

# Сюжетно-ролевая игра

**Выполнила:**

**Власова Наталия Викторовна**

# Структура сюжетно-ролевой игры

- Воспитателям необходимо помнить, что игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру.
- Основные моменты методики применения сюжетно – ролевой игры:
- **1. Выбор игры.** Определяется конкретной воспитательной задачей.
- **2. Педагогическая разработка плана игры.** При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Это с одной стороны. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.
- **3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.** Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

- **4. Создание воображаемой ситуации.** Дошкольники всегда начинают сюжетно –ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья –поезд, кустарники – граница, бревно – корабль и т.п. Создания воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно - ролевой игры.
- **5. Распределение ролей.** Педагог должен, стремится удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.
- **6. Начало игры.** Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Другим методическим приемом может быть такой: в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

- **7. Сохранение игровой ситуации.** Существует некоторое условие сохранения у детей стойкого интереса к игре: а) взрослый обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – четкость и лаконизм команд, требовать ответное: «есть товарищ командир!» рапорт о выполненном поручении); б) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива; в) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять в игровом ключе не разрушая игровой ситуации; г) в ходе сюжетно - ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами; д) в процессе игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива.
- **8. Завершение игры.** Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

## **Основные этапы ее развития были выделены Д.Б. Элькониным.**

- ***Первый этап.*** Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременно. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.
- ***Второй этап.*** Как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия) Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

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

- **Четвертый этап.** Основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним, и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время."
- В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру увеличивается до 5-6.
- Эти уровни отражают общее развитие сюжетно-ролевой игры, однако в конкретной возрастной группе смежные уровни сосуществуют.

## **Формирование взаимоотношений дошкольников в сюжетно-ролевых играх**

Исследования, проведенные под руководством А. П. Усовой, раскрыли значение игры как средства формирования детского общества, как формы организации жизни детей. Исследования выявили наличие двух видов отношений, в которые вступают дети в процессе игры: **один вид определяется содержанием игр (в ролевых играх — ролевые отношения), другой вид — это реальные отношения между детьми, когда они договариваются об игре, распределяют роли, контролируют выполнение правил и т. д.**



Реальные отношения, сопровождающие игры детей, являются основой организации детского общества, что, в свою очередь, делает игру формой организации их жизни. В процессе разнообразных игр развивается самоорганизация детей, формируются и проявляются качества «общественности» (способность входить в общество играющих, действовать в нем определенным образом, устанавливать связи с другими детьми, подчиняться требованиям детского общества и т. д.).

А. П. Усова отметила наличие нескольких ступеней в развитии объединений детей в игре.

**Первая ступень** связана с формированием игр «рядом». Она характерна для игр детей раннего и младшего дошкольного возраста. В таких играх дети проявляют интерес к игре сверстника, удовлетворение по поводу игры вместе, хотя фактически еще не объединяются. Дети играют под непосредственным воздействием взрослого, который организует их индивидуальное поведение в игре.

- **На второй ступени** возникают первые игровые объединения детей. Одни из них объединяются на основе чисто механического взаимодействия — по месту игры, по привлекательности действия. Существование таких игровых групп кратковременно.
- **На третьей ступени** играющие группы детей объединяются на основе дружбы и симпатии друг к другу. Состав объединений может быть и небольшим по количеству, но дети охотно играют вместе, переходя от одной игры к другой. У них складываются оценочные отношения друг к другу, общие требования к участникам игровой группы. На этой ступени в руководстве играми важно обеспечить нравственную основу объединения, формировать отношения содружества взаимопомощи, товарищества.

# Руководство сюжетно-ролевой игрой дошкольников

- Используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства .  
**Косвенное руководство** игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

- **Прямые приемы руководства** (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Основное условие их использования — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

**Спасибо за внимание!**