



Крылова Н.М.

ТЕХНОЛОГИЯ ФОРМИРОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДОШКОЛЬНИКОВ

**ПО АВТОРСКОЙ ПРОГРАММЕ Н.М. КРЫЛОВОЙ
«ДЕТСКИЙ САД - ДОМ РАДОСТИ»**



Дом Радости



Именно сознательное обозначение своего отношения к кукле ребенок формулирует в самооценки созданного образа - результате игры («Я чисто вымыл руки, она не заболела, я позаботился о дочке, я заботливый папа»).

Если в начале года инициатор и организатор сюжетно-ролевых игр - взрослый, то уже в ноябре инициатива ролевой игры принадлежит малышу, ибо он в выполнении игровых действий достигает уровня самостоятельности. Надо отметить, что мальчики с удовольствием заботятся не только о машинах, но и о куклах, а девочки, в свою очередь, - не только о куклах, но и о машинах.

В первом полугодии малыши в сюжетно-ролевые игры играют рядом, а уже во второй половине не они проявляют интерес, внимательное и доброжелательное отношение к игре товарища. У ребенка четвертого года жизни развивается привычка отзывать на просьбу, умение договариваться о том, во что и как играть. Это связано с тем, что **благодаря целенаправленному обучению каждый малыш овладевает данным видом игры на уровне самостоятельности.** Именно самостоятельность сюжетно-ролевой игры приводит к объединению детей в подгруппы и потому происходит по их инициативе переход от игры рядом к игре вместе («Гости»).

В средней группе ребенок в сюжетно-ролевой игре начинает моделировать знакомые ему трудовые и общественные отношения. Ведущий сюжет «дочки-матери» и «гости» получает расцвет. В первом полугодии каждую неделю Технология ориентирует педагога на поддержку возможности воспитанников позаботиться о «дочках» и «сыночках», порадовать их праздником посещения гостей.

Параллельно дети учатся играть (в малых подгруппах) новые роли в сюжете «детский сад», который имеет огромное значение для разностороннего развития личности ребенка. Сначала малыши учатся быть «сотрудниками» - нянями которые заботятся о том, чтобы «дети хорошо поспали», потом их увлекает другой сюжет-чтобы «дети вкусно и приятно поели», потом-чтобы «дети интересно погуляли» Количество кукол определяет объем работы сотрудников» (если длина куклы соответствует размеру одного напольного кирпичика, то их может быть не менее 8-10, если длина требует конструирования кровати из двух кирпичей - 7-8 кукол, если размер еще больше, то 5-6). Далее воспитанники познакомятся с профессией повара. У них появится желание играть в этого умелого человека, который заботится о детях, пока их мамы и папы работают. А затем дети узнают профессию прачки, ее общественное значение, и обязательно появятся желающие создать ее образ в совместной игре. Начиная со второго полугодия они оказываются способными к совместной игре, в которой распределяют между собой роли и понимают, что действие каждого ведет к общему результату - «заботиться о детях в детском саду». Объединение сохраняется в течение месяца, что позволяет каждому ребенку пройти в своей роли от уровня узнавания до уровня творчества.

В младшей группе игра - самая любимая и основная деятельность, которая развивается на протяжении всего года от уровня узнавания до уровня самостоятельности и творчества. Игровая деятельность ребенка четвертого года жизни начинает приобретать статус ведущей. С ней связаны основные новообразования дошкольного периода в познавательной, эмоционально-волевой, двигательной сферах. В игре зарождаются и предпосылки новых видов деятельности. Игра переходит от сюжетно-отобразительной к сюжетно-ролевой. Наступает период собственно-ролевой игры, в которой ребенок начинает моделировать знакомые ему трудовые и социальные отношения. Ведущие сюжеты «дочки-матери» и «гости» имеют огромное значение для гуманизации личности ребенка.

Сюжетно-ролевые игры привлекают малыша прежде всего предметами (кукла, машина, собачка, коляска), с которыми можно действовать (в машине что-то перевозить, куклу покормить, уложить спать, собачку вывести погулять и т. д.). Ребенок сначала манипулирует предметом (кладет куклу на кровать, вынимает ее; мешает ложкой в кастрюльке), получая удовольствие от действия с ним. Но постепенно, раскрывая содержание нравственной категории (позаботиться о ком-то), он учится отображать жизнь и деятельность, взаимоотношения взрослого с ребенком, с машиной, с животным в соответствии с нравственным смыслом поступка, обозначаемого игровым воображением. В сюжете игры «Дочки-матери» младший дошкольник выполняет короткую по фазе деятельность (моет кукле руки и укладывает ее спать), потом дополняет еще фазу (варит еду), потом еще (кормит куклу) и т. д. У него развивается умение связно передавать в игре несколько последовательных эпизодов (кукла моет руки, ест, ложится спать; мама для куклы варит еду и т. д.; папа моет машину, заправляет ее бензином, нагружает груз, перевозит в другое место и т. д.).

Наблюдение за трудом взрослого (семь трудовых процессов няни - помощника воспитателя), рассматривание картинок с изображением заботы о машине, о животных (няни, мамы, шофера, животновода и т. д.) и обозначение результата их деятельности, отношения к своим обязанностям словом «позаботилась» - все это побуждает ребенка к подражанию хорошим поступкам взрослых людей, доброжелательным взаимоотношениям с другими детьми. Поэтому малыши по своей инициативе начинают объединяться (ходить друг к другу в «гости»: хозяин дома готовит для каждого гостя еду, заботливо угощает, а гость со своим ребенком дарит подарки, читает стихи - идет подражание празднованию дня рождения).

Вариативные размеры кукол, машин, других предметов, о которых ребенок может «заботиться», создавая в игре образ мамы, папы, шофера, ставят его каждый раз в нестандартные ситуации. От ребенка требуется ради выполнения взятого на себя нравственного урока интегративное решение разнообразных задач (математических, эстетических, речевых и т. д.). Целенаправленность создания игрового образа обуславливает подбор им предметов для куклы в соответствии с его размером: постельные принадлежности подлине, ширине «ребенка», высота стола, стула и т. д.

Каждая игра «Детский сад» - это форма, в которой открывается пласт разных задач:

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

вторая игра (уровень Б) - взрослый уже в роли наблюдателя опосредованного участника (роль заведующей детским садом), а перед детьми главная задача -самостоятельно договориться друг с другом о ролевых взаимоотношениях, корректировать свою деятельность с другими. В этой игре могут быть конфликты, когда ребенок путает реальные отношения с игровыми (А. П. Усова), и потому воспитатель - «заведующая» - наблюдает и в случае необходимости, не нарушая ролевых взаимоотношений, содействует разрешению проблемной ситуации;

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 Е. А.» (няня). Завершение игры - самооценка участниками созданных образов и постановка воспитателем новой задачи: открыть другой детский сад, под другим названием.

Открытие «нового детского сада» - это значит, что, *во-первых*, будет введена новая роль- «повар» (может быть 3-4 человека); *во-вторых*, у каждой подгруппы изменится расположение в пространстве; *в-третьих*, произойдет замена содержания деятельности ребенка с прежнем набором кукол (те, которые «гуляли», будут, например, «кушать», а те, которые «ели», будут «спать» и т. п.). Это особенно важно для тех участников, которые сохраняют интерес к содержанию деятельности (опять захотят кормить кукол), но перед ними встанет проблема адаптации к решению задачи в новых условиях (да и другой размер кукол). *В - четвертых*, объем и содержание ролевой работы сохранится (число кукол не менее 6-10), а количество исполнителей («сотрудников группы») сократится. Поскольку все подгруппы будут новыми, сохранятся стадии(А, Б, В) развития игры. В следующем месяце замена ролей произойдет из-за открытия «нового детского сада» и введения образа прачки-еще одного «сотрудника», который заботится о детях. Образуется пять подгрупп, поэтому стадии развития игры те же - А, Б, В.

Конечно, возможна ситуация, когда один и тот же ребенок будет сохранять один и тот же выбор роли (например, укладывать спать), но внутри этой подгруппы при сговоре важно содействовать тому, чтобы ребенок объяснил, что он хочет сделать свое дело лучше, чем в предыдущем варианте, или же заменил содержание своей деятельности(если строил кровати, теперь может выбрать, например, мытье рук или проведение занятия с куклами и т.п.).

зависимости, как взаимный контроль взаимная требовательность и оценка, общественное мнение. Игра создает «зону ближайшего развития» (Л. С. Выготский) для развития личности не только дошкольника -исполнителя роли, но и всех воспитанников группы, участвующих непосредственно в игре или слушающих итоговое обсуждение ее. Даже дети, которые в предыдущих группах избегали новых ролей, предпочитая повторять те, которыми овладели раньше, теперь смело берут их на себя.

Взрослый как организатор и творец игры подобен режиссеру театра. Его задача -подобрать репертуар, т.е. позаботиться о содержании игр. Поэтому Технология предлагает расширение тематики игр. С одной стороны, сохраняются прежние, любимые игры («Дочки-матери», «Гости», «Детский сад», «Овощеводы», «Театр» и др.), а с другой - сюжеты поворачиваются новой стороной: «театр» превращается в «ярмарку», которая разбудит фантазию ребят в создании и цирка, и карусели, и театра Петрушки, и разных форм торговли различной продукцией и т.д.; привычные с младшей группы автобус, поезд, пароход превращаются в новую форму транспорта -железную дорогу или систему шлюзов на реке, которую шестилетние дети создают с большой выдумкой, и т.д. Воспитанники самостоятельно создают игровую обстановку, договариваются и распределяют роли.

Любой коллектив нуждается в организаторе. Какими бы самостоятельными дети ни были, каждый в отдельности, воспитатель как творец и организатор сюжетно-ролевой игры участвует в ней, но опосредованно на правах равного партнера через ролевое поведение (главный устроитель ярмарки, начальник железной дороги, заведующая детским садом и т.д.). Он содействует придумыванию сюжета, сохранению самостоятельности игры, пробуждению игрового творчества ребенка, приведению игры к результату - адекватной самооценке созданного ролевого образа и постановке ребенком перед собой более сложных задач в новой игре. От его умелой организации и творчества зависит, чтобы, например, «ярмарка» не превратилась только в забаву, а «железная дорога» или «шлюзы», наоборот, в техническое исполнение указаний взрослого, в нравственный урок, но без забавы.

Таким образом, игровая деятельность ребенка пятого года жизни, достигая уровня самостоятельности и творчества, становится средством и формой самореализации ребенком себя как индивидуальности.

В старшей группе воспитанников уже способен применять в играх все средства игрового замещения, но все чаще слово заменяется игровое действие. Сами игровые действия развертываются, как правило, в точной последовательности, строго воссоздающей реальную логику событий. Воспитанник старшей группы самостоятельно создает игровую обстановку, умеет договариваться и распределять роли.

Все игры, в которые он играл в младшей и средней группе; остаются любимыми («Дочки-матери», «Гости» «Детский сад»), но сюжет изменяется: главное в нем-отношения между людьми (прачка чисто выстирает постельное белье, няня застелит детям кровати, им приятно будет спать. Повар сварит вкусный обед, няня принесет его детям, они съедят и станут здоровыми. Все взрослые сотрудники детского сада позаботились о детях).

Появляется новая тематика игр как отражение системных знаний о труде взрослых («Овощеводы», «Животноводы», «Кондитерская фабрика», «Театр» и др.). В этих темах игр, придуманных технологами (Н. М. Крыловой, В. Т. Ивановой), дети осваивают социальные и нравственные отношения: зависимость людей разных профессий друг от друга, обмен результатами труда. Дети оказываются в реальных проблемных ситуациях, которые очень часто встречаются в жизни взрослых людей. Жизнь в обществе требует умения согласовывать свои действия с другими.

Обсуждая после игры качество ролевого поведения, каждый участник дает оценку и самооценку решения ролевых взаимоотношений, ставит задачу к совершенствованию собственного поведения. Так игра действительно становится школой жизни (А. С. Макаренко). Во второй половине года у детей появляется желание обозначать свои роли костюмами, билеты, бинокли, афиши, цветы и т.д. для игры в «театр»), либо просят взрослых (родителей, сотрудников учреждения) создать их. Все ранее сыгранные сюжеты начинают связываться между собой, поэтому для понимания организации этих взаимоотношений появляется необходимость предварительного графического обозначения замысла игры. Сначала графическую модель игры рисует воспитатель при активном участии детей, а потом кто-то из детей, но при активной поддержке воспитателя.

Многие сюжеты, которые раньше инициировались педагогом, теперь становятся самостоятельностью старших воспитанников. Они сами организуют игры с данными сюжетами и вовлекают в них соседей по дому, братьев, сестер (более старшего возраста).

В подготовительной группе игра - самостоятельность, но не отдельных детей, так называемых звездочек, а каждого воспитанника группы. Овладение игровым поведением в предшествующих группах - основа для коллективной деятельности. Объединение детей в подгруппы и установление связей между ними для игры превращает участников в «играющий коллектив», в котором осуществляются такие отношения ответственной