

Муниципальное бюджетное дошкольное общеобразовательное учреждение
детский сад № 74 «Одуванчик»

Консультация для воспитателей
«Здравствуйте, я – игра!».

Подготовила:
воспитатель
Карганова Н.П.

Мытищи, 2022 г.

Игра – это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результате, а в самом процессе.

Значение сюжетно-ролевой игры

1. **Обучение действовать правилам.** Подчинение правилу вытекает из самой игры. Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли.
2. **Социальный мотив игр.** У ребенка появляется возможность побывать в социальном мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений. В следствие чего зреет мотив самому сменить свой статус. Единственный способ это сделать – это пойти в школу.
3. **Эмоциональное развитие.** Игровые переживания всегда искренни! Ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, но чувства, которые он при этом испытывает, всегда искренние. Физиолог И.М.Сеченов: игровые переживания оставляют глубокий след к сознанию ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.
4. **Развитие интеллекта.** Игры на более высоком этапе развития имеют длительную перспективу, они продолжаются неделями, постепенно развиваясь, обогащаясь. Благодаря этому мышление и воображение детей становится целенаправленными.
5. **Развитие воображения и творчества.**
6. **Развитие речи.** Слово помогает ребенку высказать свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Способность к целенаправленности, способность комбинирования связано с развитием речи.
7. **Социальные навыки** (отношения в обществе, иерархия, стили общения)
8. **Коммуникативные навыки.** Тут можно учиться находить компромисс, договариваться. Мотив поиграть со сверстниками, испытать море эмоций настолько силен, что позволяет сверстникам «перевоспитывать» своего товарища.

Путь к полноценной сюжетно-ролевой игре не так короток и прост.

Предположим, наши дети прошли уже в положенное им время (2-3 года) **режиссерскую игру**, научился соединять разные предметы по смыслу. Что общего у коробки, машинки и кубика? Сюжет. Это гараж, бензоколонка и

сама машинка. В ней дети научились воспроизводить знакомые СЮЖЕТЫ и перерабатывать их. Они наигрались в одиночку, когда ты сам себе и режиссер, и декоратор, и исполнитель всех главных и неглавных ролей.

Потом наши дети поиграли в **образно-ролевые игры**, научились входить в роль, перевоплощаться, замечать характерное. Вот и возникла основа для **сюжетно-ролевой игры**. Что малыш приобретает в этой игре? В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на **СОЦИАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ ЛЮДЕЙ**. Сейчас очень много говорят о социальных компетенциях, разрабатывают специальные программы, например «Жизненные навыки», а ведь половины проблем общения, подготовки к жизни в обществе удалось бы избежать, если бы дети играли в сюжетно-ролевые игры.

Игры по правилам («Штандер», «Казачьи разбойники», «море волнуется», «колдунчики»)

Итак, в сюжетно-ролевых играх малыш обыгрывает знакомые темы - больницу, магазин, школа, транспорт... И если раньше они были очень богаты по содержанию, то сейчас они больше похожи на схемы, чем на красочные события. Сейчас дети гораздо хуже знакомы с различными сторонами жизни. Где как работают родители – неизвестно. Ребенок сел в поезд, в электричку – он не будет рассматривать пассажиров, пейзаж за окном, вслушиваться в их разговоры. Родители, чтоб малыш не приставал, сунут ему PSP или телефон. Поэтому сюжеты игр сузились до «бытовых», до «семьи».

Что же делать? Нет разновозрастных дворов, где старшие учили младших играть, родителям некогда, приходится воспитателям брать на себя эту миссию. Но просто научить играть нельзя, нужно так организовать среду и общение, нужно самому взрослому вместе с детьми с увлечением поиграть.

Первая ступенька – мы знакомим детей с той действительностью, которую будем отображать в игре. Показываем открытки, подбираем соответствующие книги, напоминаем ребенку то, что он уже знает, рассказываем истории. Можно сходить на экскурсию, но не просто посмотреть, а эмоционально прокомментировать увиденное, обратить внимание на то, что, может, незаметно. И... делаем паузу. Потому что дети, имея прекрасную память, тут же начнут воспроизводить услышанное. Лучше, чтоб информация «отстоялась». (пример с игрой в Ашан)

Вторая ступенька – особый вид сюжетно-ролевой игры **отобразительная игра**. Посмотрите с детьми мультик и предложите поиграть в него. Можно не по «чужим» сценариям, а по своему (как бабушку встречали, как сын потерялся в магазине, а потом нашелся – пусть сын играет маму, а взрослый – его, сына). Тут открываются волшебные слова «как будто» и «понарошку».

На третьей ступеньке – **игра-драматизация**. Детям, в отличие от предыдущего этапа, разрешается менять сюжет. Так волк никогда не обманет поросят, а семеро козлят сами проведут Серого волка.

На четвертой ступеньке переходим непосредственно к играм. Тут важно, чтоб взрослый, который играет с ребенком, все время ИГРАЛ БЫ ПО-РАЗНОМУ., чтобы избежать простого запоминания и слепого повторения действий другого. Например, играем в парикмахерскую. И к ребенку в кресло садится то модная дама, то старенький дедушка, то капризная девочка. И парикмахер должен не только стричь как робот(как играют сейчас дети), но и вести себя по-разному!Потом взрослый изображает «разных» парикмахеров: то в хорошем настроении, то ворчливого, то с больной спиной, то очень высокого, которому надо сильно наклоняться, или пришедшего вместо больной подружки и совсем не умеющего стричь. И пусть ребенок видит несколько образов, он может выбирать, а может и придумать какой-то свой. Согласитесь, мы не обращаем внимание детей на то, какие разные люди вокруг, что у каждого свое настроение.

Пятая ступенька – необходима для того, чтоб ребенок смог играть в коллективе. Игры повторяют все предыдущие, но теперь вместо реального партнера будет или воображаемый, или мишка, кукла. Эта игра похожа на режиссерскую, малыш играет сразу несколько ролей, тут он учится соподчинять роли.

Во время обучения желательно убрать те игрушки, которые могут отвлечь детей, помешать взаимодействию с партнером: «слишком хорошие» ножницы или шприц могут стать из СРЕДСТВА ЦЕЛЬЮ. То есть деятельность ребенка будет идти не от замысла, а от наличия той или иной игрушки. Поэтому на этот период такие «однозначные» игрушки лучше убрать, а оставить палочки, линейки, пластилин, бумагу и другой «бросовый» материал. Нужно расческа, шприц – сделай. Это и развивает воображение, появляется сильный мотив сделать что-то руками, решить проблемную ситуацию

(Это из Интегративных качеств – способный решать интеллектуальные и личностные задачи, применение самостоятельно усвоенных знаний и способов деятельности для решения новых задач, проблемность как качества ума)

После всех пяти ступенек ребенок может участвовать в коллективной сюжетно-ролевой игре. Но первое время ему еще нужно помочь. Помочь привносить в сюжет неожиданные повороты, находить выход из различных ситуаций.

(Пример с автобусом в театр, с водителем)

По мере развития сюжетно-ролевой игры ребенок научится не только решать стоящие перед ним задачи, но и сам их себе ставить! (См. Интегративные качества)