***Консультация для воспитателей***

***«Сюжетно – ролевые игры детей дошкольного возраста».***

 Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Игра имеет огромное значение для воспитания и развития человека. Для детей игра, которую принято называть «спутником детства, составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением.

Сюжетно – ролевая игра – это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Основной источник, питающий сюжетно-ролевую игру ребенка, - это окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

Основной особенностью сюжетно – ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей.

Сюжет игры – это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры – характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные – «как будто». Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придается воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения. В то же время между детьми одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например: мамы и дички, капитана и матроса, врача и пациента и т. п.).

 Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой, которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Именно в среднем дошкольном возрасте у детей появляются коллективные игры, что создает возможность для быстрого развития и изменения как тематики и содержания, так и структуры игры.

 В изменении тематики игр детей есть определенная экономность: от игр на бытовые темы (примерно 50-70% творческих ролевых игр детей младшего возраста составляют именно эти игры) к играм с трудовым, производственным сюжетом, а затем к играм, в которых отображаются различные события и явления.

 Руководство играми детей среднего возраста педагог проявляет в обогащении содержания игр, возникающих в группе, в формировании умения организованно играть небольшими группами, сговариваться по поводу игры, поддерживать в игре дружелюбные отношения.

Для решения этих задач воспитатель в основном должен использовать косвенные приемы руководства: обогащать знания детей в связи с темой возникшей игры.

У детей средней группы часто одновременно возникает несколько игр на разные темы. В таких случаях воспитатель сначала помогает детям расширить знания для одной – двух игр, а затем постепенно переходит к углублению содержания других.

Воспитатель также должен использовать разнообразные приемы формирования у детей умения организовывать совместные игры. Проявляя интерес к играм детей, и задавая отдельным группам вопросы, педагог постепенно приучает детей обдумывать тему и содержание игры, договариваться, распределять роли.

При этом воспитатель может использовать короткие разговоры с детьми о содержании предстоящей игры, о распределении ролей в ней, помогает детям справедливо распределить роли, направляет внимание детей на подбор игрушек и т. д. Детям пятого года жизни уже можно помочь в объединении двух и более играющих групп для общей игры.

В средней группе возможно участие воспитателя в игре в той или иной роли. Но при этом он берет на себя не основную роль, а второстепенную роль, с тем чтобы направить игру или оказать детям помощь в преодолении возникших затруднений, например: в пути испортился поезд, и дети больше заняты починкой вагона, чем игрой в путешествие.

Воспитатель, приняв на себя роль механика, быстро исправляет повреждение. Игра продолжается дальше.

***Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:***

1. ***Соблюдение правил***. Правила регламентируют действия ребенка и воспитатели и говорят, что иногда надо делать то, что совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а детям это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появится. Важным этапом дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры.

2. ***Социальный мотив игры***. Игра – это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений.

3. ***Эмоциональное развитие***. Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольника часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по - правде». Но несмотря на это, игровые переживания всегда искренне. Сюжетно - ролевая игра – это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

 4. ***Развитие интеллекта дошкольника***. Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов.

5. ***Развитие воображения и творчества***. Плановость, согласованность действий сочетается с импровизацией. У детей пятого года жизни в новые впечатления включаются в старые любимые игры. Если под рукой нет нужных игрушек, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками.

6. ***Развитие речи.*** В создании образа особенно велика роль слова. Между речью и игрой существует двухсторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой – сама игра развивается под влиянием развития речи.

У детей пятого года жизни сюжетно-ролевые игры имеют взаимосвязанные действия, имеющие четкий ролевой характер, роль выбирается перед началом игры, но в ходе игры дети могут менять свои роли. Что касается развития сюжета в воображаемой ситуации то это цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий, дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию.