

Сюжетно-ролевая игра в старшем дошкольном возрасте

Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.

А. С. Макаренко

С ранних лет у ребёнка начинается процесс социализации, который продолжается всю жизнь. Потребность к общению, взаимодействию с людьми помогает реализовать сюжетно-ролевая игра. В подготовительной группе сюжетно-ролевая игра усложняется, переходит на новый уровень по разнообразию тематики и более глубокому содержанию деятельности. Дошкольники очень любят сюжетно-ролевые игры. В них ребята обретают внутреннее ощущение свободы, поскольку действие протекает в воображаемой ситуации, всё происходит «понарошку». Благодаря этому активно развивается воображение, образное мышление ребёнка. Однако свою развивающую функцию игра выполняет лишь тогда, когда она усложняется по мере взросления ребёнка. Будущие школьники уже многое знают и умеют, их кругозор довольно широк, в связи с этим усложняется и сюжетно-ролевая игра. Заметно расширяется её тематика, однако этот параметр не является главным. Если в более младшем возрасте игра строилась как цепь условных манипуляций с предметами, то теперь это последовательность ролевых взаимодействий и событий, тесно связанных между собой. Дети седьмого года жизни воплощают в сюжетно-ролевой игре свои представления об окружающей жизни, о конкретном событии, которое они разыгрывают, проявляют самостоятельность (в выборе темы, построении сюжетной линии, распределении ролей, подборе атрибутов). Воспитатель же берёт на себя особую роль – партнёра и ненавязчивого помощника. В старшем дошкольном возрасте ребятам уже проще договориться друг с другом: они объединяются в сюжетно-ролевые игры по интересам и взаимным симпатиям. За счёт этого они лучше понимают друг друга, проявляют уступчивость и доброжелательность к партнёрам.

Учить ребят совместно играть, распределять роли, согласовывать свой замысел с версиями сверстников, договариваться между собой. Среди педагогических приёмов, которыми пользуется педагог, следует выделить косвенные и прямые. В первом случае воспитатель не вмешивается напрямую в детскую деятельность. Он только предлагает дошкольникам атрибуты и создаёт игровую обстановку, занимая роль стороннего наблюдателя. Вторая ситуация – педагог непосредственно участвует в игре в качестве равноправного партнёра (временно превращается в ребёнка). Он берёт на себя одну из ключевых ролей, помогает детям договориться между собой, участвует в развитии сюжета. На традиционных занятиях, в режимные моменты воспитатель, как правило, занимает позицию учителя (даёт задание, оценивает). В совместной же сюжетно-ролевой деятельности педагог является «играющим партнёром», с которым ребята ощущают себя свободными, вне оценок. Они не должны чувствовать, что их обучают.

Что касается атрибутов для сюжетно-ролевой игры, то в подготовительной группе воспитателю не нужно предлагать их дошкольникам в готовом виде: пусть ребята активно используют предметы-заместители, дополнительный игровой материал. Например, строительный материал можно использовать в качестве мыла, продуктов питания (хлеб), мобильного телефона и т. д. Это будет способствовать развитию воображения и образного мышления. При работе с детьми седьмого года жизни по-прежнему очень важен принцип индивидуального подхода. Ведь в сюжетно-ролевой игре чётко проявляются особенности развития каждого ребёнка: его кругозор, воображение, характер взаимоотношений с товарищами. Воспитателю желательно уделить особое внимание застенчивым детям, помочь освоить им новую социальную роль, предусмотренную игрой, включиться с общением.

Виды сюжетно-ролевых игр для детей 6–7 лет имеют тематическое содержание, кругозор воспитанников расширяется за счёт углубления знаний детей об окружающей действительности. Сюжеты они черпают непосредственно из своего жизненного опыта, экскурсий, просмотренных телепередач, рассказов взрослых. Условно игры можно разделить на следующие группы: **бытовые** это те, игры, которые моделируют различные сцены из семейной жизни (семья, приход гостей, новоселье, семья на даче, если мамы нет дома, уход за грудным ребёнком). Ребятам нравится изображать взаимоотношения членов семьи (мужа и жены, мамы и дочери, папы и сына). **Профессиональные** – игры, отображающие трудовой процесс взрослых (повара на кухне, лаборатория, хлеборобы, строители, пожарные, поликлиника, скорая помощь). **Общественные** – игры, воспроизводящие работу сферы услуг и развлечений, взаимодействие работников и клиентов (кафе, супермаркет, аптека, салон красоты, зоопарк, библиотека, банк, почта, музей, телевидение, фотостудия, типография, автозаправка, пассажир на вокзале, автобус, инспектор и водитель, воспитатель, дети и родители). **Игры-путешествия** (в лес, в космос, на пиратском корабле). **Фантазийные** – игры по мотивам популярных мультфильмов, прочитанных книг (например, девочкам нравится воображать себя диснеевскими принцессами и придумывать связанные с ними различные сюжеты, мальчики любят играть в человека-паука, охотников за привидениями, дети также часто играют в Бабу-Ягу, Деда Мороза, волшебников). Такие совместные фантазийные игры хорошо развивают творческие способности, воображение, обогащают эмоциональную сферу дошкольника.

Некоторые сюжетно-ролевые игры особенно актуальны для будущих школьников, поскольку воспитывают качества личности, необходимые ученику. Это «Школа» и «Библиотека». В ходе такого ролевого действия ребята отражают свои представления о школе, школьном поведении, требованиях учителя. Игра в библиотеку способствует повышению интереса к книге. В некоторых сюжетно-ролевых играх используется музыка. Так, девочки поют куклам колыбельные песни. Отправляясь в воображаемое путешествие, можно напевать весёлую мелодию, при этом аккомпанируя на бубне, маршировать с барабаном или просто спеть песню про поезд, самолёт, машину. Такое

песенное сопровождение организует действие, делает движения ритмичными, а саму игру более выразительной (например, «Цирковое представление»). Музыкальная сюжетно-ролевая игра может ставить перед собой цель закрепить знания о музыкальных инструментах (например, «Оркестр»). Сюжетно-ролевая игра также может иметь спортивную направленность. Например, в военизированной игре «Переправа через мост» ребята могут ходить по скамейке приставным шагом, «Танкисты» будут кататься на велосипеде, отрабатывая повороты влево и вправо. Интересная идея – разыграть урок физкультуры в садике. Такие креативные спортивные игры совершенствуют двигательную активность детей, воспитывают решительность и настойчивость.

Картотека тем сюжетно-ролевых игр в подготовительной группе

Тематика сюжетно-ролевых игр, это самые разные эпизоды из реальной жизни, которые дети могут изображать. Одна и та же тема содержит в себе множество эпизодов. Задача педагога из множества жизненных впечатлений выбрать наиболее яркие, которые выступят хорошим сюжетом для игры. При работе с будущими школьниками можно использовать следующие варианты:

«Ветеринарная лечебница». Люди приносят на приём больных питомцев, ветеринар их осматривает, выслушивает хозяев, назначает лечение. Медсестра выписывает рецепт. В процедурном кабинете другая медсестра делает животному укол, обрабатывает рану. После этого санитарка делает в кабинете уборку и меняет полотенце. В ветеринарной аптеке хозяин животного покупает выписанное врачом лекарство.

«Экскурсия в зоопарк». Воспитатель сообщает дошкольникам, что в их город приехал зоопарк, приглашает ребят его посетить. Воспитанники приобретают билеты в кассе. Экскурсовод подводит детей к клеткам и рассказывает о каждом животном (что оно ест, как нужно за ним ухаживать).

«Швейное ателье». В ателье находятся кассир-приёмщик, модельер, швеи, закройщик, гладильщица, кладовщик. Приходит клиент и выбирает фасон платья или костюма, модельер помогает выбрать модный фасон, швея снимает мерки. Закройщик делает выкройку, разрезает материал. Процесс шитья, разглаживания изделия, затем оно отправляется на склад. Клиент приходит ещё раз на примерку, оплачивает заказ в кассе. «Фотостудия». Клиент приходит в фотостудию, снимает верхнюю одежду, приводит свою внешность в порядок, рассказывает фотографу о своих пожеланиях (хочет сделать снимок стоя, сидя, с игрушкой и пр.). Мастер делает снимки, печатает фотографии на принтере и показывает их клиенту. Оплата работы в кассе.

«Библиотека». Дети приходят в библиотеку и распределяются на 2 группы: одна идёт в читальный зал, другая в абонемент. Чтобы взять понравившуюся книжку, ребёнок должен сказать её название либо кратко рассказать, о чём она. Тем, кто затрудняется с выбором, библиотекарь помогает определиться. В читальном зале ребята садятся за столики и читают книги.

«День рождения бабушки». Изображается большая семья: мама с папой, бабушка с дедушкой, трое детей. Идёт подготовка ко Дню рождения бабушки. Папа отправляется в магазин за недостающими продуктами, мама готовит праздничный обед, дедушка сервирует стол, сама бабушка делает себе красивую причёску, а дети готовят поздравительные слова.

«Автозаправка». Автомобилисты приезжают на заправку (большие игрушечные машины). Заправщик начинает заливать бензин, а водитель отправляется в кассу оплачивать заказ. Кассир предлагает клиенту выпить кофе, съесть пирожное. Водитель благодарит сотрудников заправки и уезжает.

«Школа». Несколько детей выполняют роли учеников (сидят за партами). Заходит учитель, ребята приветствуют его стоя. Учитель даёт задания, школьники выполняют его. Затем начинается другой урок (математики, родного языка, музыки, физкультуры) — приходит другой учитель и даёт новые задания.

«Почта». Воспитатель сообщает детям о скором приближении какого-то праздника и предлагает поздравить своих близких с этой датой. Для этого ребятам предстоит отправиться на почту, чтобы купить конверты, куда они смогут положить открытки (их они нарисуют потом). На почте педагог знакомит дошкольников с сотрудниками этого учреждения — сортировщиком, телеграфистом, почтальоном, оператором, который принимает посылки и бандероли, начальником почты. Каждый объясняет, чем он конкретно занимается. Затем каждый ребёнок покупает конверт и марку. С покупками ребята возвращаются обратно в детский сад и рисуют для мамы и папы красивые открытки.

«Пограничники». Командир пограничного отряда выводит бойцов на открытое место около границы (на участке дошкольного учреждения) и сообщает, что получено сообщение — в сторону границы идут несколько иностранных нарушителей. Конечно же, их необходимо задержать, но враг хитёр и будет маскироваться. Вдоль границы (красная линия на асфальте) шагает патруль, смотрит по сторонам и прислушивается. Разведчики получают задание — пройти десять шагов и вернуться обратно, чтобы доложить об обстановке (всё, что они увидели). На некотором расстоянии от них снайперы соревнуются в меткости: они бросают еловые шишки (как вариант — каштаны) в щит-мишень. Командир приказывает стрелять разными способами: с места, стоя на одном колене, с разбега. Шпионы пытаются пересечь границу. Начинается стрельба. Девочки-санитарки подбирают раненых бойцов, оказывают им помощь. Отважные пограничники ловят нарушителей и приводят их в штаб к командиру. В конце игры командир зачитывает приказ: все бойцы, которые участвовали в операции, награждаются медалями за смелость.

Примеры атрибутов для игр в подготовительной группе

«Супермаркет». В комплект входят весы, касса, корзинки для покупателей, кошельки, бумажные деньги, монеты, чеки, ценники для товара, бейджики для сотрудников, таблички с названиями отделов.

«Поликлиника». Модель человеческого тела из картона, плоскостные силуэты человеческих органов (сердце, мозг, лёгкие, печень), игрушечный фонендоскоп, термометр, микроскоп, таблица для проверки зрения, карточки пациентов.

«Банк». Стол, стул сотрудника, телефон, компьютер, папки с документами, сейф. Для охранника стол, стул и телефон.

«Почта». Картонный монитор компьютера, настоящая или нарисованная клавиатура, пустые коробки из-под посылок, сумка почтальона, конверты, газеты и журналы.

«Театр». Нарисованные бумажные билеты, ширма, витрина для буфета, игрушечная посуда и муляжи пирожных, стулья с обозначенным рядом и местом.

«Моряки». Штурвал (пластмассовый, деревянный или картонный), бинокли, флаги, якорь, форма моряков (бескозырки, тельняшки), глобус. Желательно, чтобы дети могли развернуть сюжетно-ролевую игру в любом месте группы. Для этого у педагога всегда под рукой должен быть большой отрез материи для создания уголка. Ткань просто набрасывается на стулья, стол, мягкие модули.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности.

В. А. Сухомлинский