**Консультация «Сюжетно-ролевая игра как деятельность, форма и средство развития и саморазвития индивидуальности»**

Повседневная жизнь воспитанника в «Детском саду – Доме радости» насыщена различными видами детской деятельности, среди которых игровая занимает ведущее место. Игра – особый [вид деятельности](https://www.google.com/url?q=https://pandia.ru/text/category/vidi_deyatelmznosti/&sa=D&ust=1576386585180000) ребенка: возникает по его потребности, и каждый её компонент ценен сам по себе. В игре особенно активно формируется психика дошкольника, подготавливается переход на новую возрастную ступень. Она дает возможность в воображаемой ситуации осуществлять любые привлекательные для человека действия, выполнять ролевые функции, включаться в разнообразные события, а также одновременно переживать ощущение своей свободы, своего могущества, эмоционального комфорта.

Ребенок учится игрев каждом из семи его видов (сюжетно – ролевая, строительная, театральная, дидактическая, подвижная, музыкальная, игра – забава).

Когда воспитанник овладеет игрой на уровне самостоятельности, она превращается из предмета познания в его самодеятельность – творческую форму самовыражения индивидуальности своей неповторимости. Наиболее благоприятные условия для развития индивидуальности создаются в игровых коллективах.

Мастерство воспитателя – в том, что он и творец, и организатор детской игры. Поэтому технология «Детский сад – Дом радости» предполагает не рецепты организации игры, но лишь регулятивные принципы, в направлении которых программная игра должна быть организована каждый раз по-новому, творчески.

Главная задача педагога – овладеть правильной организацией игры как самодеятельности ребенка:

во - первых, её нужно организовать так, чтобы в игре (в каждом её виде) предчувствовался будущий урок – нравственный идеал, соответствующий общечеловеческим ценностям.

во - вторых, педагог должен содействовать обогащению и самостоятельному накоплению ребенком представлений об образах для подражания (героях, на которых он хотел быть похожим).

в – третьих, организуя игру, педагог продумывает средства игры (роль, атрибуты, игровое пространство).

в – четвертых, для воспитателя игра – это лаборатория познания своего воспитанника и возможность при умелом руководстве содействовать коррекции его личности;

в – пятых, творчество педагога должно быть направлено на организацию каждой игры так, чтобы воспитанник приходил к результату – оценке и самооценке созданного образа.

**В младшей группе** игра — самая любимая и основная деятельность, которая развивается на протяжении всего года от уровня узнавания до уровня самостоятельности и творчества. Игровая деятельность ребенка четвертого года жизни начинает приобретать статус ведущей. С ней связаны основные новообразования дошкольного периода в познава­тельной, эмоционально-волевой, двигательной сферах. В игре зарож­даются и предпосылки новых видов деятельности. Игра переходит от сюжетно-отобразительной к сюжетно-ролевой. Наступает период собственно-ролевой игры, в которой ребенок начинает моделировать знакомые ему трудовые и социальные отношения. Ведущие сюжеты «дочки-мате­ри» и «гости» имеют огромное значение для гуманизации личности ре­бенка.

Сюжетно-ролевые игры привлекают малыша прежде всего пред­метами (кукла, машина, собачка, коляска), с которыми можно действо­вать (в машине что-то перевозить, куклу покормить, уложить спать, по­катать в коляске, собачку вывести погулять и т. д.). Ребенок сначала ма­нипулирует предметом (кладет куклу на кровать, вынимает ее; мешает ложкой в кастрюльке), получая удовольствие от действия с ним. Но по­степенно, раскрывая содержание нравственной категории «позаботить­ся о ком-то», он учится отображать жизнь и деятельность, взаимоотно­шения взрослого с ребенком, с машиной, с животным в соответствии с нравственным смыслом поступка, обозначаемого игровым воображени­ем. В сюжете игры «Дочки-матери» младший дошкольник выполняет ко­роткую по фазе деятельность (моет руки кукле и укладывает ее спать), потом дополняет еще фазу (варит еду), потом еще (кормит куклу) и т. д. У него развивается умение связно передавать в игре несколько после­довательных эпизодов (кукла моет руки, ест, ложится спать; мама для куклы варит еду и т. д.; папа моет машину, заправляет ее бензином, на­гружает груз, перевозит в другое место и т. д.).

Наблюдение за трудом взрослого (семь трудовых процессов няни — помощника воспитателя: *накрывает на стол, моет посуду, моет пол, застилает постель, разбирает постель, стирает салфетки, моет стульчики)*, рассматривание картинок с изображением заботы о машине, о животных (няни, мамы, шофера, животновода и т. д.) и обозначение результата их деятельности, отношения к своим обязанностям словом «позаботилась» («позаботился») — все это побуж­дает ребенка к подражанию хорошим поступкам взрослых людей, доб­рожелательным

взаимоотношениям с другими детьми. Поэтому малы­ши по своей инициативе начинают объединяться (ходить друг к другу в «гости»: хозяин дома готовит для каждого гостя еду, заботливо угоща­ет, а гость со своим ребенком дарит подарки, читает стихи — идет подра­жание празднованию дня рождения).

Вариативные размеры кукол, машин, других предметов, о которых ребенок может «заботиться», создавая в игре образ мамы, папы, шофера, ставят его каждый раз в нестандартные ситуации. От ребенка требуется, ради выполнения, взятого на себя нравственного урока, интегративное решение разнообразных задач (математических, эстетиче­ских, речевых и т. д.). Целенаправленность создания игрового образа обусловливает подбор им предметов для куклы в соответствии с ее размером: постельные принадлежности по длине, ширине «ребенка»; высота конструируемого стола, стула определяется высотой строитель­ного материала (цилиндр, куб, кирпич); выбор формы столешницы (круглая, овальная, прямоугольная или квадратная) — это уже эмоциональное решение (какая сегодня больше нравится). Именно со­знательное обозначение своего отношения к кукле ребенок формули­рует в самооценке созданного образа — результате игры («Я чисто вымыл ей руки, она не заболеет, я позаботился о дочке, я заботливый папа»).

Если в начале года инициатор и организатор сюжетно-ролевых игр — взрослый, то уже в ноябре инициатива ролевой игры принадлежит малышу, ибо он в выполнении игровых действий достигает уровня само­деятельности. Надо отметить, что мальчики с удовольствием заботятся не только о машинах, но и о куклах, а девочки, в свою очередь, — не только о куклах, но и о машинах.

В первом полугодии малыши в сюжетно-ролевые игры играют ря­дом, а уже во второй половине они проявляют интерес, внимательное и доброжелательное отношение к игре товарища. У ребенка четвертого года жизни развивается привычка отзываться на просьбу, умение дого­вариваться о том, во что и как играть. Это связано с тем, что благодаря целенаправленному обучению каждый малыш овладевает данным видом игры на уровне самостоятельности. Именно самодеятельность сюжетно-ролевой игры приводит к объединению детей в подгруппы, и потому происходит по их инициативе переход от игры рядом к игре вместе («Гости»).

**В средней группе** ребенок в сюжетно-ролевой игре начинает моде­лировать знакомые ему трудовые и общественные отношения. Ведущий сюжет «дочки-матери», и «гости» получает расцвет. В первом полугодии каждую неделю Технология ориентирует педагога на поддержку воз­можности воспитанников позаботиться о «дочках» и «сыночках», пора­довать их праздником посещения гостей.

Параллельно дети учатся играть (в малых подгруппах) новые роли в сюжете «детский сад», который имеет огромное значение для разно­стороннего развития личности ребенка. Сначала малыши учатся быть «со­трудниками» — нянями, которые заботятся о том, чтобы «дети хорошо поспали», потом их увлекает другой сюжет — чтобы «дети вкусно и при­ятно поели», потом — чтобы «дети интересно погуляли на участке дет­ского сада».

На первой ступеньке – задача педагога – вдохновить на игру, раскрыть значимость детского сада, познакомить с профессиями детского сада. В младшей и средней группе дети знакомятся с разными профессиями. Это каменщик, столяр, гончар, швея, ткачиха. воспитатель показывает, как устроен дет.сад, мебель, посуда, игрушки, а потом задает вопрос: Где же дети этих взрослых людей? Оказывается, в детском саду. И тогда воспитатель показывает детям «театр» как можно построить детский сад. Она рассаживает 10 кукол над ними развешивает фото разных профессий и разыгрывает сценку. «Здравствуйте Иван Петрович, кем Вы работаете? Он говорит каменщиком. Вы привели ребенка в дет.сад? И так она разговаривает с каждой картинкой. Дети после обеда с интересом слушают, что говорит воспитатель, а за тем на глазах у детей строит спальню, вмести с детьми из кирпичиков, кубиков, умывальню, потом как будто моют руки, как будто укладывают спать и поют песенку. А затем воспитатель спрашивает: А вы хотите стать сотрудниками дет. сада? Приходите завтра. И завтра мы переходим на вторую ступень, индивидуального и подгруппового обучения этой игре. Сначала учат укладывать маленьких куколок спать, потом средних, потом крупных, потом смешанных. Потом учат кормить кукол, и строят столовую   сначала для маленьких куколок, потом средних, потом крупных, потом смешанных. В следующем месяце строят участок, сначала для маленьких куколок, потом средних, потом крупных, потом смешанных.  Необходимо открыть детям что играть вместе, значит договариваться о взаимодействии (одному удобно носить матрасы, другому простынки). Дети готовы к фронтальной игре.

Начиная со второго полугодия они оказываются способными к совместной игре, в которой распределяют между собой роли и понимают, что действие каждого ведет к общему результату — «заботиться о детях в детском саду».

И мы переходим на третью ступеньку**.** Цель педагога наблюдать – как дети научились (это мониторинг). Игра пройдет 3 раза. Каждая игра «Детский сад» — это форма, в которой открывается пласт разных задач:

первая игра (уровень А) проходит под непосредственным руковод­ством и с участием взрослого. Его цель — сконструировать вместе с деть­ми образ, сюжет игры (содержание взаимоотношений между участни­ками), определить каждой подгруппе место в пространстве, помочь в подборе атрибутов игры;

вторая игра (уровень Б) — взрослый уже в роли наблюдателя, опо­средованного участника (роль заведующей детским садом), а перед детьми главная задача — самостоятельно договориться друг с дру­гом о ролевых взаимоотношениях, корректировать свою деятельность с другими. В этой игре могут быть конфликты, когда ребенок путает реальные отношения с игровыми (А.П. Усова), и потому воспитатель — «заведующая» — наблюдает и в случае необходимости, не нарушая ролевых взаимоотношений, содействует разрешению проблемной си­туации;

в следующей игре (уровень В) главным является целеустремленное желание каждого ребенка состояться в той роли, которую он выбрал: так позаботиться о куклах («детях детского сада»), чтобы мог про себя сказать: «Я был умелый, заботливый, такой же, как наша О.Н.» (няня). Завершение игры — самооценка участниками созданных образов и по­становка воспитателем новой задачи: открыть другой детский сад, под другим названием.

Открытие «нового детского сада» — это значит, что, во-первых, бу­дет введена новая роль — «повар» (может быть 3—4 человека); во-вто­рых, у каждой подгруппы изменится расположение в пространстве; в-третьих, произойдет замена содержания деятельности ребенка с прежним набором кукол (те, которые «гуляли», будут, например, «ку­шать», а те, которые «ели», будут «спать» и т. п.). Это особенно важно для тех участников, которые сохранят интерес к содержанию деятель­ности (опять захотят кормить кукол), но перед ними встанет проблема адаптации к решению задачи в новых условиях (да и другой размер ку­кол). В-четвертых, объем и содержание ролевой работы сохранится (число кукол не менее 6—10), а количество исполнителей («сотрудников группы») сократится. Это противоречие и придаст азартность игре. По­скольку все подгруппы будут новыми, сохранятся стадии (А, Б, В) разви­тия игры.

В следующем месяце замена ролей произойдет из-за открытия «но­вого детского сада» и введения образа прачки — еще одного «сотрудника», который заботится о детях. Образуется пять подгрупп, поэтому ста­дии развития игры те же — А, Б, В.

Конечно, возможна ситуация, когда один и тот же ребенок будет со­хранять один и тот же выбор роли (например, укладывать спать), но внут­ри этой подгруппы при сговоре важно содействовать тому, чтобы ребе­нок объяснил, что он хочет сделать свое дело лучше, чем в предыдущем варианте, или же заменил содержание своей деятельности (если строил кровати, теперь может выбрать, например, мытье рук или проведение занятия с куклами и т. п.).

Таким образом, игровая деятельность ребенка пятого года жизни, достигая уровня самостоятельности и творчества, становится средством и формой самореализации ребенком себя как индивидуальности.

**В старшей группе** воспитанник уже способен применять в играх все средства игрового замещения, но все чаще слово заменяет игровое дей­ствие. Сами игровые действия развертываются, как правило, в точной последовательности, строго воссоздающей реальную логику событий. Воспитанник старшей группы самостоятельно создает игровую обста­новку, умеет договариваться и распределять роли.

Все игры, в которые он играл в младшей и средней группе, остаются любимыми («Дочки-матери», «Гости», «Детский сад»), но сюжет изме­няется: главное в нем — отношения между людьми (прачка чисто высти­рает постельное белье, няня застелет детям кроватки, им приятно будет спать. Повар сварит вкусный обед, няня принесет его детям, они съедят и станут здоровыми. Все взрослые сотрудники детского сада позаботи­лись о детях).

Появляется новая тематика игр как отражение системных знаний о труде взрослых («Овощеводы», «Животноводы», «Кондитерская фабрика», «Театр» и др.). В этих темах игр, придуманных технологами (Н.М. Крыловой, В.Т. Ивановой), дети осваивают социальные и нрав­ственные отношения: зависимости людей разных профессий друг от друга, обмен результатами труда. Дети оказываются в реальных проб­лемных ситуациях, которые очень часто встречаются в жизни взрослых людей. Жизнь в обществе требует умения согласовывать свои действия с другими.

Пример. Неуверенная в себе девочка («доярка») обращается к уверенной в себе девочке («корове»):

Доярка (робко). Дай, мне, пожалуйста, молока,

Корова (строптиво). Не дам тебе молока. Ты мне ласкового слова не сказа­ла, корочки с солью не принесла.

Доярка (обращается за помощью к воспитателю). А почему корова мне не дает молока?

Корова (следом за ней прибежала). А чего доярка мне ласкового слова не сказала?

В. (выслушав обеих, обратилась к «корове», строго). Корова разговаривать не умеет. Марш в стойло!

(Та безропотно выполнила приказ, то есть выполнила правила игры.) В. (доярке). Уважаемая доярка, я не могу твоей корове приказать дать мо­лока. Ты только сама должна ее уговорить. Иди и договаривайся.

Обсуждая после игры качество ролевого поведения, каждый участ­ник дает оценку и самооценку решения ролевых взаимоотношений, ста­вит задачу к совершенствованию собственного поведения. Так игра дей­ствительно становится школой жизни (А.С. Макаренко).

Во второй половине года у детей появляется желание обозначать свои роли костюмами, атрибутами, которые они либо сами подбирают, дела­ют (например, билеты, бинокли, афиши, цветы и т. д. для игры в «те­атр»), либо просят взрослых (родителей, сотрудников учреждения) со­здать их. Все ранее сыгранные сюжеты начинают связываться между собой, поэтому для понимания организации этих взаимоотношений по­является необходимость предварительного графического обозначения замысла игры. Сначала графическую модель игры рисует воспитатель при активном участии детей, а потом кто-то из детей, но при активной поддержке воспитателя.

Многие сюжеты, которые раньше инициировались педагогом, теперь становятся самодеятельностью старших воспитанников. Они сами орга­низуют игры с данными сюжетами и вовлекают в них соседей по дому, братьев, сестер (более старшего возраста).

**В подготовительной группе** игра — самодеятельность, но не отдель­ных детей, так называемых звездочек, а каждого воспитанника группы. Овладение игровым поведением в предшествующих группах — осно­ва для коллективной деятельности. Объединение детей в подгруппы и установление связей между ними для игры превращает участников в «играющий коллектив», в котором осуществляются такие отношения от­ветственной зависимости, как взаимный контроль, взаимная требователь­ность и оценка, общественное мнение. Игра создает «зону ближайшего развития» (Л.С. Выготский) для развития личности не только дошкольни­ка — исполнителя роли, но и всех воспитанников группы, участвующих непосредственно в игре или слушающих итоговое обсуждение ее. Даже дети, которые в предыдущих группах избегали новых ролей, предпочитая повторять те, которыми овладели раньше, теперь смело берут их на себя.

Взрослый как организатор и творец игры подобен режиссеру теат­ра. Его задача — подобрать репертуар, т. е. позаботиться о содержании игр. Поэтому Технология предлагает расширение тематики игр. С одной стороны, сохраняются прежние, любимые игры («Дочки-матери», «Гос­ти», «Детский сад», «Овощеводы», «Театр» и др.), а с другой — сюжеты поворачиваются новой стороной: «театр» превращается в «ярмарку», которая разбудит фантазию ребят в создании и цирка, и карусели, и театра Петрушки, и разных форм торговли различной продукцией и т. д.; привычные с младшей группы автобус, поезд, пароход превраща­ются в новую форму транспорта — железную дорогу или систему шлю­зов на реке, которую шестилетние дети создают с большой выдумкой, и т. д. Воспитанники самостоятельно создают игровую обстановку, до­говариваются и распределяют роли.

Любой коллектив нуждается в организаторе. Какими бы самостоя­тельными дети ни были, каждый в отдельности, воспитатель как творец и организатор сюжетно-ролевой игры участвует в ней, но опосредован­но, на правах равного партнера через ролевое поведение (главный уст­роитель ярмарки, начальник железной дороги, заведующая детским са­дом и т. д.). Он содействует придумыванию сюжета, сохранению само­стоятельности игры, пробуждению игрового творчества ребенка, приведению игры к результату — адекватной самооценке созданного ро­левого образа и постановке ребенком перед собой более сложных за­дач в новой игре. От его умелой организации и творчества зависит, что­бы, например, «ярмарка» не превратилась только в забаву, а «железная дорога» или «шлюзы», наоборот, в техническое исполнение указаний взрослого, в нравственный урок, но без забавы.

Литература:

1. Крылова Н.М. Детский сад – Дом радости. Пермь: «Книжный мир» 2005 – 448 с.
2. Детский сад – Дом радости. Примерная основная образовательная программа дошкольного образования / Н.М.Крылова. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: ТЦ Сфера, 2015 – 352 с.