

# Влияние сюжетно- ролевой игры на социальное развитие дошкольников

Работу выполнила: воспитатель МАДОУ  
№9 «Алан» Бадикова Л.Р.





**Игра** - вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

**Игра** — один из видов человеческой деятельности. Как сложное и интересное явление, она

привлекает внимание

людей разных профессий.



Исследования отечественных и зарубежных ученых - философов, социологов, историков культуры (Гайнц Либшер, Георг Клаус, К. Г. Юсупов, В. И. Истомин, В. И. Устименко, Д. Н. Узнадзе и др.) рассматривают своеобразие игры, **ее роль и значение в жизни общества** и отдельной личности, в человеческой культуре. Исследователи отмечают ценность игры, ее условность, а также указывают на ее **значение в формировании социального поведения**, самоутверждения человека, на возможность прогнозирования его



# Для детей игра:

- составляет основное содержание жизни;
- выступает как ведущая деятельность;
- тесно переплетается с трудом и обучением;
- в игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает;
- в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.

**Из этого следует, что:  
Игра - самовыражение  
человека, способ его  
совершенствования.**

**Игра выступает как важное  
средство воспитания**

**Игра имеет огромное  
значение для воспитания и  
развития личности.**

# Сюжетно-ролевая игра

**Сюжетно-ролевая игра** - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. В чем же ее особенность? Характеризуя ее, С. Я. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее *спонтанное проявление ребенка*. Ей присущи основные черты игры: *взаимодействию ребенка со взрослыми* эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность,

ТВОРЧЕСТВО

- *Основной источник*, питающий сюжетно-ролевою игру ребенка, — это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.
- *Основной особенностью* сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

**Сюжетно-ролевая игра  
имеет две линии**

```
graph TD; A[Сюжетно-ролевая игра имеет две линии] --> B[сюжетная]; A --> C[ролевая]
```

**сюжетная**

**ролевая**



# Сюжет игры

- это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями.
- В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действия и отношений, которыми связаны участники событий.

# В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

- Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.
- В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. п. ).
- Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

# Роль

*Роль* является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Ребенок соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

*Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры - стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми.* Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения.

# Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества, но связи между детьми в ней

серьезные.

| Возрастная группа                               | Распределение ролей   |
|---|---|
| Вторая младшая группа                           | Роль получает тот, у кого в данный момент находится необходимый с точки зрения детей для нее атрибут. И тогда получаются ситуации, когда на машине едут два шофера или на кухне готовят сразу две мамы. |
| Средняя группа                                  | У детей среднего дошкольного возраста роли формируются уже до начала игры. Все ссоры из-за ролей.   |
| Старшая группа, Подготовительная к школе группа | У старших дошкольников игра начинается с договора, с совместного планирования, кто кем будет играть, а основные вопросы теперь уже "Бывает так или нет?"  |

**Так, дети учатся общественным связям в процессе игры. Заметно сглаживается процесс социализации, дети постепенно вливаются в коллектив.**

# Тематика сюжетно-ролевых игр детей 3-4 лет

Преимущественно связана с отражением семейных отношений и элементарного профессионального взаимодействия взрослых (врач-пациент, парикмахер – клиент, капитан-матрос и т.п.).

В совместной игре с детьми воспитатель развивает у детей умение принимать игровую роль, участвовать в несложном игровом диалоге, побуждает детей называть свои игровые роли и игровые действия. Дошкольники учатся вступать в общение с воспитателем через игровой персонаж. Воспитатель от лица куклы спрашивает: «А что я буду кушать? А куда мы пойдем гулять?» Ребенок отвечает и совершает игровые действия. При поддержке и помощи воспитателя дети учатся вступать в игровое общение со сверстниками - в парное, в малой группе.

# Тематика сюжетно-ролевых игр детей 4-5 лет

Преимущественно связана с отражением семейных и несложных профессиональных отношений взрослых (врач-пациент и т.д.). В одной сюжетно-ролевой игре могут переплетаться разнообразные события (мама с дочкой собрались в гости, сначала они зашли в парикмахерскую, а затем в магазин за подарками). В совместной игре с детьми развивается умение до начала игры определять тему, 1-2 события (« Во что будем играть? Что произойдет?»). Воспитатель побуждает детей отвечать на вопросы о названии игры, о выбранной роли и о ролях других играющих. Создает условия для использования детьми в самостоятельной игре предметов- заместителей (разнообразные кубики, бруски, флаконы, веревки, бечевки, которые могут быть использованы в качестве других предметов). Воспитатель стимулирует развитие игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-либо предмета (у парикмахера исчезли все расчески, невозможно достичь цели (корабль сбился с курса). Появление игровой проблемы способствует пробуждению детской фантазии, делает сюжет игры событийным.

# Тематика сюжетно-ролевых игр детей 5-6 лет

Преимущественно связана с социальной действительностью. При этом в одной сюжетно-ролевой игре могут переплетаться как реальные, так и фантастические события. В ходе построения сюжета происходит придумывание и комбинирование разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий. Под влиянием широкого ознакомления с социальной действительностью и средств массовой информации в игровом репертуаре ребенка появляются новые игровые темы «Супермаркет», «Салон красоты», «Музей», «Книжный гипермаркет», «Туристическое агентство»... Воспитатель стимулирует детей к самостоятельному созданию игровой обстановки с учетом темы игры и воображаемой ситуации, вовлекает в изготовление игрушек-самоделок и предметов – заместителей до игры или по её ходу. Следует способствовать самостоятельному или с небольшой помощью воспитателя согласованию общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребия, договора по желанию), установлению договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры.

# Тематика сюжетно-ролевых игр детей 6-7 лет

воспитатель продолжает обогащать игровой опыт детей. Главное – обеспечить дальнейшее развитие самостоятельности в игре, интереса к новым видам игр, развивать игровое творчество детей, желание вносить новое, совместно придумывать сюжеты, ролевые диалоги, элементы игровой обстановки, новые игровые правила. В сюжетно-ролевых играх дети отображают события, связанные с их непосредственным опытом (посещение гипермаркета, кафе, парикмахерской), впечатления от просмотра телепередач, чтения художественной литературы, от ожиданий, связанных с перспективой поступления в школу. В с.р. игре намечается постепенное смещение интересов с процесса игры на ее результат. Это делает возможным организацию игр проектного типа, в которых, принимая на себя роли, дети создают определенный продукт, который в дальнейшем может быть использован в других играх (например, рекламный проспект «Мой район»). Используется продуктивная деятельность по созданию необходимых атрибутов для игры (изготовление рекламных плакатов для игры в «цирк», коллажей, талончиков для лотереи, призов для победителей конкурсов и т.п.). Дошкольники создают коллекции новогодних украшений для игры «Новогодний базар в гипермаркете», коллекция школьных принадлежностей для игр «Школа», «Школьный базар»). Воспитатель вовлекает детей в игры с использованием словесной передачи воображаемых игровых событий, места действия (Здесь море. Это корабль, он плывет к замку волшебника»), приемом условного проигрывания части сюжета – «как-будто».

Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др.) показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является **общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях**. Таким образом, игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют **общественную жизнь взрослых**.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не могут играть в одиночку. Но наличие детского общества — это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

# Вывод:

**Сюжетно- ролевая игра – подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому столь актуальной для дошкольной педагогики является проблема использования сюжетно-ролевой игры в целях социального развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена общества.**

**«Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таким во многом он будет и в работе...»**

**А.С.Макаренко**

