Ролевая игра в жизни дошкольника

подготовила
воспитатель МБДОУ «Д/с ов №44»
Корякина В.П.

www.troyrebenok.ru

Ролевая игра - это игра в кого-то, т.е. воспроизведение действий и отношений взрослых или героев какой-либо истории, реальной или выдуманной.

Ролевая игра - путь освоения смыслов и обогащения чувств ребенка

Ребёнок всегда сопереживает герою, роль которого он играет.

Прожитые в игре чувства обогащают репертуар эмоционального реагирования малыша - испытав их "понарошку" в игре, он приобретает способность переживать эти чувства и в "реальной" жизни.

Таким образом, **игра оказывается первой школой человеческих чувств.**

Игра как способ переживания эмоционально-напряжённых ситуаций

Ребёнок имеет возможность переработать обуревающие его эмоциональные впечатления и "отыграть" эмоциональное напряжение.

Разыгрывая то, что сильно взволновало, обрадовало или даже испугало и рассердило его, ребёнок овладевает этим впечатлением и встраивает его в свою картину мира. Игра хороша тем, что она позволяет ребёнку преобразовать ситуацию.

Хотя все события разыгрываются "понарошку", эмоциональный опыт, который накапливает при этом ребёнок, вполне реален.

Виды общения:

Ролевое общение - это общение людей как носителей определённых социальных ролей. Оно строится по чётко определённым правилам и нормам, которые определяют, как вступить в контакт, что уместно сказать в той или иной ситуации, как закончить общение.

Деловое общение - это умение договариваться с другими людьми, убеждать их и находить взаимоприемлемые решения спорных вопросов.

Дружеское общение - общение, в которое люди вступают не ради достижения каких-то целей, а ради него самого, ради удовольствия от эмоциональной близости с другим человеком и возможности разделить с ним свои чувства.

Если с ребёнком не играть...

- Если взрослые не организуют игру ребёнка, её будет "организовывать" то, что он видит, т.е. массовая теле- и видеопродукция и компьютерные игры.
- Если с ребёнком не играть, он будет играть примитивно. Следствием этого является увеличение числа детей с неразвитым воображением, не умеющих ничего делать самостоятельно, занимать собственную позицию в отношениях с другим человеком или понимать позицию другого.
- Непереработанные и впечатления оседают в душе ребёнка грузом проблем и приводят к появлению "необъяснимых" страхов и слёз, вспышек агрессии и жестокости, истерического возбуждения или апатии.

Игры-имитации и другие формы действий с игрушками

Игры-имитации - игры с игрушками, воспроизводящими мир реальных и фантастических человеческих предметов. Они отличаются от ролевых игр прежде всего тем, что ребёнок не берёт на себя какую-либо роль и не придумывает ход событий, а действует по "логике" игрушки.

Игра-имитация не требует от ребёнка активности воображения.

Игры-имитации не дают такого развивающего эффекта, как ролевые игры, и если ребёнок играет только в имитации и не играет в ролевые игры, у него не будет развиваться воображение; кроме того, он будет способен вступать лишь в очень простые взаимоотношения с другими людьми, будет плохо понимать чужую точку зрения и часто ссориться с другими детьми.

Этапы развития сюжетно-ролевой игры

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых

Второй этап: простые ролевые игры

Третий этап: сюжетно-ролевые игры

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры

Игры в отдельные действия взрослых

- Такие игры появляются спонтанно.
- В играх отсутствуют:
  - Воображаемая ситуация в полном смысле слова;
  - Отождествление себя с ролью.
  - Взаимодействие персонажей.

Простые ролевые игры

- Есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых.
- Помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо.
- Ребёнок начинает в игре много говорить, даже если он играет один.

Сюжетно-ролевые игры

Сюжет игры - это связная последовательность игровых ситуаций, когда одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу.

Участие взрослого - он учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.

Ребёнок удерживает в сознании **смысловые связи** конкретного игрового действия с другими эпизодами игры. Тем самым смысловое строение сюжетно-ролевой игры оказывается многоуровневым, и эта многоуровневость впоследствии становится основой для сложного социального поведения.

Творческие сюжетные игры

Ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма.

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.

В дошкольном детстве закладываются основы представления человека о мире и основы его личностной идентичности, т.е. того, с чем человек себя отождествляет и кому подражает. Л.Н. Толстой проявил немалую проницательность, когда утверждал, что личность человека в основном складывается к 5 годам. Причём личностно-смысловой "каркас" образа мира и образа самого себя формируется в значительной мере именно в сюжетно-ролевой игре

www.troyrebenok.ru