживается недолгое время, преобладает бытовой. Содержание свёрнуто, т. к. представления о предметах поверхностны, тщательно передаются действия с предметом. Роли изображают конкретного взрослого, играют 2-3 ребёнка. Игровые действия краткосрочны, 10-15 минут, не планируются. Правила не имеют ведущего значения.

Сюжетно-ролевая игра младших и средних дошкольников имеет сходства и различия.

В *среднем дошкольном возрасте* появляется множество сюжетов, один и тот же сюжет может повторяться в уточнённом, дополненном виде. Сюжет не только бытовой, но и производственный, но он, по-прежнему не планируется. Действия с предметом расширяются. Ролей становится больше, играют подгруппами. Игровые действия более продолжительные, 30-35 минут, не планируются. В игре от предметных действий дети переходят к воспроизведению взаимоотношений. Правила подчиняются желаниям.

В *старшем дошкольном возрасте* игра существенно отличается от сюжетно-ролевой игры младших и средних дошкольников. Сюжет становится устойчивый, планируется. Действия с предметом доведены до минимума, на первом плане взаимоотношения детей в игре. В игре дети используют не только то, что видели в окружающем, но и то, что слышали в сказках, телепередачах. Роли распределяют

заранее, в сговоре, разыгрывают их детально. Ребята могут играть несколько часов и переносить игру на следующий день. Игровые действия планируются и носят коллективный характер. Огромное значение уделяется речи. Планируются реплики, вопросы, диалоги участников. Выполнение правил является основой игры.

Начиная работу по формированию сюжетной игры, воспитатель должен исходить не только из паспортного возраста, но и учитывать общий уровень развития ребёнка, имеющийся у него опыт жизни в детском саду, а также игровой опыт, приобретённый в семье.

К 3-3,5 годам у детей необходимо сформировать азы сюжетной игры - умение осуществлять разнообразные условные игровые действия. Наиболее эффективно формирование игровых умений осуществляется в совместной игре взрослого с детьми, где взрослый выступает одновременно как партнёр и как носитель формируемого способа игровой деятельности. Овладение действиями с предметами «понарошку» подготавливает ребёнка к пониманию, что в игре он тоже может быть кем-то иным - принять на себя роль.

Ролевое поведение в игре охватывает широкий диапазон процессов - от непосредственного подражания до осознанного оперирования ролью, включение её в разнообразные связи и отношения. Прежде всего, ребёнку нужно уметь принять на себя роль (понимать, что сейчас он не Петя, а «шофёр»). Ролевое поведение имеет 2 аспекта: первый - это специфические для роли действия с предметами, второй - ролевая речь, направленная на людей. Поэтому чтобы полноценно овладеть игровой ролью, ребёнку необходимо не только уметь осуществлять специфические для роли действия, но и уметь говорить с партнёром. Все эти умения формируются постепенно. Самостоятельная игра детей во многом зависит от организации предметно-игровой среды и подбора соответствующего материала. Предметная обстановка для сюжетной игры организовывается воспитателем вместе с детьми, а в дальнейшем и самими детьми непосредственно перед игрой.

При работе с детьми 5-го года жизни задача воспитателя переводить детей к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять своё ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров, уметь менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнёров в процессе развёртывания игры. Эти

умения можно развить в процессе совместной игры воспитателя с детьми, где взрослый является не руководителем, а участником, партнёром детей в творческом процессе игры. Во время игры с детьми среднего возраста необходимо соблюдать 2 условия: 1) использование многоперсонажных сюжетов, где одна из ролей включена в непосредственную связь со всеми остальными, 2) отказ от однозначного соответствия числа персонажей количеству участников игры: персонажей всегда должно быть больше для смены роли в процессе игры.

К 5-ти годам у детей должны быть сформированы такие способы построения сюжета игры, как условные действия с игрушками, ролевое поведение. Следующей, более высокой ступенью эволюции сюжетной игры, является игра-фантазирование. Смысл таких игр - построение новых цепей событий, воображаемого мира, интересного и привлекательного. Совместная игра-фантазирование развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь, позволяя полнее реализовать значимые переживания. Ребята среднего дошкольного возраста ещё не могут самостоятельно развёртывать игру-фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия и роль), возможность перехода на эту новую ступень закладывается в ст. дошкольном возрасте.

Вовлечение детей в игру (или подключение к их игре) осуществляется педагогом только по их желанию. Также дети должны иметь полную свободу «выхода» из игры, перемещения по групповой комнате и переключения на другие игры и занятия. Если игра с воспитателем не увлекает ребёнка (он не обнаруживает инициативных действий, эмоционального оживления), продолжение её бессмысленно.

В процессе моей работы с ребятами средней группы в течение учебного года дети овладевали навыками сюжетной игры постепенно. Умение брать на себя роль и удерживать сюжет мы начали с игры-театрализации «Волк и семеро козлят», в рамках Творческого проекта «Моя мамочка и я - это лучшие друзья», посвящённого Дню Матери. В дальнейшем мы не раз возвращались к театрализованным играм в процессе образовательной деятельности в режимных моментах, например, на прогулке мы разыгрывали хорошо знакомые сказки Репка, Теремок, Колобок. Во время каждой игры все дети, проявившие интерес к игре, находили для себя не одну роль, а менялись ими, спорили, и мы вместе находили компромисс. Разыгрывание

сказочного сюжета развивает коммуникативную функцию, умение договариваться, развивает диалогическую речь, память, воображение.

После прошедшего в декабре 2013 г. года образовательного проекта «Ёлочка красавица», в процессе которого ребята узнали об истории новогоднего дерева, ёлочной игрушки, они с увлечением играли в с/р игру «Семья» (сюжет «Встреча Нового года»).

В рамках познавательно-информационного проекта «Мы будущие олимпийцы!», посвященном Зимним Олимпийским играм в г. Сочи в 2014 г., ребята кратко познакомились с историей олимпийского движения, различными видами спорта, такими понятиями, как здоровье, здоровый образ жизни и др. Накопленные новые знания, понятия и впечатления дали толчок к возникновению новой с/р игры «Олимпиада».

В мае 2014 в группе стартовал информационный практико-ориентированный проект «Посмотри вокруг - светофор наш лучший друг», направленный на формирование у детей среднего дошкольного возраста навыков безопасного поведения на дорогах через ознакомление с ПДД. В процессе знакомства с дорожными знаками, разметкой, правилами поведения на дороге и в транспорте я с ребятами организовывала с/р игры «Автобусный парк», «Водители и пешеходы», «Метро».

В процессе непосредственной образовательной деятельности ребята познакомились с различными лексическими темами, запомнили родовые понятия, инструменты и атрибуты различных видов деятельности человека и окружающей действительности, например: «Моя семья», «Мой дом», «Наш Детский сад», «Профессии» и т. д. Это дало возможность подготовки к различным сюжетно-ролевым играм, таким как «Семья», «Больница», «Салон красоты», «Почта» и другие.

Осваивая новые сюжеты, роли и игровые действия, ребенок обогащает игру новым содержанием, и, следовательно, она будет оставаться для него интересной. Воспитателю крайне важно поддерживать этот интерес, содействуя обогащению жизненного опыта, предоставляя ребенку время и место для игры, стимулируя его творческую активность. Обогащению игровых сюжетов способствуют экскурсии и целевые прогулки, рассказы о профессиях, тематические беседы, дидактические и театрализованные игры, показ иллюстраций. Все эти формы взаимодействия взрослого с ребенком становятся

содержанием предварительной работы, которая подготавливает детей к игре.

Предварительная работа должна быть целенаправленной, педагогически емкой, многогранной, что позволит охватить целиком используемую в игре тему. В работе такого рода задействованы все способы и формы взаимодействия взрослого с ребенком в педагогическом процессе детского сада; в ней как ни в какой другой работе видно взаимодействие и взаимопроникновение различных видов детских игр. Игра вбирает в себя все, что происходит в жизни ребенка.

1. **Целевые прогулки** и экскурсии позволяют педагогу поближе познакомить детей с деятельностью взрослых, дадут им возможность побеседовать с представителями данной профессии, удовлетворить интерес малышей. Добиваясь намеченной цели, мудрый педагог превратит экскурсию в увлекательное путешествие.
2. **Рассказы о профессиях** интересуют ребят живыми образными сравнениями, дадут пищу для воображения. Если снабдить такой рассказ иллюстрациями, то у детей возникнет желание познакомиться поближе: применить или изготовить подобные инструменты, произвести действия. Увлекают детей и придуманные воспитателем рассказы, специально нацеленные на то, чтобы воспроизвести какую-либо ситуацию, рассказать о событии («Как я побывала в аэропорту», «Как девочка потерялась на вокзале», «Как я была в новом магазине» и др.). Эти рассказы, идущие от лица значимого для ребенка взрослого, обеспечивают свежесть восприятия и вызывают веру в подлинность события.
3. **Тематические беседы** призваны прояснить представления детей о той или иной игровой (жизненной) ситуации, их мнение относительно какого-либо сюжета. Педагог вовлекает ребят в диалог и наводящими вопросами вызывает их речевую активность. Беседа по какому-либо сюжету позволяет показать модели замыслов игры и их развитие: «Знаешь, обычно доктор сначала раскладывает инструменты, а потом вызывает больных», «Когда шофер поставил машину в гараж, что он мог обнаружить?»; «Как лучше начать игру? Подумай, где будет место для аэродрома?»
4. **Дидактические игры** помогут детям научиться игровым действиям и поведению (взвешивать товар, ремонтировать машину, выслушивать пациента, определять качество товара),

а также соблюдать правила в игре, быть организованными, проявлять лидерские качества.

5. **Театрализованные игры** научат детей обыгрывать готовые сюжеты, понимать и воплощать в действии игровой план, быть выразительным в роли.
6. **Иллюстрации** будут дополнять все увиденное и услышанное детьми до этого. Дети увидят в них массу деталей, которые можно спокойно рассмотреть и которые они до этого не замечали. Яркие краски иллюстраций вызовут эмоциональные переживания, вызовут желание подражать действиям изображенных персонажей.

Итак, игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая большое значение для психического развития ребёнка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л. А. Вегер, А.П. Усова и др.)

В психическом развитии ребенка игра выступает, прежде всего, как средство овладения миром взрослых. Игровая ситуация включает в себя замещения (вместо человека – кукла), упрощения. Таким образом, в игре углубленно имитируется действительность, что позволяет ребенку впервые самому стать субъектом деятельности.

В дальнейшем я планирую продолжать работу над формированием навыков сюжетно-ролевой игры у детей среднего дошкольного возраста; обогащать развивающую среду группы необходимыми для игр атрибутами, инструментами, костюмами.