Частное образовательное учреждение

высшего образования

Южный институт менеджмента

(ЧОУ ВО ЮИМ)

Центр повышения квалификации и дополнительного профессионального образования

«Педагогика и методика дошкольного образования»

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**по дисциплине «Психолого-педагогические основы дошкольного образования»**

на тему:«Формирование сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте»

Работу выполнил:

слушатель дополнительной профессиональной

программы профессиональной переподготовки

«Педагогическая деятельность в системе общего и

 профессионального образования»

\_\_Сургай Наталья Ивановна\_\_\_\_\_\_

 Ф.И.О.

Работу проверил:

Преподаватель –

Краснодар – 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ ………………………………………………………………. 3

1. Сюжетно ролевая игра – этапы ее становления……………………...6

2. Современные технологии сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста……………………………………………………. . …………………...13

3. Кратка характеристика сюжетно – ролевой игры младших дошкольников.…………………………………………………………………... 20

4. Руководство сюжетно-ролевыми играми в младшей группе……....23

ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………………………… 31

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ…………………… 33

ПРИЛОЖЕНИЯ ………………………………………………………….. 35

**ВВЕДЕНИЕ**

Ведущей деятельностью детей – дошкольников, является игра. Поэтому в последнее время определяется проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждений современных игровых технологий. Известно, что сюжетно-ролевая игра в классификации игровой деятельности считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей при вхождении их в мир социальных отношений с окружающими их людьми, природой.

В возрасте 3-4 лет ребенок постепенно выходит за пределы семейного круга. Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, и занимает значительное место в жизни детей и является важным фактором психического развития и становления самосознания. [9]

Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связанно с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющиеся жизненный опыт детей. [13]

По мнению педагогов и психологов, наибольшим развивающим эффектом обладает сюжетно-ролевая игра. Главное назначение игры - социальное развитие ребенка, т.е. овладение нормами и правилами поведения в обществе, определенными умениями и социальными навыками. Дошкольники, имеющие большую игровую практику, легче справляются с реальными проблемами.

В сюжетах детских игр отражаются сферы взрослой жизни – ребенок пробует себя в разных ролях: работник (в системе родственных взаимоотношений), член семьи (в быту), потребитель социальных благ (в профессиональной деятельности). В игре дети передают внутреннее состояние того, кого они в данный момент изображают. [6]

Многими исследователями доказано, что игра социальна по своему происхождению, поэтому столь важны сюжетные игры и ее содержание в целом – этическое (прежде всего), интеллектуальное, художественное, а также особенности двигательной активности, при этом существенно значимы характер и содержание взаимоотношений детей как товарищей, членов игрового сообщества. [17]

Данная проблема нашла свое отражение в работах отечественных и зарубежных авторов, исследования составили работы: Т.Н. Дороновой, Л.Б. Фесюкова, Я. Михайленко, Н.А. Короткова, А.К. Бондаренко, А.И Матусик, В.С. Заслуженюк, О.А. Карабановой и др.

**Цель работы** – изучить формирование сюжетно – ролевой игры как фактора развития игровых навыков детей младшего дошкольного возраста.

**Объектом исследования** являетсясама сюжетно – ролевая игра младших дошкольников.

**Предметом исследования** является процессформирование сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте

Для реализации цели необходимо решить следующие задачи.

1. Проанализировать и изучить теоретический материал по данной проблеме.
2. Изучить этапы становления сюжетно - ролевых игр.
3. Познакомиться с современными технологиями сюжетно-ролевых игр.
4. Выявить особенности проведения сюжетно-ролевых игр в младшем дошкольном возрасте.
5. Определить какова роль воспитателя в организации сюжетно-ролевых игр.
6. Разработать рекомендации для воспитателей и родителей.

Практическая значимость работы заключается в том, что полученные данные помогут при разработке планов и проведения сюжетно-ролевых игр в младшем дошкольном возрасте воспитателям, родителям.

Сюжетно-ролевую игру в дошкольном возрасте рассматривали многие авторы, но изучение формирования сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте рассмотрено недостаточно.

**1. Сюжетно ролевая игра – этапы ее становления**

**Сюжетно-ролевая игра** – это творческая игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. [19]

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

Как правило, малыши с удовольствием включаются в игру, если только она не чересчур сложна для ребёнка. Играя со взрослым малыш подражает ему, эмоционально вовлекается в разыгрываемые взрослым события и благодаря этому постепенно осваивает всё более сложные формы игрового поведения.

Поэтому **сначала новый уровень игры достигается именно в совместных со взрослым играх, и лишь постепенно к этому уровню подтягивается спонтанная игра малыша**. [21]

Если же взрослые (или старшие дети) мало играют с ребёнком, развитие его игровой деятельности обычно останавливается на одной из ранних стадий. А соответственно, тормозится и развитие его внутреннего мира.

Давайте рассмотрим **основные этапы развития ролевой игры.**

**Первый этап:** **игры в отдельные действия взрослых.**

Сюда относятся игры типа «укачивание малыша», «накладывание еды в тарелку», «вождение машины» и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

**По сути, это переходная ступень от простого подражания к ролевой игре; такие игры появляются спонтанно даже у тех детей, с которыми взрослые вообще не играют. Воображаемой ситуации в полном смысле слова здесь ещё нет, есть лишь её зачатки в виде игрового смысла предметов. Нет и полного отождествления себя с ролью: малыш целиком поглощён самим действием и может ещё не считать себя в игре мамой, которая укладывает малыша, или водителем, который куда-то едет.[5]**

В играх в отдельные действия ребёнок практически не разговаривает: он либо играет молча, либо сопровождает игру звуками, подражающими реальным, например, шуму мотора машины, мяуканью кошки или маминой колыбельной. Иногда он воспроизводит в игре отдельные слова или фразы, но никогда не говорит за других персонажей. Иначе говоря, **в играх этого уровня ещё нет взаимодействия персонажей.[2]**

**В отдельные действия взрослых дети обычно начинают играть с полутора-двух лет, и если достаточно много играть и разговаривать с детьми, то уже в два** – **два с половиной года они смогут играть в игры следующего уровня** – **в простые ролевые игры. А затем, как правило, в период от двух до трёх лет, начнут играть в них и самостоятельно.**

**Если же к трём с половиной годам ребёнок всё ещё играет лишь в отдельные действия взрослого, это говорит об определённом отставании.** Чтобы его компенсировать, надо как можно больше играть с детьми, читать им детские книжки, разыгрывать вместе с детьми понравившиеся сюжеты.

Иногда встречаются дети, которые вообще не достигают следующего уровня развития игры. Как правило, большую часть времени они либо примитивно играют с эффектными игрушками, просто включая и выключая их, либо беспорядочно бегают по двору, не зная чем заняться, либо начинают что-то ломать и задирать других детей. Становясь старше, они начинают подолгу пассивно смотреть телевизор или видео, в три-четыре года они часто любят смотреть рекламу (ибо там обычно много звуковых и зрительных эффектов) и воспроизводить отдельные фразы с соответствующими интонациями. Повзрослев, такие дети обычно не любят ничего читать, плохо учатся в школе, конфликтуют с учителями, одноклассниками и родителями.[8]

**Второй этап:** **простые ролевые игры.**

«Дочки-матери», «посещение врача», «приход гостей», «покупка продуктов в магазине» – разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.[9]

**Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!».**

По сути, только на этом уровне в игре, помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо. И только здесь возникает взаимодействие персонажей, и они вступают в диалог друг с другом - до этого, даже если ребёнок играл в укладывание или кормление малыша, его «малыш» был бессловесным объектом действия. Теперь тот же «малыш» становится активным действующим лицом: он может капризничать и не хотеть спать, может просить рассказать сказку или спеть песенку. Поэтому простые ролевые игры помогают ребёнку осваивать многие повседневные роли, такие как роль пациента на приёме у врача, роль пришедшего в дом гостя или роль покупателя в магазине.[9]

**Характерный признак игр этого уровня, позволяющий легко отличить их от игр в отдельные действия, состоит в том, что ребёнок начинает в игре много говорить, даже если он играет один.**

Кроме того, в ролевые игры детям лучше играть вдвоём или втроём. Если же партнёрами малыша всегда оказываются только игрушки, у него будет мало опыта общения с другими детьми и ему будет труднее строить отношения с ними.

Хорошо развитый ребёнок достигает уровня простых ролевых игр в два -– два с половиной года в совместной со взрослым игре и в возрасте около трёх лет в самостоятельной игре. Если с ребёнком играют мало – он достигает этого уровня в совместной игре в три-четыре года, а в самостоятельной - в четыре-пять лет и может так на нём и остановиться.

Если много играть с малышом, разговаривать с ним и читать ему, то уже в три - три с половиной года он сможет от одной игровой ситуации переходить к другой, т.е. начать играть в игры с простым сюжетом. В самостоятельной игре малыша игры с простым сюжетом могут появиться в три с половиной или четыре года. При этом ребёнок вовсе не перестаёт играть в простые ролевые игры, довольно долго он может с удовольствием играть в игры обоих этих типов. [9]

**Третий этап:** **сюжетно-ролевые игры.**

**Сюжет игры** – **это связная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу.** Например. Играя в «поездку на дачу» сначала все вместе «едут на дачу» на «машине» или на «электричке». Затем «папа» копает или поливает грядки, «мама» готовит «еду». А «дети» ловят «кузнечиков». Потом все вместе «идут в лес» за ягодами или за грибами. И так далее. [9]

**Такое усложнение структуры игры** – **это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.**

В сюжетно-ролевых играх усложняются взаимоотношения персонажей: они могут ссориться и мириться друг с другом, спорить и договариваться о совместных действиях, бороться или воевать. Взаимоотношения самих детей тоже усложняются, ведь теперь им надо договариваться не только о том, во что играть и кто какую роль будет исполнять, но и том, как будут развиваться события, какие эпизоды включать в игру, а какие нет, и кто кого победит. Поэтому, играя друг с другом в сюжетно-ролевые игры, дети начинают учиться азам делового общения**. На первых порах здесь очень важно участие взрослого, который учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.**

Сюжетно-ролевые игры помогают ребёнку успешно "переваривать" любые события, которые сильно потрясли или задели его, – радостные или страшные, печальные или обидные. В игре малыш может много раз переживать новогодний праздник или посещение цирка – до тех пор, пока эмоционально не «насытится» этим опытом. Точно так же он может многократно проживать те чувства, которые вызывает у него любимый мультик или книжка. [9]

Игра позволяет также «переиграть» события, которые закончились неудачей, помочь примириться с потерей и эмоционально подготовиться к будущим событиям, вызывающим радостное или тревожное волнение (поступление в школу, поездка в гости или на рыбалку и тому подобное).

Играя в сюжетно–ролевую игру, ребёнок уже удерживает в сознании не только смысл конкретного игрового действия, но и его включённость в сюжет, его смысловые связи с другими эпизодами игры. Тем самым смысловое строение сюжетно–ролевой игры оказывается многоуровневым, и впоследствии становится основой для сложного социального поведения, где каждое действие также должно быть включено в разные смысловые связи одновременно.

Не умея соотносить свои действия с многоуровневыми смысловыми структурами, человек окажется беспомощным во многих социальных ситуациях (профессиональных, семейных, политических и так далее) и не сможет осмысленно в них действовать. Таким человеком легко манипулировать, и он чаще всего оказывается пешкой в руках разного рода начальников и лидеров или даже просто хитрецов и мошенников. Иными словами, детский опыт сюжетно–ролевых игр является шагом на пути к последующей личностной самостоятельности человека.

Однако если развитие игровой деятельности ребёнка остановится на уровне сюжетно-ролевых игр и если эту остановку впоследствии не скомпенсировать, его самостоятельность будет ограниченной – он будет легко действовать по готовым, заранее известным сценариям, но ему будет трудно гибко выстраивать свои действия в постоянно меняющихся обстоятельствах.

Такой человек сможет успешно строить свою жизнь в стабильных и достаточно простых жизненных условиях, но будет не готов к поиску решений в сложных, противоречивых и конфликтных жизненных ситуациях. Таких как ситуации выбора профессии и места работы, ситуация семейного конфликта или крушения жизненных планов.[9]

**Четвёртый этап**: **творческие сюжетные игры.**

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что **ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий,** а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

Приключения детей, подшучивание над родителями, подготовку необычных сюрпризов, ссоры и примирения, немыслимые в реальной жизни путешествия и встречи, строительство игрушечных городов, придумывание жизни в них, и взаимоотношений их обитателей, войны между придуманными странами, жизнь кукольной семьи – вот лишь некоторые из частых тем творческих сюжетных игр.[9]

Сюжеты этих игр могут быть навеяны прочитанными книгами, какими–то яркими событиями или повседневными впечатлениями, но ребёнок свободно обращается с ними, примеривает сюжет на себя, меняет ход и исход событий, моделирует разные варианты возможного хода событий, в том числе – и заведомо невозможные в реальной жизни и даже абсурдные. Сюжет в этих играх может развиваться по–разному, и если дети играют вдвоём или втроём, важной частью игры становится «договаривание» о том, как будут развиваться события.

**Творческие сюжетные игры развивают у ребёнка воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их поведения, умение гибко менять своё поведение при изменении ситуации. Если ребёнок достигает этого уровня, у него появляется психологическая основа для успешного проживания сложных жизненных ситуаций** – **ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.[10]**

Далеко не все дети достигают этого уровня развития игровой деятельности. Те, кто его достиг – будь то до школы или уже в школьные годы, – имеют больше шансов стать самостоятельными развивающимися личностями, умеющими решать жизненные проблемы, а не плыть по течению.[14]

Развитие сюжетно–ролевых игр не останавливается с концом дошкольного возраста. Расцвет творческих сюжетных игр обычно приходится на 7-10 лет, когда дети, если им есть с кем играть и у них есть на это время, могут придумывать и разыгрывать целые приключенческие повести. Если ребёнку играть не с кем, то игра может переходить во внутренний план, т.е. превращаться в мечты и свободное фантазирование. В последующие годы творческие сюжетные игры могут перерастать в придумывание всевозможных историй, увлечение театром, изобразительным искусством и другими творческими видами деятельности, а также в содержательное и эмоционально–личностное общение с взрослыми и сверстниками.[16]

И так, в наиболее простые ролевые игры начинают играть практически все дети. А дальше всё зависит от взрослых: если они много играют с малышом, его игры постепенно становятся всё более сложными и интересными. Игра возникает не сразу, она проходит несколько этапов развития.

**2. Современные технологии сюжетно–ролевых игр**

**детей младшего дошкольного возраста**

Сегодня наиболее актуальными являются педагогические технологии. Известно, что сюжетно–ролевая игра является наиболее сложной в классификации игровой деятельности. В последние десятилетия в некоторых программах из всего многообразия игр были выбраны лишь сюжетно – ролевые, дидактические, подвижные, иногда еще и музыкальные, что свидетельствует о недооценке игры как традиционного средства воспитания детей и как формы организации их жизни.[3]

У многих практических работников нет четкого представления о мно­гообразии детских игр и, как следствие, понимания их сущности. В ре­зультате игры недостаточно используются в педагогическом процессе. Итог весьма печален: в образовательном пространстве игра все больше вытесняется занятиями. [7]

Игра фактически сводится к игровым приемам и «обыгрыванию» учебного материала. Подчинение игры только задачам обучения приводит к тому, что самодеятельная игра исчезает из жизни ребенка и, как следствие, снижает познавательную мотивацию, которая является основой формирования учебной деятельности. [17]

В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникает игра. Выделяют **три класса игр**: игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), как своеобразная форма размышления ребенка об окружающей его природной и социальной действительности – **самодеятельная игра**; игры, возникающие по инициативе взрослого (**обучающие и досуговые**) приходят к детям от взрослых, но дети, освоив их, могут играть в них самостоятельно; игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса, которые могут возникать по инициативе, как взрослых, так и детей. **Ведущими в дошкольном возрасте являются игры, возникающие по инициативе ребенка.** Игры других классов, в основном, «обслуживают» процессы обучения и воспитания.[17]

В настоящее время существует несколько технологий проведения сюжетно-ролевых игр: Н.Я. Михайленко, Н.Ф. Тарловской, Н.Н. Палашной, В.И. Турченко. Остановимся поподробнее на некоторых из них.

**Технология Н.Ф. Тарловской.**

У ребенка 3-го года жизни имеются два источника игорных целей. Первый источник – действия взрослого, которые вызывают у малыша вспышку интереса, привлекают его внимание и побуждают к похожим действиям. Второй источник – это цели, которые специально ставятся перед ним взрослым. [26]

Как же побудить ребенка к тому, чтобы он понял и принял поставленную вами новую цель и начал самостоятельно реализовывать ее?

Современная дошкольная педагогика исходит из того, что таким побудителем является готовность малыша подражать взрослым. Наблюдая за тем, как вы кормите куклу, малыш может захотеть сделать то же. Однако результат будет зависеть от того, насколько ребенку понравятся именно эти ваши игровые действия и насколько он захочет повторить их в своей игре.

Н.Ф. Тарловская предлагает такой путь организации игры, при котором основным побудителем не подражание взрослому, а общение с ним. В качестве первого шага на этом пути нужно совершать игровое действие относительно самого ребенка, а не игрушки, «понарошку» кормить малыша, мыть ему руки, покатать его на машинке и т.д. [26]

Вторым шагом на этом пути является смена ролей. Теперь воспитатель предлагает детям самим осуществлять те же самые игровые действия относительно вас. Основная задача воспитателя в этих играх состоит в том, чтобы игровые действия, которые осуществляют дети относительно педагога, доставляли им максимум удовольствия, позволяли пережить чувство успеха.

При формировании целенаправленной деятельности в игре предстоит решить четыре основные задачи:

1. Знакомить детей с разнообразием игровых целей;

2. Побуждать самостоятельно, ставить игровые цели, таким образом проявлять игровую инициативу;

3. Постепенно подводить детей к самостоятельному поиску средств и способов достижения целей;

4. Практиковать игры с двумя–тремя связанными между собой целями.

Н.Ф. Тарловская предлагает несколько советов:

1. Не старайтесь часто вносить в группу новые игрушки лучше показывать, как можно по–разному использовать одни и те же игрушки.

2. Играя с детьми нужно учитывать их интересы и предпочтения. В игре всегда решающее слово должно оказаться за ребенком.

3. Ребенок вас примет как партнера, если вы будете искренне, уважительно относится к его игровым возможностям.

4. Чем богаче диапазон игровых целей, тем свободнее действует в соответствии с ними ребенок, тем интереснее будет для него игра.

Подготовка ребенка к принятию роли совпадает с развитием его самосознания. Принять на себя роль – это значит суметь вообразить и отобразить себя кем-то другим. Для ребенка данная ситуация является довольно сложной.

Чтобы ребенок овладел сюжетно–ролевой игрой, он должен быть готов к принятию той или иной роли. Отсюда ясна и основная задача работы – подготовка детей к принятию роли. [26]

Н.Ф Тарловская предлагает такую последовательность превращений:

1. Известные детям и привлекательные для них животные и птицы;

2. Интересные малышам предметы, в первую очередь движущиеся – паровоз, машина;

3. Взрослые, чья профессиональная деятельность имеет характерные внешние атрибуты.

Вхождение в образ взрослого не то же самое, что принятие роли взрослого. На первом этапе работы речь идет только о вхождении в образ взрослого.

Создавая образ взрослого, представителя какой-либо профессии, нужно в первую очередь знакомить детей с ее традиционными атрибутами и учить определять профессию по атрибуту.[26]

В образе взрослого следует выполнять только те действия, которые присущи его социальной роли. Если ребенок надевает халат и шапочку и говорит о том, что он – врач, а затем играет с кубиками, значит, он еще не умеет играть «во врача».

Итак, образ взрослого характеризуется не только атрибутами, но и ограничениями, набором специфических действий. Но на первом этапе подготовки мы еще не требуем от малыша выполнения специфических ролевых действий. Вместе с тем, игры «во взрослых» нужны малышу. Это отвечает его внутренним потребностям, потребностям его развития – растущему интересу к взрослым и их занятиям. Выход из этого противоречия в следующем методическом приеме, суть которого такова.

Играя с детьми в хорошо знакомые, усвоенные ими играми, воспитатель в удобный для этого момент дает образец вхождения в образ взрослого: обозначает себя представителем какой–либо профессии, используя для этого выразительный атрибут, показывает два-три игровых действия. А вот детей к этому игровому действию не побуждает, т.к. это было бы преждевременным.[26]

Или еще один прием, который рекомендуется использовать после того, как вы познакомили детей с несколькими образами взрослых. Это игра в отгадывание профессии по атрибуту.

Заметьте, какие роли привлекают, пытается ли ребенок в образе взрослого выполнить характерные для данной роли игровые действия. Если да, то поддержите эту попытку в индивидуальной игре с малышом. Если такие действия совершаются, ребенок готов к сюжетно–ролевой игре. И с ним надо играть по–новому.[26]

**Элементы современных педагогических технологий творческих сюжетно–ролевых игр** были заложены крупными педагогами отечественной дошкольной педагогики А.П. Усовой, Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой.

Данные авторы признавали необходимость руководства сюжетно–ролевыми играми со стороны взрослого. Они раскрыли три направления руководства:

1. Приемы, направленные на формирование игры;

2. Приемы, связанные с формированием инициативы и творчества;

3. Приемы, направленные на формирование взаимоотношений.

Вышеназванные авторы выделяют следующие **этапы руководства игрой**:

1. Подготовительный (обогащение впечатлениями на занятиях, экскурсиях, целевых прогулках, создание предметно–игровой среды);

2. Основной этап (начало, ход, конец игры, воспитатель использует прямые и косвенные приемы);

3. Участие в игре (совет, напоминание и т.д.).[13]

Среди авторов современных педагогических технологий выделяются несколько: Н.Я. Михайленко, С.Л. Новоселова, Н.Ф. Тарловская, В.Я. Воронцова, С.И. Щербакова и т.д.

Для многих авторов характерна следующая позиция: игре необходимо учить, сама по себе игра и ребенок в игре без руководства развиваться не будут. Многие педагоги с этой целью используют обучение игре на занятиях и в повседневной жизни. Преобладающим методом считается участие взрослого в игре. [17]

**Н.Я. Михайленко разработала стратегию формирования игры от раннего до старшего дошкольного возраста.** Основным педагогическим средством автор считает сюжет (действия, роли, события). Сюжет можно использовать по–разному: в зависимости от этапов развития игры, возрастных особенностей. Для младших детей в совместной с взрослыми игре предлагается использовать несколько ролей (воспитатель – врач, ребенок – больной). Группа педагогов–исследователей под руководством С.Л. Новоселовой разработала метод комплексного руководства игрой младших дошкольников (3 –4 года). **Комплексный метод** включает следующие компоненты:

1. Планомерное обогащение жизненного опыта;

2. Совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений;

3. Своевременное изучение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного опыта;

4. Активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленной на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.[18]

Под руководством игрой данные авторы понимают совокупность методов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладения ими конкретными действиями. «Руководство» используется в единстве с термином «формирование». Значение каждого из компонентов комплексного подхода изменяется в зависимости от возраста, уровня развития детей.[18]

Например, на 3–ем году жизни больше внимания и времени педагог должен уделять первым и вторым компонентам, чтобы дети накопили жизненный и игровой опыт. На четвертом году жизни актуальными становятся третий и четвертый компоненты комплексного подхода.

**Н.Н. Палагина является автором педагогических технологий творческих игр младших дошкольников.** Она предлагает моделировать на игрушках то, что происходит в окружающей ребенка жизни, придавать игрушкам, предметам несвойственные им качества. [27]

Основная линия руководства играми в этом возрасте определяется Н.Ф Тарловской, как побуждение детей к постановке игровых целей. Для этого предлагается вначале использовать игры, где игровые действия воспитателя направлены на детей, затем игровые действия детей направлены на воспитателя, потом на игрушки. Далее автор предлагает готовить детей к принятию роли на примере последовательности.[26]

На четвертом году жизни Н.Ф. Тарловская предлагает продолжать педагогическую работу по подготовке детей к принятию ролей, ролевому взаимодействию.

**Два способа подготовки детей к принятию ролей:**

1. организованные наблюдения за профессиональными действиями взрослыми;
2. эпизодические целевые воздействия на самостоятельную игру детей.

И так, в настоящее время наблюдается постепенное реформирование российской педагогики, в том числе и дошкольной. Сегодня наиболее актуальными являются педагогические технологии. В настоящее время существует несколько технологий проведения сюжетно-ролевых игр: Н.Я. Михайленко, Н.Ф. Тарловской, Н.Н. Палашной, В.И. Турченко.

**3. Краткая характеристика сюжетно – ролевой игры**

**младших дошкольников**

В возрасте 3 –4 лет ребенок постепенно выходит за пределы семейного круга. Его общение становится внеситуативным. Взрослый становится для ребенка не только членом семьи, но и носителем определенной общественной функции. Желание ребенка выполнять такую же функцию приводит к противоречию с его реальными возможностями. Это противоречие разрешается через развитие игры, которая становится ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. [9]

Главной особенностью игры является ее условность: выполнение одних действий с одними предметами предлагает их отнесенность к другим действиям с другими предметами. Основным содержанием игры младших дошкольников являются действия с игрушками и предметами – заместителями. Продолжительность игры небольшая. Младшие дошкольники ограничиваются игрой с одной – двумя ролями и простыми, неразвернутыми сюжетами. Игры с правилами в этом возрасте только начинают формироваться. [2]

Взаимоотношения детей ярко проявляются в игровой деятельности. Они скорее играют рядом, чем активно вступают во взаимодействие. Однако уже в этом возрасте могут наблюдаться устойчивые избирательные взаимоотношения. Конфликты возникают преимущественно по поводу игрушек. Положение ребенка в группе сверстников во многом определяется мнением воспитателя. [16]

В младшем дошкольном возрасте можно наблюдать соподчинение мотивов поведения в относительно простых ситуациях. Сознательное управление поведением только начинается складываться; во многом поведение ребенка еще ситуативно. Начинает развиваться самооценка, при этом дети в значительной мере ориентируются на оценку воспитателя. Продолжает развиваться так же половая идентификация, что проявляется в характере выбираемых игрушек и сюжетов. [5]

В младших группах у детей уже сформированы основные игровые умения, позволяющие им развертывать в процессе игры ряд взаимосвязанных условных предметных действий, относить их к определенному персонажу (роли).

Перед педагогом стоит задача – стимулировать творческую активность детей в игре. Этому способствует развертывание игры с включением в нее различных ролей: из разных сфер социальной жизни, из разных литературных произведений, сказок, а также соединение сказочных и реальных персонажей. Например, воспитатель детского сада и милиционеров, пожарник и баба-яга, Буратино и врач. [21]

Включение в общий сюжет таких ролей активизирует воображение детей, их фантазию, побуждает придумывать новые неожиданные повороты событий, которые объединяют и делают осмысленным совместное существование и взаимодействие таких различных персонажей. При этом воспитатель учитывает игровые интересы детей, которые в обычных совместных играх часто не могут реализоваться. Педагог в совместной с детьми игре должен показать, как можно развернуть сюжет с такими, казалось бы, несоединимыми ролями. Он всячески поощряет детей, которые вводят в предварительный план игры новые ситуации, события и действующих лиц, так как это является показателем свободного владения игровыми способами деятельности и творческой активности ребенка. [11]

Существует множество теорий игры, каждая из которых по–разному интерпретирует феномен игры, причины ее возникновения и значение для человека. Их подробный анализ был произведен Д.Б. Элькониным в работе “Психология игры”. Не ставя перед собой цели его повторения или пересказа, ограничимся замечанием, что при рассмотрении игры мы будем основываться на положениях, сформулированных в работе Д.Б. Эльконина, при этом оставляя за собой право, давать иные интерпретации рассматриваемых им явлений и обращаться к другим авторам в поисках подтверждения выдвигаемых нами положений. [25]

А.Н.Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры» описывает процесс возникновения детской ролевой игры следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает «противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т.е. способов действия) – с другой. Ребенок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия... потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия... Это противоречие... может разрешиться у ребенка только в одном-единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре.

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия - другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется». [30]

Таким образом, в соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития.

**4. Руководство сюжетно-ролевыми играми в младшей группе**

В игре, как во всякой деятельности детей, воспитателю принадлежит ведущая роль. В игре взрослые многому учат детей, формируют их моральные качества. [13]

Советы и предложения воспитателя поддерживают интерес детей к игре, помогают довести ее до конца. Это важно для воспитания у дошкольников настойчивости, целенаправленности. Особенно нуждаются в такой поддержке дети с неустойчивыми интересами, нетерпеливые, слишком подвижные. Нужно стараться внушить им, что трудности преодолимы, стараться поднять их веру в свои силы. [2]

Влияя на содержание игры, воспитатель тем самым влияет и на отношения между детьми. Но даже при сильном увлечении игрой ребенок не утрачивает реальных связей с окружающими людьми. Поэтому возможно и нужно устанавливать некоторые правила, поведение в творческой игре, воспитывать у детей чувство ответственности перед товарищами за выполнение роли, за свои поступки. Дети стремятся в игре к жизненной правде и в то же время нарушают эту правду, по-своему изменяют события жизни. Ребенок, любящий и умеющий играть в коллективе, иногда в игре уединяется. [15]

В игре всегда видны результаты педагогической работы. Отражение жизни в игре становится все более полным, реалистическим, действия ребенка, выражаемые им чувства делаются более осознанными, отношение к изображаемому более определенным. Воображение приобретает творческий характер, направляется на достижение поставленной цели, на выбор наилучших средств. Все заметнее проявляется «радость победы», о которой говорил А.С. Макаренко, удовлетворение от достигаемых результатов, критическое отношение к своей деятельности. Действия участников игры, их роли становятся согласованными, организуются объединяемые общими интересами дружные игровые коллективы.

Такого уровня игрового творчества дети достигают только благодаря воспитанию, благодаря систематическому, обдуманному руководству играми со стороны воспитателя. [21]

Первые сюжетно-ролевые игры малышей протекают как игры со скрытой ролью ( без ролевые). Действия детей приобретают сюжетный характер и объединяются в цепочку, имеющую жизненный смысл. Эта цепочка состоит из двух-трех действий и многократно повторяется. [9]

Наблюдая за самостоятельными играми младших дошкольников, мы отметили многократное повторение однообразных действий. Заметив, что мальчик длительное время возит машину, включаюсь в игру: берем на себя какую–либо роль (например, «мама» куклы) и выполняю игровые действия, которые знакомы ребенку и передают смысловые связи между предметами. Например, просим водителя подвезти нас с «дочкой» до магазина, сажаем куклу в кузов, вынимаем из машины («идем в магазин»), опять сажаем («возвращаемся домой»). Затем стараемся под каким–либо предлогом выходить из игры и наблюдать за детьми. Большинство малышей с удовольствием повторяют действия воспитателя. [18]

Участие в игре взрослого способствует зарождению первых проявлений ролевого поведения. Девочку, молча кормящую куклу, воспитатель побуждает к высказываниям вопросами: «Это твоя дочка? Как ее зовут? Она любит кашу?» И т.д. [23]

Еще один важный компонент сюжетно–ролевой игры – использование предметов, представляющих уменьшенную копию реальных вещей и созданных специально для организации игры ребенка, и предметов –заместителей.

В младшем возрасте дети, играя самостоятельно, отдают предпочтение реальным игрушкам. В организованных играх я использую предметы – заместители. Например, сообщаем ребенку, что его машину следует помыть (заправить бензином), и показываем, как можно воспользоваться коротким шнуром – «шлангом». Или, перемешивая в тарелке кусочки цветной бумаги, привлекая внимание девочки, и предлагаем угостить куклу «салатом».

Малыши, впервые пришедшие в детский сад, получают много новых впечатлений, но вначале они мало отражаются в игре. Игра в «детский сад» ограничивается тем, что ребята только кормят своих кукол, укладывают их спать. Причина бедности этих игр, как показывают наблюдения, в том, что представления о детском саде у детей нечеткие, отрывочные. Впечатлений много, а разобраться в них трудно. Главное, у детей нет представлений о деятельности сотрудников детского сада, а игра возникает в том случае, когда они видят действия людей, которым подражают, понимают их значение. Детей систематически знакомим с работой повара, няни, медсестры. Все это дает материал для игры. Интересные занятия вызывают у детей желание, подражая воспитателю, рассказывать куклам сказки, проводить с ними дидактические игры. [5]

У детей младшей группы поводом к игре часто служат случайные ассоциации. В этом должен помогать воспитатель, подбирая игрушки и разные предметы. Так, наглядно напоминая детям о том, что они увидели, воспитатель все же не определяет тему игры. Одна и та же игрушка может вызвать разные ассоциации. Например, с пианино можно играть не в «музыкальное занятие», а в «праздник», с игрушечными животными можно разыграть знакомую сказку.

Одна из основных тенденций развития игры – формирование ее целенаправленности, что требует длительной систематической работы воспитателя. [19]

Способность идти от мысли к действию начинает проявляться у детей уже на четвертом году жизни, это дает право, как воспитателю, учить их ставить в игре определенную цель. Опыт показывает, что это достигается довольно быстро. Задавая вопросы: «Во что будешь играть? Кем будешь? Какие игрушки хочешь взять на прогулку? Что будешь строить?» – заставляем ребенка задуматься, определить тему игры. Воспитатель наблюдает, выполняют ли дети задуманное, и старается поддержать интерес к выбранной теме своим одобрением, подходящей игрушкой, а иногда и своим участием. Однако педагог не настаивает на том, чтобы задуманная игра была всегда доведена до конца, ее участники вправе переменить тему, если придумали более интересную. Очень важно поддержать усилия детей, дать им возможность пережить радость от достижения игровой цели. [1]

Усложняя содержания игры, возникает необходимость наметить, хотя бы в общих чертах, что будет делать каждый. Вначале детям трудно решать это самостоятельно, у каждого есть свой замысел, но согласовать его с другими они еще не умеют. Тут особенно нужна помощь воспитателя. Влияя на распределение ролей, составление некоторого плана действий, воспитатель выполняет две важные задачи: направляет содержание игры и способствует организации детского коллектива, воспитанию дружеских чувств. [21]

Особенно сложна роль воспитателя в ходе развития сюжета игры. Во время подготовки к ней, когда дети еще не вошли в свои роли, когда сюжет игры еще только начинается, с уважением относится к замыслу участников, могут дать им советы, руководить их поведением, как взрослый детьми.

Иное дело, когда в ходе игры неосторожным вмешательством можно нарушить созданный ребенком образ. Далеко не всегда дети прислушиваются к советам взрослых во время игры. Это право получают люди, которые хорошо понимают замыслы детей, проявляют искренний интерес к игре. [15]

Воспитатель никогда не должен быть равнодушным зрителем, всегда должен выражать сочувствие матери, у которой заболела дочка, с интересом слушать рассказ летчиков или моряков об опасностях и трудностях их путешествий. Могут дать совет относительно дальнейшего развития игры, и ребенок прислушивается к словам, особенно если к нему обращаются как к действующему лицу. Маме можно посоветовать пойти с больной дочкой к врачу, летчикам напомнить, что самолеты перевозят не только людей, но и грузы. Такие советы обогащают содержание игры. [21]

Руководя игрой, воспитатель всегда помнит о том, что нужно развивать инициативу, самостоятельность детей, сохранять их непосредственность, радость игры. Из приемов руководства игрой исключают всякого рода принуждение, никогда не фантазируют за ребенка, не придумывают за него игру. Очень деликатно стараются влиять на развитие интересов, на чувства детей, направлять работу их мысли и воображения. Только при таком руководстве успешно развивается игровое творчество.

Чтобы найти правильный путь влияния на детскую игру, надо понимать ее, уметь наблюдать играющих детей. Изучение игры и воспитание детей в игре неразрывно слиты в едином педагогическом процессе. Воспитатель изучает игру, чтобы лучше руководить ею. [17]

Особенно важно индивидуальное наблюдение за каждым ребенком. Ведь в творческой игре, больше чем во всякой другой деятельности, он обнаруживает свои склонности, переживания. Влияние на игры отдельных детей всегда связано с воспитанием детского коллектива в целом.

Когда дети выбирают игру, воспитатель старается следить, чем они руководствуются при этом, задумываются ли над тем, во что играть.

Малышу нужно помочь в выборе игры и потому, что он еще не освоился с обстановкой детского сада, стесняется воспитателя, не решается взять привлекающую его игрушку, примкнуть к игре товарищей. В таких случаях игра помогает педагогу понять ребенка, сблизиться с ним.

Игра – самая любимая и естественная деятельность младших дошкольников. Задача воспитателя состоит в том, чтобы делать игру содержанием детской жизни, раскрыть малышам многообразие мира игры.

Сюжетные игры вместе с воспитателем и самостоятельные игры помогают детям понять логику простых жизненных ситуаций: «готовим Мишке обед», «купаем куклу», «лечим зайчика». [18]

При обучении детей сюжетно-ролевой игре перед воспитателем стоят задачи:

* постепенно развивать игровой опыт каждого ребенка;
* помогать открывать новые возможности игрового отражения мира;
* пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками.

**Путь развития игры** – это совместная игра воспитателя с детьми, создание обогащенной игровой среды, побуждающей к самостоятельному игровому творчеству в свободном взаимодействии малышей с игрушками, предметами, предметами – заместителями и воспитании доброго отношения детей друг к другу. [17]

Воспитатель должен уделить внимание при обеспечении условий для возникновения и развития игровой деятельности: достаточное количество времени для игры; наличие площади для развертывания игровых действий, необходимых игрушек и пособий, и правильное их расположение в группе, обогащение детей впечатлениями и хорошее их самочувствие. Знать методику руководства игровой деятельностью; методы и приемы, направленные на поддержание и улучшение эмоционально-положительного состояния детей; обеспечение активности играющих; своевременное переключение с одного вида деятельности на другой, какими методами и приемами это достигается направление детей на игру. [3]

Итак, для развития сюжетно – ролевой игрывоспитателю необходимо:

осуществлять педагогическую поддержку сюжетно – ролевых игр детей; поощрять принятие роли, развертывание ролевого взаимодействия и ролевое общение между детьми; поддерживать сохраняющуюся игру рядом или индивидуальную игру; одобрять ролевые реплики как средство кратковременного взаимодействия детей, играющих вместе; участвовать в играх детей, демонстрируя образцы ролевого поведения; поощрять эмоциональное и словесное обозначение своей роли для партнера, называние словом игровых действий, связанных с ролью, выделение сверстника как возможного партнера по игре; следить за тем, чтобы предметно – игровая среда становилась средством развития самодеятельной игры; обеспечивать детям свободное использование образных игрушек, предметов – заместителей, средообразующих игровых модулей; разыгрывать с детьми сценки по знакомым сюжетам, поощрять самостоятельное развитие и изменение сюжета детьми. [8]

В младшем возрасте ребёнок в игре начинает уже подражать деятельности взрослых. Здесь важны такие игры, которые позволяют познавать назначения предметов, их функции, учат детей пользоваться предметами как орудиями труда. [9]

Занятия с пирамидками, куклами, строительными наборами расширяют представления детей о величине, форме, цвете, положении предметов в пространстве, а занятия с игрушками на колесах, лопатками, совками, которыми можно копать снег, песок, повышают двигательную активность, улучшают координацию движения. Ребенок в игре начинает подражать деятельности взрослых, а игрушки служат ему символами, помогают развивать сюжеты игр, способствуют формированию начал отвлеченного мышления. [15]

Расширение знаний детей предусматривается на занятиях или во время специальных наблюдений. При этом устанавливается связь между прошлым опытом детей и новыми знаниями. Приобретенные сведения и впечатления детей учитываются при планировании работы по руководству игрой.

Воспроизводя различные события жизни, через игру – эпизоды из сказок и рассказов, ребенок размышляет над тем, что видел, о чем читал и слышал; смысл многих явлениях, их значение становится для него более понятным.

Большинство игр отражает труд взрослых; дети подражают домашним делам мамы и бабушки, работе воспитателя, врача, учителя, шофера, летчика, космонавта. Следовательно, в играх воспитывается уважение ко всякому труду, полезному для общества, утверждается стремление самим принимать в нем участие. [11]

**Основной путь воспитания в игре** – влияние на ее содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов.

**Тема игры** – это явление жизни, которое будет изображаться– семья, детский сад, школа, путешествия, праздники. Одна и та же тема включает в себя различные эпизоды в зависимости от интересов детей и развития фантазии. Таким образом, по одной теме могут создаваться различные сюжеты. Каждый ребенок изображает человека определенной профессии (учитель, капитан, шофер) или члена семьи (мама, бабушка). Иногда разыгрываются роли животных, персонажей из сказок, мультфильмов.

Создавая игровой образ, ребенок не только выражает свое отношение к выбранному герою, но и проявляет личные качества. Все девочки бывают мамами, но каждая придает роли свои индивидуальные черты. Так же и в сыгранной роли летчика или космонавта сочетаются черты героя с чертами ребенка, который его изображает. Поэтому роли могут быть одинаковыми, но игровые образы всегда индивидуальны.

Образ взрослого характеризуется не только атрибутами, но и ограничениями, набором специфических действий. Но на первом этапе подготовки мы еще не требуем от малыша выполнения специфических ролевых действий. Вместе с тем, игры «во взрослых» нужны малышу. Это отвечает его внутренним потребностям, потребностям его развития – растущему интересу к взрослым и их занятиям. Выход из этого противоречия в следующем методическом приеме, суть которого такова. Играя с детьми в хорошо знакомые, усвоенные ими играми, воспитатель в удобный для этого момент дает образец вхождения в образ взрослого: обозначает себя представителем какой-либо профессии, используя для этого выразительный атрибут, им показывает два-три игровых действия. А вот детей к этому игровому действию не побуждает, т.к. это было бы преждевременным [7]

И так, немаловажная роль в поддержании игровой деятельности, внесения в нее творчества, создания интереса к игре, несомненно, принадлежит педагогу. Только опытный педагог, знающий и учитывающий, индивидуальные и возрастные особенности детей, умеющий создавать игровые объединения, исходя, из интересов детей способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом. В ходе, которой дети увлекаются в сплоченные группы, и могут реализовать себя, с желанием участвуют в игровых действиях.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребёнка, развития умения соотнесения творческих навыков и реальной жизни.

Игра выступает в роли своеобразного мостика от мира детей к миру взрослых, где всё переплетено и взаимосвязано: мир взрослых влияет на мир детей (и наоборот). Игры часто подразумевают «исполнение» детьми определённых социальных ролей взрослых. Игра основана на восприятии представленных правил, тем самым ориентирует ребёнка на соблюдение определённых правил взрослой жизни.

Игра в силу своих характеристик – лучший способ добиться развития творческих способностей ребёнка без использования методов принуждения. Из всего вышесказанного ясно, какую роль должна занимать игра в современном воспитательном процессе и насколько важно стремиться активизировать игровую деятельность дошкольников.

В настоящее время наблюдается реформирование российской педагогики, в том числе и дошкольной. Сегодня наиболее актуальным является реализация в образовательный процесс современных развивающих педагогических технологий. Как уже говорилось выше, ведущей деятельностью детей–дошкольников является игра. Поэтому в последнее время определяется проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждения современных игровых технологий.

Известно, что сюжетно–ролевая игра в классификации игровой деятельности считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей при вхождении их в мир социальных отношений с окружающими их людьми, природой. От правильного руководства игрой, от своевременного обогащения сюжетно–ролевых игр, зависит успех выполнения игровых действий, умение детьми жить в едином детском коллективе, развитие кругозора речи детей.

Таким образом, проследив развитие теорий об игровой деятельности ребенка в истории педагогики, основные игровые теории современной педагогики, особенности формирования и развития сюжетно-ролевой игры младших дошкольников можно прийти к следующим выводам.

Во – первых, игровая деятельность является основой развивающей деятельностью дошкольников. В процессе игры дети познают себя, окружающий мир, у них формируются основные понятия человеческих взаимоотношений.

Во – вторых, именно сюжетно-ролевые игры, вкупе с играми с правилами, являются вершиной игровой детской деятельности. Все предыдущие формы игры являются подготовительным этапом к освоению сюжетно-ролевых игр, к осмысленному принятию на себя той или иной роли.

В–третьих, именно проблема грамотного введения ребенка в ту или иную роль на сегодняшнем этапе представляется наиболее сложной из педагогических проблем, решаемых в технологиях, связанных с дошкольной игровой деятельностью.

И, наконец, в–четвертых, грамотное использование сюжетно-ролевых игр, именно в младшем дошкольном возрасте во многом облегчит ребенку не только подготовку к школе в дальнейшем, но и наиболее быструю акклиматизацию в условиях начальной школы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева Н. П., Воспитание игрой. – Новосибирск, 1994.
2. Баряева JI. Б., Зарин А.В., Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития. – СПБ, 2001.
3. Бондаренко А.К., Матусик А.И., Воспитание детей в игре. –М: Просвещение, 1983.
4. Васильева А.И., Бахтурина Л.А., Кобитина И.И., Старший воспитатель детского сада. – Минск: Народная газета,1986.
5. Васильева М.А., Руководство играми детей в дошкольных учреждениях – М., Просвещение, 1986. –109 с.
6. Доронова Т.Н., Кабанова О.А., Соловьева Е.В., Игра в дошкольном детстве. Пособие для воспитателей детских садов. – М.: Издательский дом «Воспитание дошкольника», 2002. – 128с.
7. Запорожец А. В., Усовой А. П., Психология и педагогика игры дошкольника. //Материалы симпозиума. М., 1966.
8. Запорожец А.В., Некоторые психологические проблемы детской игры. //Дошкольное воспитание, 1965.
9. Зворыгина Е.В., Первые сюжетные игры малышей. – М: Просвещение, 1988 – 96с.
10. Косенко О.Е., Формирование творческой активности в игре. //Дошкольное воспитание .- 1989 – 12 c.
11. Кравцова Е.Е., Разбуди в ребенке волшебника. – М., 1996.
12. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика. – М., 2000.
13. Менджерицкая Д.В., Воспитателю о детской игре. – М: Просвещение, 1982 – 128 с.
14. Менджерицкая Д.В. Развитие детского творчества и игрового замысла. – М, Просвещение, 1982.
15. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А., Игра с правилами в дошкольном возрасте. М.: Академический проект,4-е издание, 2002.
16. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А., Организация сюжетной игры в детском саду. - М.: Гном и Д", 1997.
17. Михайленко Н.Я, Короткова Н.А., Как играть с ребенком. М.: Академический проект, 2001.
18. Новоселова С.Л., Игра дошкольника. – М., Просвещение 1989. – 284 с.
19. Палагина Н.Н., Психология развития и возрастная психология. – М. 2005 - 288 с.
20. Седж Н.В., Воспитание активности в творческих играх. – М: Просвещение, 1986.
21. Сельченок К.В., Словарь житейских проблем. – Минск: Харвест, 1997.
22. Субботский Е.В., Психология отношений партнерства у дошкольников. – М., 1976.
23. Тендрякова М.А., Время в зеркале детской игры. //Дошкольное воспитание. - 2002. - № 1.
24. Тарловская Н.Ф. Книга для воспитателей детских садов и родителей. – М.:Просвещение, Владос, 1994.-2-е издание.
25. Фесюкова Л.Б., Искусство быть родителями. – М: ООО «Издательство АСТ»; Харьков.- ФОЛИО-Москва 2003.
26. Эльконин Д.Б., Детская психология – М., 1960.
27. Ядэшко В.И., Сохина Ф.А., Дошкольная педагогика. М: просвещение, 1986.
28. Эльконин Д. Б., Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**Консультация для родителей**

Позаботьтесь о том, чтобы у ребенка было как можно больше разнообразных игр и игрушек, которые надо осознанно выбирать, а не беспорядочно накапливать.

Заранее согласовывайте с ребенком требования к хранению и уборке игрушек. Продумайте, как можно временно сохранять детские постройки и конструкции. За неимением места для длительной демонстрации «празднуйте результат» (награждайте автора аплодисментами, зарисовывайте его постройку и т.п.) – и только после этого убирайте игрушки для хранения.

Вспоминайте свое детство и рассказывайте ребенку о том, как вы играли сами и со своими друзьями. По желанию ребенка показывайте известные вам детские игры.

Наблюдайте за играми ребенка дома и по желанию рассказывайте о них воспитателям; интересуйтесь, во что ребенок предпочитает играть в детском саду.

Проявляйте уважение к личности ребенка, считайтесь с поэтапностью становления игровой деятельности и не пытайтесь искусственно ее ускорять.

Тактично, ненавязчиво предлагайте ребенку помощь в создании игровой среды. «Может быть, тебе для приготовления обеда понадобится моя кастрюля?», «А хочешь, я помогу тебе сделать гараж для твоей машины?» Отказ ребенка воспринимайте как должное: «Конечно, тебе виднее. Но, если тебе что-то понадобится, то я буду рада тебе помочь». Все последующие обращения ребенка расценивайте как проявление к вам доверия и уважения за ваши деликатность и такт.

Проявляйте инициативу и выражайте искреннее желание участвовать в игре.

Получив согласие ребенка на ваше участие в игре, поинтересуйтесь своей ролью («А кем я буду?») и безоговорочно, с благодарностью примите ее.

В случае если вы не понимаете ситуацию и желания ребенка, уточните у него важные для развертывания сюжета обстоятельства, связанные с характеристикой героя, его поведением и т.п. («А какой я буду лисой – доброй или злой?»).

Действуя в роли, проявляйте инициативу и самостоятельность, ста­райтесь мотивировать поступки того героя, чью роль вы выполняете. Если возникнут трудности – не теряйтесь, не прекращайте игру, а спрашивайте у ребенка, как вам следует поступить («Что мне дальше делать?»).

Всегда соглашайтесь со своим малышом! Это вселяет в него уверенность в своих силах и порождает инициативу и творчество.

По окончании игры выразите ребенку удовлетворение и выскажите надежду на то, что и в следующий раз он пригласит вас участвовать в ней.

Оказывайте постоянное внимание и проявляйте уважение к детским играм.

Выражайте одобрение и восхищение по поводу того, что дети самостоятельны и инициативны в своих играх. «Какой ты молодец (умница)!», «Как тебе удается все это самому (самой) придумать?».

Сопереживайте чувствам детей в играх – умейте увидеть смешное в том, что кажется им смешным, грустить по поводу того, что кажется им грустным, и т.д.

Привлекайте внимание ребенка к педагогически ценным и эстетичным играм и игрушкам.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

**Мудрые мысли об игре**

«Игра – великая учительница ребенка»

*Г. Г. Влонский*

«По существу через игровую деятельность и движется ребенок. Только в этом смысле игра может быть названа деятельностью ведущей, т.е. определяющей развитие ребенка»

*Л. С. Выготский*

«Игра – это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка»

*Л. С. Выготский*

«Чем проще игрушка, тем лучше, потому что она дает больше свободы детям, дает возможность превращать и в различные вещи, чтобы рано вкусить плоды весьма важного наслаждения собственной изобретательностью»

*П. Ф. Каптерев*

«Игра – это жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства»

*В. Штерн*

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

**Консультация для педагогов**

1.Педагогам необходимо стараться не занимать время, отведенное для игры другими видами деятельности.

2.Создать игровую среду в соответствии с возрастными особенностями, учитывать уровень развития детей, игровая среда должна быть динамичной. Атрибуты сюжетно-ролевой игры должны быть расположены в легкодоступном для детей месте. Иногда атрибуты формируются в специально установленном порядке, а иногда детям предоставляется возможность создать игровую среду самостоятельно.

3.Эффективным приемом руководства играми детей младшего дошкольного возраста является прямое участие педагога в игре детей на главных ролях, причем первоначально рекомендуется использовать индивидуальную игру с данным ребенком, а в конце четвертого года жизни рекомендуется применять игру педагога с подгруппой детей.

4.В руководстве детей большое место занимает косвенные приемы руководства, чтобы не мешать ребенку, самостоятельно играть, т.к. только самостоятельная сюжетно – ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка.

5.Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей.

6.Педагог должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.

**Сюжетно-ролевые игры в младшей группе**

**«Пароход»**

*( комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой в младшей группе)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Планомерное обогащение жизненного опыта детей | Планомерное обогащение игрового опыта детей | Активизиру-ющее общение педагога с детьми во время игры | Проектиро-вание предметно-игровой среды | Развитие навыков общения с детьми и взрослыми | Игровое сотворчест-во родителей и детей |
| *Цель:* создать основу для развития и обогащения содержания игры ЧтениеА. Пушкин «Ветер по морю гуляет...»А. Барто «Кораблик» «Кораблик» (англ нар пес , обр С. Маршака) Д.Хармс «Кораблик» Рассматривание картины«Чья лодочка?» (серия «Наша Таня») Рассматрива-ние иллюстраций на тему «Водный транспорт» Рисование«Кораблик» (по стих А. Пушкина «Ветер по морю гуляет...)  | *Цель:* развивать умение детей переводить жизненный опыт в условный план игры Дидактичес-кие игры«Что лишнее?», «Что есть на теплоходе?» «Найди пару»Игры инсценировки«Мы катаемся на лодочке по реке Кубань»«Прокатим на лодочке [куклу](http://dramateshka.ru/index.php/theatre-cockle) Машу» Звукоподражаниегудку теплоходаИгра-экспериментирование пускание в тазике с водой лодочек из бумаги и пластмассыИгровые упражнения «Пассажиры покупают билет на пароход»«Пассажиры занимают свои места на пароходе», «Капитан даст команду к отправлению парохода»«Пассажиры сходят на пристань» | *Цель:* способствовать развитию самостоятель-ной игры ребенка, поиску новых игровых задач и способов их решения Предложение-обращение«Ребята! Давайте прокатимся на пароходе по реке Кубань»«Ребята, приобретайте билеты для прогулки на пароходе»,«Пассажиры, заходите на пароход, сейчас мы отправимся на прогулку по реке Кубань»Обращения по ходу игры«Пассажиры! Займите, пожалуйста, свои места», «Матросы! Поднять якорь! Полный вперед!» «Мишка упал за борт, бросьте ему спасательный круг», «Бросайте якорь!» «Внимание! Наш пароход подходит к причалу»  | *Цель:* создание условий, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельнос-ти ИгрушкиЛодочки, кораблики, катера разного цвета, размера, выполнен-ные из разных материалов; тазик для пускания бумажных корабликов;Атрибуты: фуражка капитана, бескозырки, бинокль, якорь, штурвал, крупный напольный строительный набор.  | *Цель:* развивать у детей навыки общения со взрослыми и друг с другом ОбщениеКак я катался с мамой на ракете (с папой на лодке)Я - капитан!ОсвоениеЭлементар-ных правил поведения на водном транспорте  | *Цель:* педагогическая пропаганда игровой деят-ти ребенка среди родителей Предложить родителям собрать иллюстра-тивный материал на тему «Водный транспорт», оформить тематический альбом (папку) Предложить родителям прокатиться с ребенком на ракете или катере по морю или реке.  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   |   | Вопросы по ходу игры:«Как называется наш корабль?», «Как называется корабль, на котором ты служишь?» «Кто капитан корабля?», «Что делает капитан корабля?», «Что должны делать матросы на корабле?»Поощрения«Молодец! Ты точно выполнял команды капитана, как настоящий моряк» |   |   |   |

**«Магазин»**

*(комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой во второй младшей группе)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Планомерное обогащение жизненного опыта ребенка | Планомерное обогащение игрового опыта детей | Активизи-рующее общение педагога с детьми в процессе игры | Проектиро-вание предметно-игровой среды | Развитие навыков общения с детьми и взрослыми | Игровое сотворчество родителей и детей |
| Цель: создать основу для развития и обогащения содержания игры ЧтениеС. Михалков«Андрюшка»,С. Баруздин «Подарок»Д. Родари «Голубаястрела»Рассматрива-ние картины «Продавец» (серия «Кем быть?»), иллюстратив-ного материала (магазин, продавец, покупатели)Рассматрива-ние овощей и фруктов, муляжей овощей и фруктовЦелевая прогулка к магазинуЭкскурсии в магазинНаблюдение за работой продавца[Музыкальное](http://dramateshka.ru/index.php/music)  развитие«Огород»,- муз. Г. Вихаревой, сл. И. Смирновой,«Собираем урожай» сл. и муз. Г. Вихаревой | Цель: развивать умения детей переводить жизненный опыт в условный план игры Дидактичес-кие игры«Что лишнее?», «Продолжи ряд», «Что растет на огороде?»,«Чудесный мешочек», «Узнай по вкусу», «Какие овощи зеленого (красного...) цвета ты знаешь»Игровые упражнении «Покупатели идут в магазин», «Продавец, взвешивает фрукты», «Покупатель оплачивает покупку»Образно- пластический этюд«Поход в магазин» | Цель: способствовать развитию самостоятельной игры ребёнка, поиску новых игровых задач и способов их решения Создание подсказывающей ситуации«Мама идет в магазин за покупками», «На нашей улице открылся новый магазин», «В магазин завезли много овощей и  фруктов» Побужде-ние детей к ролевым высказываниям«Кто хочет быть продав- цом?»«Что делает продавец?» Подключе-ние к игре малоактивных детей«Шофер, в магазине заканчиваются овощи, привези ещё овощей и фруктов»Обращения по ходу игры«Покупате-ли, встаньте в очередь», «Кассир, пробейте, пожалуй-ста, чек» | Цель: создание условий, адекватных уровню развития игровых, умений детей и содержанию игровой деят-ти Книжный уголок: иллюстратив-ный материал на темы «Овощи», «Фрукты», «Магазин»Атрибуты для игры «Супермаркет» с набором муляжей овощей и фруктов, касса, халатики, косыночки или шапочки, сумочки, кошельки, ценники, грузовая машина | Цель: развивать у детей навыки общения со взрослыми и друг с другом Учить детей правильно называть себя в игровой роли(«Я - продавец», «Я – покупатель»,«Я - кассир») называть игровые действия («Я взвешиваю яблоки», «Я выбиваю чек»), отвечать на вопросы [воспитателя](http://dramateshka.ru/index.php/methods/education) об игре, игровой роли, выполняе-мых действияхОбщение«Откуда продукты берутся в магазине?», «Волшебные слова», «Как вести себя в магазине» | Цель: педагогическая пропаганда знаний об игровой деятельнос-ти ребенка среди родителей Предложить родителям посетить с ребенком продовольственный магазин, понаблю-дать за действиями продавца, кассира, покупателей, обращать внимание на взаимоотношения покупателя и продавца, покупателя и кассираОформить папку-передвижку«Витамин в каждой тарелке», правила для ребенка «Как вести себя в магазине» |

**«Парикмахерская»**

 (комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой во второй младшей группе)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Планоменое обогащение жизненного опыта детей | Планомерное обогащение игрового опыта детей | Активизирующее общение педагога с детьми в процессе игры | Проектирова-ние предметно-игровой среды | Развитие навыков общения с детьми и взрослыми | Игровое сотворчество родителей и детей |
| Цель: создать основу для развития и обогащения содержания игры Чтение«Расти коса до пояса»«Кран, откройся!»Э Мошковская Загадки о мыле, ножницах, расческах и т.п. Рассматривание картины «Парикма-хер» (серия «Кем быть?»)Рассказ воспитателя о труде парикмахе-ра Рассматривание иллюстра-ций, предметных картинок, предметов культурно-гигиенического назначения  | Цель: развивать умение детей переводить жизненный опыт в условный план игры Дидактичес-кие игры«Найди то, о чем расскажу», «Чего не стало», «Что изменилось?» «Что лишнее?» «Отложи (выбери) то, что нужно парикмахеру для работы», «Чудесный мешочек» «Продолжи ряд»Игровые упражнения «Парикмахер», «Кассир» «Мы моем расчески» «Каждой вещи свое место»Игра инсцениров-ка «Кукла Катя пришла в парикмахер-скую»  | Цель: способствовать развитиюсамостоятельной игры ребенка, поиску новых игровых задач и способов их решения Создание подсказывающей ситуации «Кукла Маша загрустила, давай сделаем ей красивую прическу», «Давайте, организуем парикмахер-скую и сделаем девочкам красивые прически» «Я хочу поиграть в парикмахера. Я могла бы сделать тебе красивую прическу» «Давай, я буду кассиром»Вопросы по ходу игры «Где у вас касса? Кто кассир?» «Завяжите моей дочке красные бантики» | Цель: создание условий, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деят-ти Книжный уголок: предметные картинки по теме, иллюстрации, отображаю-щие труд парикмахера Атрибуты: шкаф для хранения атрибутов (из набора детской игровой мебели), зеркало, пелерина, халат парикмахера, косынка, салфетки, полотенце, расчески, мыльницы, ленточки, заколки, бантики (большие и маленькие, четырех цветов), шампунь, фен, телефон, часы, табличка «Парикмахерская» | Цель: развивать у детей навыки общения со взрослыми и друг другом Темы общения«Я узнаю себя, своих друзей на фотографиях» «Покажи и назови части тела и лица» «Водичка, водичка, умой моё личико», «Для чего нужна вода?»Этюд на выражение удовольствия и радости «Маме улыбаемся» Коммуника-тивные игры «Комплимент», «Ласковое имя» «Кто у нас хороший» | Цель: педагогическая пропаганда игровой деятельности ребенка среди родителей Предложить сходить с ребенком в парикмахер-скую, понаблюдать за работой парикмахераПапка-передвижка «Прически мальчиков и девочек»Помощь в изготовлении атрибутов  |

**«АВТОБУС»**

*(комплексное руководство сюжетно-ролевой игрой во второй младшей группе)*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Планомерное обогащение жизненного опыта ребенка | Планомер-ное обогащение игрового опыта детей | Активизирующее общение педагога с детьми в процессе игры | Проектирование предметно-игровой среды | Развитие навыков общения с детьми и взрослыми | Игровое сотворчество родителей и детей |
| Цель: создать основу для развития и обогащения содержания игры Наблюдение- за движением автобусов,- действиями людей на автобусной остановке Рассматрива-ние - картины «Едем на автобусе» (серия «Мы играем»)- иллюстраций (автобус; пассажиры, дети в автобусе и т.п.)- игрушечного автобусаЧтениеБ.Заходер «Шофёр» А.Барто «Грузовик» Рисование«Почини машину», «Магазин колес» «Отремонтируем машине колеса» Музыкальное развитие «Автобус» муз. М. Иорданского, сл. О. Высотской «Машина» муз. Т. Потапенко, сл. Н.Найденовой «Мы едем, едем, едем...», «Автомобиль» музыкально-ритмическое упр. - муз. М. Раухвергера, Игра «Птички и машины» муз. Т.Ломовой «Светофор» муз. Ю. Чичикова | Цель: развивать умения детей переводить жизненный опыт в условный план игры Дидактичес-кие игры «Что лишнее?», «Подбери колесо к машине», «Продолжи ряд», «Цветные автомобили», «Узнай по части»Игра-инсцениров-ка стихотворе-ния А.Барто «Грузовик» Образно-пластичес-кий этюд «Едем на автомобиле» Игровые упражнения «Водитель объявляет остановки», «Пассажиры садятся в автобус», «Кондуктор продает билеты»Подвижные игры «Цветные автомобили», «Воробышки и автомобиль»  | Цель: способство-вать развитию самостоятель-ной игры ребёнка, поиску новых игровых задач и способов их решения Создание подсказывающей ситуации «Кто хочет поехать в гости? На дачу?», «Как добраться до магазина?» Побуждение к ролевым высказывани-ям «Кто поведёт автобус? Кто будет продавать билеты?»Помощь в сговоре Обращения по ходу игры«Пассажиры, занимайте места в автобусе», «Пассажиры, не забудьте купить билеты»Постройка автобуса из модулей  | Цель: создание условий, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности Книжный уголок:Иллюстратив-ный материал на тему «Транспорт» Подготовка атрибутов для игры: средообразую-щие предметы, крупный напольный строительный набор, полифункциональные модули «Радуга»; руль, светофор, фуражка шофёра, билеты, повязка, сумка кондуктора, таблички («Автобус №1», «кондуктор», «шофёр»)Игрушки: автобусы, машинки разного размера, выполненные из разных материалов, куклы, игрушки (пассажиры)  |  |  |