

*Волкова Ольга Васильевна,  
воспитатель,  
частное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 255 открытого акционерного общества  
«Российские железные дороги»,  
Россия, г. Комсомольск-на-Амуре.*

## **СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ КАК СПОСОБ ЛИЧНОСТНОГО РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА**

Современным дошкольникам предстоит осваивать систему взаимоотношений с окружающими людьми, выстраивать собственную картину мира в условиях постоянно меняющейся ситуации. В будущем от детей потребуется осуществлять выбор, критически мыслить, ставить и решать проблемы, а значит, более разумно и гибко строить свою жизнь. Федеральными государственными образовательными стандартами дошкольного образования (ФГОС ДО), утвержденными Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155, определено, что одним из условий социальной ситуации развития детей является поддержка детской индивидуальности, инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности, в том числе и в игровой.

В пункте 2.7 Стандарта дошкольного образования игра определяется как инструмент для организации деятельности ребёнка, его многогранного развития в социально-коммуникативной, речевой, познавательной, художественно-эстетической и физической образовательных областях. Персональные психоэмоциональные особенности малыша, его возраст, способности и склонности определяют содержательный контекст игрового процесса.

ФГОС ДО указывает на конкретные особенности игрового процесса дошкольника в зависимости от возрастной категории: младенческий этап (два месяца - один год) – предметная игра, знакомство с предметным миром,

приобретение элементарных навыков манипуляции с предметами, близкий эмоциональный контакт с родными; раннее детство (один-три года) – игра с комбинированными и динамическими игрушками, общение и игры с другими детьми под наблюдение взрослых; дошкольный период (три - восемь лет) – более сложный сюжетно-ролевой формат игровой активности, коммуникативная игра с соблюдением определённых правил.

Цели и задачи игры.

Пункт 4.6 ФГОС ДО оговаривает важность развития игровой деятельности в становлении социально-нормативных основ поведения ребёнка, а также в повышении эффективности образовательного процесса: Пробуждение интереса - процесс обучения в игровой форме развлекает, доставляет удовольствие и радость, нейтрализует стрессовое напряжение, превращает познание окружающего мира и освоение новых практических навыков в увлекательное путешествие. Самопознание и самореализация - малыш познаёт свой внутренний мир, учится проявлять инициативность, высказывать своё мнение в общении, опираться на самостоятельность в конструировании, делать осознанный выбор рода занятий и партнёров по игре.

Формирование культуры сотрудничества - совместная игра помогает развить психологические навыки солидарности, обучает коллективной деятельности, умению слышать не только самого себя, но и партнёров по игре, является прекрасным практическим тренингом по искусству разрешения конфликтов и умению находить компромисс, воспитывает уважение к другим людям, формирует чувство справедливости и собственного достоинства.

Социализация - ребёнок учится различать реальную действительность и условную («понарошку»), развивает волевые качества самодисциплины и понимает необходимость следовать нормам и правилам; Развитие коммуникативных навыков - малыш осваивает такой инструмент, как речь

для решения проблемы взаимопонимания и передачи информации. Игровая терапия - помогает в преодолении трудностей, возникших в какой-либо сфере деятельности ребёнка.

Сюжетно-ролевая игра как ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте определяет развитие всех сторон личности ребёнка, подготавливает переход на новую возрастную стадию развития, приближает ребенка к миру взрослых, моделируя их отношения: ориентирует ребенка в задачах, мотивах и нормах деятельности взрослых людей, в своей полоролевой идентичности. Все это имеет решающее значение в социализации и индивидуализации ребенка.

К сожалению, сегодня сюжетно-ролевая игра претерпела значительные изменения:

– она уходит из жизни дошкольников. Изменились и условия развития детской игры:

- отсутствие неформальных разновозрастных групп (дворовые сообщества) как главного условия передачи игрового опыта, привело к разобщению детей, а значит – потере навыков взаимодействия;

- техническая революция значительно снизила речевые контакты - человеческое общение подменяется телевизионными передачами и компьютером, современными гаджетами;

- социальные изменения в обществе негативно влияют на приоритеты подражания и в семье, и в обществе.

Следовательно, возникла необходимость не только руководства сюжетно-ролевыми играми со стороны взрослого, но и организованного обучения самой игре.

Организация сюжетно-ролевой игры требует от педагогов огромного мастерства и педагогического такта. Педагоги направляют игру, не разрушая ее, сохраняют самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры. На каждом

возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двухчастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

Сюжетно-отобразительная игра появляется с трёх лет и предваряет более сложную сюжетно-ролевую. Особенностью этой игры является то, что ребёнок играет один, игровые действия сосредотачивает на игрушке, но одухотворённо отображает мир человеческих отношений, эмоции радости или разочарования, реплики спора или одобрения, поведение послушания или бунта. Таким образом, малыш не берёт на себя роль в полном объёме, но в игровых действиях по отношению к игрушке воспроизводит модель поведения, свойственную конкретному человеку. В возрасте четырёх-пяти лет в игре по-прежнему главными персонажами остаются игрушки, но появляется более яркое эмоциональное воплощение в жестах и мимике, динамических позах самого ребёнка или предмета. Большое значение начинают приобретать так называемые игровые атрибуты, например, машина для водителя, указка для учителя, медицинский халат врача, фуражка военного.

Сюжетно-ролевая игра.

Для старших дошкольников (6-7 лет) важным будет не обращение к игрушке, а общение с детьми, которые выполняют роли героев игрового сюжета. В этом возрасте ребёнок выходит за пределы бытовых сюжетов, его вдохновляют более широкомасштабные, «глобальные» проекты, например, полёт в космос или кругосветное путешествие, строительство железнодорожной магистрали.

Классификация сюжетно-ролевых игр:

- игры на бытовые сцены из реальной жизни («дочки-матери», «поход в гости», «домашние хлопоты»), в которых основным героем является кукла;

- игры на воспроизведение профессиональной деятельности людей - воспитатель, продавец, водитель, лётчик, магазин, школа;
- игры, сюжетом которых становится военная тематика исторического прошлого;
- игры на тему популярных сюжетов литературных произведений, кинематографа или мультипликационных фильмов.

Наблюдения показали, что дети старшего дошкольного возраста испытывают проблемы в развертывании сложных сюжетно-ролевых игр. При анализе образовательного процесса выявились затруднения и у педагогов в организации сюжетно-ролевой игры по теме недели, а именно: педагоги организуют традиционные, привычные сюжетно-ролевые игры, которые не всегда соответствуют календарно-тематическому планированию. Следовательно, у педагогов недостаточный уровень практических умений в организации сюжетно-ролевой игры старших дошкольников – сюжетосложения в соответствии с тематикой недели.

Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным на партнеров сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; умение комбинировать предложенное им самим и другими участниками события в общем сюжете, в процессе игры.

Сюжет – это сфера действительности, которая моделируется и воспроизводится в игре.

Сюжеты детских игр разнообразны:

- игры с бытовым сюжетом (семья, детский сад, прогулка, День рождения, приготовление обеда);
- игры с производственным сюжетом (стройка, больница, магазин, школа, поезд);
- игры с общественно-политическим сюжетом (война, индейцы, партизаны, митинг).

Сюжетосложение (игра-фантазирование) заключается в развертывании в игре целостных, связанных друг с другом ситуаций, характеризующихся сложным и многообразным содержанием.

Одним из эффективных средств формирования сюжетосложения является совместная игра взрослого с детьми, в которой происходит процесс передачи детям усложняющихся способов построения игры. По мнению Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, сюжетно-ролевая игра становится очень разнообразна по своим формам, а именно в жизни старшего дошкольника все большее место начинает занимать режиссерская игра, появляется игра – фантазирование. Развитие способов сюжетосложения происходит за счет придумывания и комбинирования разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий.

Для организации сюжетно-ролевой игры, направленной на социализацию и индивидуализацию личности ребенка, интеграцию его в современное общество, необходимо создать определенные условия:

- овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением;
- определение места и современной тематики сюжетно-ролевой игры в реализации комплексно – тематического планирования (игра – средство, форма, творческая и продуктивная деятельность).

От эффективного педагогического руководства игровой деятельностью детей во многом зависит, сможет ли дошкольник достичь того уровня развития игровой деятельности, который доступен ему по возрасту.

Развитие сюжетно-ролевой игры в условиях ФГОС ДО.

Усложнение игрового мастерства ребёнка проходит три фазы:

- сначала взрослые являются инициаторами игры и авторами сюжетного замысла;
- затем требуется только их подсказка;
- ребёнок самостоятельно совершенствует свои игровые навыки до уровня полной самостоятельности.

Богатая фантазия ребёнка и творческая импровизация сделают игру оригинальной и разнообразной по своему замыслу, следовательно, более интересной и увлекательной. Для того чтобы игры были действительно интересными и разнообразными требуется проведение серьёзной работы со стороны взрослых по вовлечению ребёнка в познавательную деятельность (пункт 2.6 ФГОС ДО). Эрудированный ребёнок с развитым для своего возраста пониманием окружающего мира, фонтанирует новыми идеями, вовлекая в игру новых участников и наполняя её глубоким содержанием.

Средства педагогической поддержки самостоятельных игр в соответствии с возрастом детей:

Первая младшая группа - предметная игра, построенная вокруг незамысловатого сюжета, постепенное введение ребёнка в осмысленную игру в контексте конкретной ситуации.

Вторая младшая группа - понимание условного характера игры, развитие индивидуальных умений, обучение игровому взаимодействию в малых группах.

Средняя группа - расширение диапазона игр, поддержка понимания необходимости соблюдения правил, поощрение самостоятельных действий, обогащение игрового опыта посредством усложнения сюжета.

Старшая группа - дальнейшее усложнение разнонаправленных игр в совместной с воспитателем деятельности.

Подготовительная группа - построение детского коллектива на принципах игрового сотрудничества и солидарности, поддержка инициативности и самоорганизации, включение элементов ролевого диалога, творческого фантазирования в условиях самостоятельной игровой среды.

Основные требования к эффективной организации и проведению игры.

Две модели поведения взрослого:

- взрослый является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и подручных средств;

- взрослый включается в спонтанную инициативу детей, занимая равную позицию с остальными игроками, и может оказывать воздействие на ход игры общими для всех способами. Он может предложить новый персонаж, придумать поворот сюжета.

Игровые образовательные ситуации.

Игровые обучающие ситуации: наглядная иллюстрация - обычно применяется в работе с младшими дошкольниками, воспитатель с помощью наглядного материала разыгрывает быденные ситуации из реального опыта детей, демонстрируя социально допустимые нормы поведения; обучающие упражнения - практикуется в средней группе, воспитанники принимают активное участие в проигрывании сюжета, обучаясь ролевому регулированию, управлению своим поведением; ситуация-проблема - старший дошкольник в активном действии учится овладевать своими чувствами, находить социально приемлемый выход эмоциям, осознавать и понимать свои переживания, контролировать свои речевые реакции при взаимодействии с другими людьми; оценка - воспитанники подготовительной группы проходят практику анализа своего поведения,

пытаются давать обоснованную, аргументированную оценку своим решениям и действиям. Это финальная часть игровой ситуации, она требует квалифицированной помощи со стороны педагога. Стержнем игровой обучающей ситуации является сценарий, вокруг которого выстраивается обсуждение: беседа, эксперимент, театральная постановка, путешествие, конструирование.

Организация игрового пространства на основе требований ФГОС ДО П. 3.3 предусматривает:

Для воспитанников младшей группы предметно-пространственную среду необходимо обустроить с учётом сохранения большого свободного пространства для удовлетворения потребности детей этого возраста в свободном, активном движении, таком как лазание, игра на полу. Детям, которые перешли в среднюю группу необходимо обустроить центр сюжетно-ролевых ситуаций с ярким, интересным инвентарём, мягким уголком с уютной мебелью и игрушками. Например, замечательно будет организовать в помещении группы центр театрального искусства, «Магазин», «Больницу», «Кухню», «Салон красоты».

Предметное пространство средней и старшей группы должно наполняться конструкторами, строительным материалом, зонами настольных игр (лото, шашки, домино), разнообразными развивающими макетами, поскольку пятилетки и шестилетки создают целые игровые миры, вовлекая в них своих сверстников, обретая совместный опыт коллективного сотрудничества. Не стоит забывать, что организация пространства, в которой находится ребёнок, не должна лишать его права на уединение и спокойную сосредоточенную деятельность. П. 3.3.5 разрешает образовательной организации самостоятельно определять игровое оборудование. Согласно требованиям ФГОС ДО, набор игрушек должен пополняться постепенно, периодически меняться в соответствии с возрастом и жизненным опытом детей.

Диагностика игровой деятельности проводится педагогом на основе наблюдения за игровыми ситуациями, которые дети проигрывают самостоятельно. В младших группах рекомендуется проводить диагностику три раза в год с целью корректирования деятельности педагога по совершенствованию игровых навыков воспитанников. В старшем дошкольном возрасте целесообразно проводить диагностическое исследование в начале учебного года и в конце. Анализ профессиональных умений воспитателя проводит старший воспитатель или методист. На что обратить внимание:

- Кто из детей выступил в роли инициатора игры. Был ли предварительный план.
- Какое количество детей принимало участие в игре.
- Перечень ролей и их распределение.
- Какие игровые действия совершали игроки.
- Что находилось в фокусе внимания детей: предметы или отношения. Какие новые игровые ситуации были введены.
- Продолжительность игры.
- Ситуация была проиграна полностью или оборвалась неожиданно.
- Уровень самостоятельности детей в игре.
- Как выстраивались отношения между детьми.
- Выходил ли кто-то из детей из игры спонтанно. Возникали ли конфликтные ситуации.
- Взаимоотношения воспитателя и детей.

Роль воспитателя в развитии игровой деятельности детей.

Педагогические приёмы, которые применял педагог для совершенствования сюжетно-ролевых умений детей:

- путём бесед, чтения художественной литературы, показа иллюстраций стремился расширить знания детей, которые помогут сделать игру интереснее;
- проявлял заинтересованность игровой деятельностью детей;
- предлагал новый поворот сюжета или новых персонажей;
- предоставлял необходимое оборудование для игры или проводил занятие по изготовлению его вручную;
- координировал действия воспитанников прямыми указаниями или дополнительными вопросами: «Причеси куклу», «Построй дом», «Кто будет машинистом поезда?»;
- воспитатель выполнял главную или второстепенную роль?

Приёмы для развития отношений между детьми во время игры:

- старался заинтересовать и увлечь игрой робких, несмелых воспитанников;
- объединял детей для игры;
- поощрял самостоятельное распределение ролей или игрушек самими детьми; сглаживал или нейтрализовал конфликты между воспитанниками из-за нарушения правил или несправедливого распределение ролей.

Сюжетно-ролевая игра для ребенка - это особый мир, где есть возможность реализации своих интересов, желаний, предпочтений, фантазий, обретения опыта взаимодействия с представителями обоего пола, свободы выбора, инициативности, самостоятельности, творчества. Сюжетно-ролевая игра позволяет ребенку примерить самые разные социальные роли, взаимоотношения (игровые и реальные), получить массу положительных эмоций, впечатлений, незабываемых, радостных моментов.

Библиографический список:

1. Черных И.А., Копица Е.С. Идеи использования интерактивного оборудования в сюжетно-ролевых играх детей дошкольного возраста в рамках реализации ФГОС ДО // Молодой ученый. - 2017. - №47.1. - С. 159-163. - URL <https://moluch.ru/archive/181/46612/>

*Интернет-источники:*

2. Организация сюжетно-ролевой игры в условиях реализации ФГОС

<https://mirdoshkolyat.ru/novosti/organizacija-sjuzhetno-rolevoj-igry-v-uslovijah-realizacii-fgos>

3. Сюжетно - ролевая игра как культурная практика в условиях реализации ФГОС ДО

<https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/doshkolnoe-obrazovanie/igrovaja-dejatelnost-dou/258060-sjuzhetno-rolevaja-igra-kak-kulturnaja-prakti.html>

4. Руководство организацией сюжетно-ролевыми играми в старшем дошкольном возрасте [https://www.adou.ru/conference\\_notes/191](https://www.adou.ru/conference_notes/191)