

Консультация «Сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка»

Самая любимая и основная деятельность в младшей группе – это конечно игра. Она развивается на протяжении всего года. В начале года – это узнавание, в конце – самостоятельность и творчество. На четвёртом году жизни ребёнка, игра начинает приобретать статус ведущей деятельности. В игре зарождаются предпосылки новых видов деятельности. Происходит переход от сюжетно – отобразительной игры к сюжетно – ролевой. И наконец, наступает период собственно – ролевой игры, где малыши начинают моделировать знакомые ему трудовые и социальные отношения. Традиционные сюжеты малышей - «Дочки – матери», «Гости», «Детский сад»; они имеют огромное значение для гуманизации личности ребенка.

Сюжетно-ролевые игры привлекают малыша, прежде всего предметами (коляска, машина, кукла, зайка), с которыми можно выполнять действия (куклу уложить спать, машину помыть, перевезти на ней груз и т. д.). Ребёнок сначала просто манипулирует с предметами и получает от этого удовольствие. Постепенно, он раскрывает содержание нравственной стороны «позаботиться о ком – то». Малыш учится отображать жизнь и деятельность, взаимоотношения взрослого с ребёнком, с животным, с машиной в соответствии с нравственным смыслом поступка, обозначаемого игровым воображением.

Рассмотрим подробнее сюжет игры «дочки-матери». Дошкольник выполняет короткую деятельность (моет руки кукле и укладывает ее спать), потом дополняет (варит еду, кормит куклу). У него развивается умение связно передавать в игре несколько последовательных эпизодов (кукла моет руки, ест, ложится спать; мама для куклы варит еду и т.п.; папа моет машину, заправляет ее бензином, нагружает груз и перевозит его в другое место и т.д.).

Ребенок наблюдает за трудом взрослого, рассматривает картинки с изображением заботы о машине, животных (животновод, мамы, шофера и т.д.) и обозначение результата их деятельности. Ребенку становится понятным отношение к своим обязанностям, которое выражается словом «позаботилась»

(«позаботился») – это побуждает ребенка к подражанию хорошим поступкам взрослых людей.

В процессе создания игрового образа у ребенка формируются математические представления: подбор предметов для куклы в соответствии с ее размером; постельные принадлежности по длине, ширине «ребенка»; высота конструируемого стола, стула определяется высотой строительного материала (цилиндр, куб, кирпич); выбор формы столешницы (круглая, овальная, прямоугольная или квадратная) – это уже эмоциональное решение (какая сегодня больше нравится). Именно сознательное обозначение своего отношения к кукле ребенок формулирует в самооценке созданного образа в результате игры («Я чисто вымыл ей руки; она не заболит; я позаботился о дочке, я заботливый папа»).

Каждая сюжетно-ролевая игра — это форма, в которой открываются пласт разных задач:

- первая игра (уровень А) — проходит под непосредственным руководством и участием взрослого. Его цель сконструировать вместе с детьми образ, сюжет игры (содержание взаимоотношений между участниками), определить каждой подгруппе место в пространстве, помочь в подборе ими атрибутов игры;

- вторая игра (уровень Б) — взрослый уже в роли наблюдателя, опосредованного участника (роль заведующей детского сада), а перед детьми главная задача — самостоятельно договориться друг с другом о ролевых взаимоотношениях, корректировать свою деятельность с другими.

- в следующей игре (уровень В) главным является целеустремленное желание каждого ребенка состояться в той роли, которую он выбрал: так позаботиться о куклах («детях детского сада»), чтобы мог про себя сказать: я был умелый, заботливый, такой же, как наша О.Н. (няня). Завершение игры — самооценка участниками созданных образов и постановка воспитателем новой задачи: открыть другой детский сад, под другим названием.

Воспитатель: Пономарева Е.А.