**Основные компоненты организации и проведения сюжетно-ролевой игры с детьми дошкольного возраста**

*Подготовили: Акинина Е.И.*

*Горожанкина Ю. В..*

Игра является сквозным механизмом развития ребёнка посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей: «Социально-коммуникативное развитие»; «Познавательное развитие»; «Речевое развитие»; «Художественно - эстетическое развитие»; «Физическое развитие».

Игра - основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Для развития ребенка важно развивать игровую деятельность, поскольку это позволит достичь формирование социальнонормативных возрастных характеристик. Д.Б. Эльконин называл сюжетно-ролевой игрой деятельность творческого характера, в которой дети берут на себя роли и в обобщенной форме воспроизводят деятельность и отношения взрослых, используя предметызаместители. Осваивая сначала действия с предметами, затем с заместителями, ребенок в игре постепенно начинает мыслить во внутреннем плане.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой игры. Сюжет игры – эта та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. В зависимости от этого игры подразделяются на:

- игры с бытовыми сюжетами: «Гости», «Семья», «Праздник»;

- игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей («Школа», «Магазин», «Библиотека», «Повар», «Автобус», «Врач» и др.);

- игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа («Герои войны», «Космонавты» и т. д.);

- игры на темы литературных произведений, по содержанию мультфильмов, кинофильмов и т.д.

Прежде чем начать играть, дети придумывают замысел, в нём находят воплощение представления о различных событиях. Замыслы детских игр могут быть как однообразными, так и разнообразными. Чем разнообразнее замыслы, тем интереснее игры, а это напрямую зависит от впечатлений об окружающем мире.

Решение педагогом задач образовательной области «Познавательное развитие» позволит детям успешно осваивать в интеграции содержание других образовательных областей, в том числе, образовательную область «Социально-коммуникативное развитие»: общение и взаимодействие в сюжетно-ролевой игре, умение быть внимательным к чувствам и эмоциям других и т.п.

Алгоритм проведения сюжетно-ролевой игры.

1. Выбор игры. Выбор игры определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфические функции, поэтому педагог должен отчетливо представить ее реальные возможности. Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными. Кратковременная функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребенком определенных трудностей. Воспитательные функции кратковременной игры – ограничены. Часто, после эмоционального подъема наступает спад общего настроения. Это происходит, когда у детей не возникло потребности выполнять серьезную деятельность. Игра выполняет лишь роль эмоционального стимула. Большими возможностями располагает длительно функционирующая игра. Элементы игры, игровая форма выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей. Например, игра «Парикмахерская» требует от ребят опрятности, аккуратности; игра «Магазин мебели» позволяет постоянно следить за сохранностью кукольной и групповой мебели.

2. Педагогическая разработка плана игры. Начальный этап - наметки ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению ее игровым содержанием, способным увлечь ребенка. С другой стороны, важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. План игры может предлагаться детям старшей и подготовительной групп. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья - автобус, кустарники -забор, бревно - корабль и т.д. Создание воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно-ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к действительности.

5. Распределение ролей. Воспитатель стремиться удовлетворять игровые потребности детей, т.е. каждому дает желаемую роль, предполагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе. Педагог должен учитывать очередность разыгрывания наиболее привлекательных для детей ролей, т.к. через роль проявляются личные качества ребенка.

6. Начало игры. Воспитателю очень важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации, о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Для этого можно использовать некоторые методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода.

7. Сохранение игровой ситуации. В развернутой сюжетно-ролевой игре игровой сюжет естественно и непринужденно развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены.

Психологические исследования показывают, что ребенку, который «не доиграл» в детстве, будет труднее учиться и налаживать контакты с другими людьми, чем детям, имеющим богатый игровой опыт. Другими словами, взрослые должны осознавать, что игра вовсе не пустое занятие. Она не только доставляет большое удовольствие детям, но и является мощным стимулом для его развития, средством формирования полноценной личности.

Список литературы:

1. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Издание 2-е. /Н.В. Краснощекова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2011

2. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду/ Н. Я.Михайленко, Н. А.Короткова. - М.: Линка-Пресс, 2014

3. Эльконин, Д.Б. Психология игры/Д.Б. Эльконин. - 2-е изд. - М.: Просвещение, 1999