

## Ребенку 5 лет: сюжетно-ролевая игра

Игра - универсальный способ жизнедеятельности ребенка. Играет он всегда по собственному желанию, с удовольствием и ради самого процесса, а не его результата. Но главное преимущество игры заключается в том, что ребенок проявляя себя в активной и самостоятельной деятельности, видит результаты своих действий.

Пятый год жизни – это старший дошкольный возраст, когда дети осваивают сюжетно-ролевую игру, а главной заботой родителей и воспитателей становится формирование готовности ребенка к школе. Очень часто в связи с подготовкой к школе взрослые «сворачивают» игру, как таковую, отдавая предпочтение «наиболее полезным» играм: обучающим и дидактическим.

Для прагматичных взрослых любая игра – это упражнение. С этой точки зрения, ролевая игра, где ребенок выполняет роль шофера, доктора или парикмахера, является совершенно бесполезной. Ведь ребенок в игре не научается ни водить машину, ни лечить больных, ни делать прически. А о формировании личности дошкольника взрослые, как правило, не задумываются, хотя именно это значительно важнее и существеннее для развития ребенка.

Взрослые, например, предлагают детям игру в «Магазин». С одной стороны, «Магазин» - это сюжетно-ролевая игра, где ребенок может научиться выполнять роли продавца и покупателя. Но взрослые в этой игре делают акценты на обучении счету и взвешиванию, то есть в центре внимания находятся действия с весами, счет, классификация. При этом главное содержание игры — отношения между продавцом и покупателем, стремление ребенка хорошо, правильно выполнить эти роли - отодвигается на второй план.

Наблюдение за свободной деятельностью детей подготовительной группы детского сада показало, что значительная часть дошкольников (приблизительно 40 %) в свободное время не играют. Достаточно большая группа детей (около 20%) в ответ на предложение *поиграть* начали играть в настольные игры, рассматривать книжки или рисовать. Несколько большая часть обследуемых (более 30%) приступила к предметной игре: каждый ребенок выбрал какую-либо игрушку (набор игрушек) и стал играть, реализуя определенный сюжет. Несколько мальчиков начали беспорядочно бегать, называя свои действия игрой «в войнушку». При этом они не могли определить, кто с кем «воюет». Три девочки играли в «Магазин»: они бродили по группе, переговариваясь друг с другом, но при этом покупок не делали. И только четверо детей начали игру в «Автобус»: распредели роли водителя, кондуктора и пассажиров, расставили стулья. Спустя некоторое время к ним примкнули еще двое воспитанников.

Эти факты свидетельствуют о том, что игровая деятельность большей части старших дошкольников является предметной или сюжетной, что

соответствует более раннему возрасту. Следовательно, современные дошкольники играть, в большинстве своем, не умеют, тем более – в сюжетно-ролевую игру, где необходимо правильно выполнить принятую на себя роль. Вместе с тем, теоретические работы и практический опыт классиков детской психологии и дошкольной педагогики свидетельствуют о том, что именно сюжетно-ролевая игра способствует формированию главного новообразования дошкольного возраста — *произвольного поведения*. Наличие у ребенка, идущего в школу, данного качества – один из гарантов его успешности, как ученика.

Предметная игра, игра-действие не влияют на развитие *произвольности*, а следовательно, не определяют главного новообразования дошкольного возраста. Способность ребенка сознательно управлять своими действиями и контролировать их первоначально складывается в сюжетно-ролевой игре. Это делает поведение ребенка осмысленным и осознанным. Поэтому игра, оставаясь максимально свободной и привлекательной для ребенка деятельностью, становится «школой произвольного поведения», учит его добиваться цели (пусть пока игровой), преодолевать свои импульсивные желания. Игра упорядочивает не только поведение, но и внутреннюю жизнь ребенка, делает ее более осмысленной и осознанной.

Формирование произвольного поведения в игре наиболее органично, поскольку происходит «само собой», когда ребенок без принуждения, находясь во власти эмоций, учится управлять своим поведением, подчиняя свои действия общепринятым правилам. Ведь человек, чаще всего отказывается делать то, к чему его принуждают. Взяв на себя роль в игре, ребенок тем самым принимает систему жесткой необходимости выполнения определенных действий в определенной последовательности. Участник игры добровольно берет на себя ограничения, но именно это подчинение принятому закону доставляет ребенку максимальное удовольствие. А результатом многократных «ограничений», которые ребенок испытывает в игровой ситуации, становится *произвольное поведение – психическое новообразование*.

Игра является важным условием социального развития детей: в ней они знакомятся с разными видами деятельности взрослых, учатся понимать чувства и состояния других людей, сопереживать им, приобретают навыки общения со сверстниками и старшими детьми. Сюжетно-ролевая игра возникает из условий жизни ребенка в обществе и отражает эти условия. В ней смысловой центр ситуации переносится с предмета на человека, стоящего до этого за предметом. Сначала происходит эмоциональное понимание функций взрослого человека как осуществляющего что-то важное и значимое для других. Благодаря этому взрослый и его действия начинают выступать перед ребенком как *образец*. Ребенок хочет действовать как взрослый. Именно под влиянием этого желания он начинает действовать, как будто бы он взрослый: соотносит свои желания с «идеями», с образом идеального взрослого.

Сюжет игры, как правило, связан с жизнью и бытом семьи, работой родителей, отражает ситуации, в которых побывал ребенок. Чаще всего дети играют в больницу, магазин, парикмахерскую, дочки-матери, мамину (папину) работу. Но современные профессии взрослых (юрист, экономист, менеджер, дизайнер и пр.) в силу своей специфики (закрытость их содержания для детей) не дают материала для игровых ролей. Поэтому современные дошкольники предпочитают проигрывать в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных фильмов, в которых они воспроизводят не профессиональные роли взрослых, а роли телевизионных героев. Это свидетельствует о том, что дети лучше знакомы с жизнью и отношениями героев фильмов, чем окружающих их близких взрослых.

В сюжетно-ролевой игре различаются *сюжет* и *содержание*. Сюжет отражает область социальной действительности, которую дети воспроизводят в своей игре. Содержание игры отражает глубину проникновения игроков в отношения между героями сюжета. Обобщенность и условность игровых действий являются признаком того, что между детьми устанавливаются и эмоционально переживаются отношения. За эмоционально-действенными переживаниями следуют интеллектуальная и операционально-техническая составляющие. Эмоционально ребенок входит в роль взрослого, смотрит на себя через эту роль и обнаруживает, что он совсем не взрослый. Таким образом, *через роль* и *через игру* ребенок осознает свое место в системе общественных отношений, то есть - учится своему Я.

Игра – одно из важных средств познания окружающего мира. Это сложная, внутренне мотивированная, но в то же время легкая и радостная для ребенка деятельность. Она способствует поддержанию у него хорошего настроения, обогащению его чувственного опыта, развитию наглядно-образного мышления, воображения, речи. В ней закладываются основы творчества. Дети с хорошо развитым воображением обладают более высоким интеллектом, лучше ориентируются в нестандартных ситуациях, успешнее учатся. Дошкольники, не научившиеся играть, остаются личностно незрелыми. Ведь игра — практически единственная область, где дошкольник может проявить свою инициативу и творческую активность. В таком случае ведущая деятельность дошкольника не успеет «довести» ребенка до адекватных возрастных новообразований – *произвольности*.