

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИОКУЛЬТУРНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Автор: Добрынина Алена Андреевна

Должность: Воспитатель

Автор: МДОУ «Д/с № 85» г. Магнитогорска
город Магнитогорск, Челябинская область

Игра – особый вид деятельности человека, возникший в ответ на общественную потребность в подготовке подрастающего поколения к жизни, важное средство самовыражения детей, социально-педагогическая форма детской жизни. В настоящее время в науке ведется поиск новых подходов к воспитанию детей, их развитию. Предпринимаются попытки по-новому осмыслить взгляд на детскую игру, особенно сюжетно-ролевую.

Сюжетно-ролевая игра возникает в жизни ребенка на границе раннего и дошкольного возрастов. Многочисленные психолого-педагогические исследования свидетельствуют о том, что в младшем дошкольном возрасте сюжетно-ролевая игра оказывает влияние на развитие ребенка дошкольника.

Исследования, проведенные Е.В. Зворыгиной, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, С.Л. Новоселовой, Ф.Н. Фрадкиной, Н.Ф. Губановой, убедительно показали, что сюжетно-ролевая игра в этом возрасте не возникает сама по себе, а формируется только в процессе общения ребенка со взрослым, в ходе которого происходит усвоение им способов игровой деятельности [1 : 83].

Сюжетно-ролевая игра заключается в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними, то есть в игре ребенок моделирует мир взрослых, их взаимоотношения.

Когда ребенок наблюдает за окружающими, у него появляется желание активно включиться в действия вместе со взрослыми или как взрослые. Собственно говоря, это и есть пролог и главный мотив сюжетно-ролевой игры, основными элементами которой являются игровой замысел, сюжет, игровые действия и роли.

Сюжетно - ролевые игры в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т.е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей жизни.

А.С. Макаренко писал, что игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, как у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре. И вся история отдельного человека как деятеля или работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу [2 : 376].

Однако, к вопросам формирования сюжетно-ролевой игры ученые и практики подходили по-разному.

В работах Н.Я. Михайленко доказано, что для ускорения процесса овладения ребенком новыми игровыми умениями необходимо передать способ построения игры, а для этого взрослый должен вычленить его и сделать предметом осознания, а не обычным упражнением

в игре. Целенаправленное формирование игры стало возможным при развертывании сюжета взрослым в совместной с ребенком игре и внесении предметов-заместителей, требующих от ребенка выполнения условных действий с ними [5 : 96].

Д.Б. Эльконин проанализировал структуру сюжетно-ролевой игры, выделил единицу игры – роль, которую берет на себя ребенок. С целью связаны игровые действия. Другой компонент игры – правила. Благодаря им, возникает новая форма удовольствия ребенка – радость от того, что он действует так, как требуют правила. Результатом игры являются более глубокие представления о жизни и деятельности людей, знакомство с их профессиями. Выбор игровых сюжетов должен представлять интерес для детей, учитывать их интеллектуальные возможности, психофизическое состояние.

В игре ребенок учится управлять собой: происходят качественные изменения в психике детей, формирование основных психических процессов и свойств личности, что особенно важно для коррекционной работы с детьми. Ребенок подчиняет свою эмоционально-волевую сферу правилам игры, у него формируются правильные движения, внимание, умение сосредоточиться, то есть развиваются способности, которые особенно важны для успешного обучения [8 : 17].

Д.Б. Эльконин в своем труде "Психология игры" решал вопрос о возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства. Детям разных возрастов предлагалось играть в "самих себя", в "мам и пап", в "своих товарищей". Дети всех возрастов отказались играть самих себя. Младшие дошкольники не могли мотивировать своего отказа, старшие же прямо заявили, что так играть нельзя. Дети показывали, что без роли, без перевоплощения, не может быть игры. Младшие дошкольники отказывались также играть друг друга, так как не способны еще были выделить специфических черт друг у друга. Старшие дошкольники брали на себя эту сложную задачу [9 : 360].

Выполнение роли воспитателя младшими дошкольниками подразумевало кормить малышей, укладывать их спать, гулять с ними. У средних и старших дошкольников роли воспитательницы все более и более концентрируются вокруг взаимоотношений "дети-воспитательница". Появляются указания на характер этих отношений, на норму и способы поведения. Таким образом, каждая сюжетно-ролевая игра претерпевает изменения в зависимости от возраста детей: сначала это предметная деятельность, затем отношения между людьми и, в конце концов, это выполнение правил, регулирующих отношения людей.

В процессе развития игры ребенок переходит от простых, элементарных, готовых сюжетов к сложным, самостоятельно придуманным, охватывающим практически все сферы действительности. Он учится играть не рядом, с другими детьми, а вместе с ними, обходясь без многочисленных игровых атрибутов, овладевает правилами игры и начинает следовать им, какими бы сложными и неудобными для малыша они ни были. И это далеко не все, что ребенок приобретает в игре. Вместе с тем игру рассматривают как деятельность однородную, имеющую в дошкольном возрасте единственную форму выражения. Действительно, если посмотреть, например, "Программу обучения и воспитания в детском саду", то там речь идет в основном о сюжетно-ролевой игре. Это наиболее доступный и понятный нам, взрослым, вид игры. Вот девочки играют в магазин. Одна — продавец, она взвешивает товар, заворачивает его в бумагу, получает деньги.

Другая — покупатель, она выбирает, что и сколько купить, оплачивает покупку, кладет ее в сумку, несет домой. Другими словами, берется какой-то сюжет — тема (в данном случае — магазин) и разыгрывается, оживляется с помощью ролей (продавец и покупатель). Соединение этих двух линий (сюжета и ролей) и дает название игре — сюжетно-ролевая [6 : 67].

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи: развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания); использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей, руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

Воспитатели комплектуют игровой уголок соответствующими игрушками. Постепенно, по мере обогащения детей знаниями, вносятся новые игрушки, изготавливаются атрибуты. Воспитатель должен стремиться сделать каждый день для ребенка радостным. А радость эта у малышей связана с появлением и обыгрыванием новых игрушек.

Воспитатель помогает детям распределять роли, подсказывает ход игры, последовательность игровых действий. Все это повышает уровень игры. Когда воспитатель принимает непосредственное участие в детских играх, у него есть возможность общаться с каждым ребенком в отдельности, применять тот прием, который больше соответствует уровню его развития и индивидуальным особенностям.

Некоторые из воспитателей, зная особенности современной детской игровой субкультуры, привлекающие детей сюжеты и образы, не учитывают их в организации игр или по личным соображениям не опираются на них. А ведь именно интерес обеспечивает направленность и продолжительность игровой деятельности, делает процесс развития ребенка в игровой деятельности занимательным и эффективным. Игровой интерес пронизывает все структурные компоненты сюжетно-ролевой игры: сюжет, роли, выбор игрушек и игровых атрибутов, игровые действия и диалоги, соблюдение игровых правил.

Сюжетно-ролевая игра приводит к изменению позиции ребенка — со своей индивидуальной и специфически детской — на новую позицию взрослого. Важным моментом в педагогической поддержке игры со стороны взрослого становится создание условий для задействования мотивационных, эмоциональных и личностных источников социального развития. Разворачивание партнерской, разновозрастной деятельности создает различные позиции взрослого и детей.

Педагогическое содействие обеспечивает последовательное «вхождение» ребенка в игровую ситуацию, освоение правил и норм поведения, его социализацию.

Игра, являясь фактором социализации детей, реализует психолого-педагогические возможности развития ребенка [4 : 15].

Сегодня в теории и практике дошкольной педагогики существует такая проблема, как недостаточная разработанность или отсутствие педагогических диагностик, позволяющих изучить особенности детской субкультуры, в частности игровой. В содержание игровой субкультуры младшего дошкольника, прежде всего, входят его игровые интересы и предпочтения.

Успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога [3 : 10].

Во-первых, педагогу необходимы условия для развития игрового сюжета, создания предметно-игровой среды с учётом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольника. Атрибутами для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

Правильная организация предметно-игровой среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Во-вторых, сюжетно – ролевая игра будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность детей последовательно и систематически, а не от случая, к случаю.

Умение педагога наблюдать педагога за детьми даёт ему материал для раздумий, умения понимать их игровые замыслы и переживания, исходя из этого, планировать игровую деятельность с дошкольниками.

И, наконец, в-третьих, организуя сюжетно-ролевую игру с детьми, педагог должен активно использовать методы и приёмы обучения детей игровым действиям, а в старшем дошкольном возрасте игровой цепочкой, согласно выбранной роли или игровому сюжету.

Влияние воспитателя на выбор игры, игровые действия заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой игры, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями. Опытный педагог нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками игры. Это сближает педагога с детьми, и позволяют ему реализовать поставленные задачи.

Таким образом, успешное осуществление игровой деятельности возможно при умелом руководстве педагога, который способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом, в ходе которого, происходит полноценное развитие ребёнка-дошкольника.

Изучив и проанализировав психолого-педагогическую литературу можно
сделать следующие выводы:

1. Ведущая деятельность дошкольного возраста ролевая игра. Именно в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание.
2. Особое значение имеет игра для становления разных форм произвольного поведения детей. Развиваются произвольное внимание и память, соподчинение мотивов и целенаправленность действий.
3. Сюжетно-ролевая игра проходит длительный и сложный путь развития, начинаясь в младшем дошкольном возрасте с простейшей ролевой игры и игры "рядом", в старшем дошкольном возрасте она достигает наиболее высокого развития, трансформируясь в длительную коллективную творческую игру с развернутым сюжетом.
4. Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.

На основе выводов можно дать следующие рекомендации:

1. Необходимо создать условия для игровой деятельности в группе с учётом места, времени в режиме дня, создать материально - игровую базу: игрушки, пособия, атрибуты, предметы - заместители, бросовый материал, который используется детьми во время сюжетно - ролевых игр.
2. Обогащать содержание детской игры использованием различных методов и приёмов таких как: наблюдения, экскурсии, встречи с людьми разных профессий, чтение художественной литературы, рассказ воспитателя о труде взрослых, использование иллюстраций, инсценировки литературных произведений, этические беседы, непосредственное участие воспитателя в игре, предложения, советы, разъяснения, вопросы направленные на показ детям возможной реализации замысла, совместное выполнение с детьми построек, показ приёмов конструирования и др.

Список литературы

1. Короткова, Н. Сюжетная игра с детьми разного возраста/ Н. Короткова// Ребенок в детском саду. – 2006.- № 6. – с. 83-87.
2. Макаренко, А. С. Педагогические сочинения: Т.4. Игра / А.С. Макаренко. - М., 1999. - т.IV. - С. 376.
3. Менджерицкая, Д. Детские игры/ Д. Менджерицкая// Дошкольное воспитание. – 2008. - № 5. – с. 10-11.
4. Менджерицкая, Д. Роль творческой игры в знакомстве детей с окружающей жизнью / Д. Менджерицкая // Дошкольное воспитание. – 2008. - № 6. – с. 15-18.
5. Михайленко, Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: «Линка-пресс», 2009. – 96с.
6. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования./Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С.Комаровой, М.А.Васильевой. -М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2012.-с.67
7. Российская Федерация. Министерство образования и науки. Об утверждении и введении в действие федеральных государственных требований к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования: постановление от 23 ноября 2009// Дошкольное воспитание. – 2010. - № 4.
8. Эльконин, Д. Б. Воспитание значение сюжетной ролевой игры / Д. Эльконин // Дошкольное воспитание. – 2010. - № 8. – с. 17-23.
9. Эльконин, Д. Б. Психология игры/ Д.Б. Эльконин. – М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2009. – 360 с.