**Значение сюжетно-ролевой** [**игры в жизни дошкольников**](https://www.maam.ru/obrazovanie/igry-dlya-detej).

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в **жизни дошкольника**, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое **значение** для развития ребёнка **дошкольного возраста**; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации.

Свободная **сюжетная** игра — самая привлекательная для детей **дошкольного** возраста деятельность. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребёнок испытывает внутренне субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений — всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой [**сюжетной игры**](https://www.maam.ru/obrazovanie/zanyatiya-igry) - действием в воображаемой, условной ситуации. **Сюжетная** игра не требует от ребёнка реального, ощутимого продукта, в ней всё условно, всё *«как будто»*, *«понарошку»*.

Все эти *«возможности»* **сюжетной игры** расширяют практический мир **дошкольника** и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы **жизни** с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, в *«уме»*).

Игра имеет **значение** не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться между людьми. Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми: во-первых, воссоздавая в игре взаимодействие взрослых, ребёнок осваивает правила этого взаимодействия, во-вторых, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими людьми.

Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом она всё более усложняется, и не только по своему тематическому содержанию.

 «**Сюжетно-ролевая** игра в системе воспитания детей младшего **дошкольного возраста**». Детство это не только самая счастливая и беззаботная пора **жизни человека**. Это период наиболее интенсивного формирования личности, то, что не сложилось в детские годы, уже не восполнить взрослому человеку.

Когда ребенок наблюдает за окружающими, у него появляется желание активно включиться в действия вместе со взрослыми или как взрослые. Собственно говоря, это и есть пролог и главный мотив **сюжетно-ролевой игры**, основными элементами которой являются игровой замысел, **сюжет**, игровые действия и роли.

**Сюжетно - ролевые игры** в комплексе с другими воспитательными средствами представляют собой основу формирования гармонически развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т. е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей **жизни**.

Одной из программных задач организации **жизни** детей трех-четырех лет является формирование умения «играть рядом, не мешая друг другу, воспитание желания охотно играть вместе», то есть развитие навыков совместной **игры**.

Характерные **игры** для каждого возраста определены в «Программе и методических рекомендациях воспитания детей в **дошкольном учреждении**».

На четвертом году **жизни**, дети переходят от отобразительной **игры к сюжетно-ролевой**, от одиночной к совместной. Однако ребенок этого возраста не всегда может объяснить свои действия товарищу по игре, самостоятельно договориться с ним. Опыт показывает, что нельзя пускать на самотек развитие **игры как деятельности**. Важно, чтобы воспитатель постоянно изучал игровые интересы детей, уровень детских взаимоотношений и игровой деятельности в группе и в соответствии с этим осуществлял руководство ею.

При руководстве **сюжетно-ролевыми** играми перед воспитателя ми стоят задачи: развитие **игры как деятельности** *(расширение тематики игр, углубление их содержания)*; использование **игры** в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей, руководство **сюжетно-ролевой** игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

В основе работы по руководству играми детей четвертого года **жизни остается идея** *«обучения игре»*. Но *«обучение игре»* должно идти так, чтобы в ней одновременно шло накопление знаний и положительных отношений детей к окружающей действительности, обогащение содержания самостоятельной деятельности и формирование детских взаимоотношений более высокого уровня. При таком подходе главное внимание в педагогическом процессе уделяется, прежде всего, обеспечению связей между обучением и игрой.

Воспитатель, осуществляя выполнение программного материала по ознакомлению с окружающим, создает благоприятные условия для отражения этих связей в самостоятельной игровой деятельности.

В группах детей четвертого года **жизни** продолжается развитие **сюжетно-ролевых игр**, которые уже определились у детей к концу третьего года **жизни**. Это **игры в** *«семью»*, *«строителей»*, *«шоферов»*, *«врача»*, *«детский сад»*. Наряду с этим знания детей четвертого года **жизни** об окружающей действительности дают возможность развивать новые **сюжеты**, например в *«магазин»*, *«моряков»*.

Из перечисленных выше игр наиболее близкой детям темой является игра в *«семью»*. Дети четвертого года **жизни**, как мальчики, так и девочки постоянно проявляют интерес к этим играм. Они любят переодевать, укладывать кукол в постель, кормить, катать их в коляске, носить на руках. Особенно детям нравится готовить куклам обеды. Они с удовольствием что-то помешивают в кастрюле, наливают в тарелки, чашки, кормят ложечкой своих *«деток»*.

Воспитатели комплектуют игровой уголок соответствующими игрушками. Постепенно, по мере обогащения детей знаниями, вносятся новые игрушки, изготавливаются атрибуты. Воспитатель должен стремиться сделать каждый день для ребенка радостным. А радость эта у малышей связана с появлением и обыгрыванием новых игрушек.

Особенно важное место среди всех [игрушек занимает кукла](https://www.maam.ru/obrazovanie/igrushki-konsultacii). Ребенок берет в руки куклу и при этом сам *«взрослеет»* : действия выполняет серьезно, солидно, обстоятельно, все время, поучая куклу. Это, в свою очередь, обучает и его самого. **Игры** с куклами всегда социально мотивированы, они способствуют воспитанию у детей добрых чувств *(нежности, доброты, жалости, сочувствия, ласки)*. Педагог может предложить детям **сюжет для игры**: покормить куклу, уложить ее в постель.

Воспитатель помогает детям распределять роли, подсказывает ход **игры**, последовательность игровых действий. Все это повышает уровень **игры**. Когда воспитатель принимает непосредственное участие в детских играх, у него есть возможность общаться с каждым ребенком в отдельности, применять тот прием, который больше соответствует уровню его развития и индивидуальным особенностям.

Играми с машинами увлекается большинство детей четвертого года **жизни**. Однако уровень содержания этих игр не обеспечивает дальнейшее развитие детей. **Игры** с машинами возникают по несколько раз в день. Как правило, это бывают индивидуальные **игры**, а совместные отличаются кратковременностью и бедным содержанием. Дети катают машины, иногда перевозят в них что-то, ремонтируют их. Строят чаще всего гаражи для индивидуальных машин. В играх избирают только одну роль — шофера.

Совершенно очевидно, что работу следует начинать с обогащения детского опыта, расширения кругозора, развития игровых интересов, формирования нравственных чувств и навыков самостоятельной деятельности.

Педагогическое руководство данной игрой можно начать с прогулки по улице и наблюдений за машинами. В ходе наблюдений внимание детей обращается на разнообразие машин, на то, что перевозят машины, и т. д. После прогулки в беседе с детьми воспитатель может задать им следующие вопросы: Какие машины они видели на улице? Что везли машины? Как называется человек, который управляет машиной? Кто регулирует движение на улицах? Как пешеходы переходят улицу?

Однако знаний, полученных на прогулках и экскурсиях, совершенно недостаточно для развития интересных и длительных игр. С этой целью в утренние и вечерние часы воспитатель может пополнить знания детей, читая им художественную литературу, организуя занятия по **конструированию** из строительного материала *(гараж для машин, грузовой автомобиль)* с последующим обыгрыванием построек.

По такому же принципу осуществляется развитие других характерных игр: *«Больница»*, *«Парикмахерская»*, *«Магазин»*. **Родителям** детей можно предложить изготовить необходимую атрибутику для этих игр. Например, сшить белый халатик для *«врача»*, сделать фотоальбом с прическами для *«парикмахерской»*, из соленого теста предложить изготовить кондитерские изделия для *«магазина»* и т. д. Все это можно сделать вместе с детьми. Детям доставляет большое удовольствие совместная деятельность со взрослыми.

Успешность **сюжетно-ролевой игры**, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога.

Во-первых, педагогу необходимы условия для развития игрового **сюжета**, создания предметно-игровой среды с учётом возрастных и индивидуальных особенностей **дошкольника**. Атрибутами для **сюжетно-ролевых** игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок. Правильная организация предметно-игровой среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Во-вторых, **сюжетно** – ролевая игра будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность детей последовательно и систематически, а не от случая, к случаю. Умение педагога наблюдать педагога за детьми даёт ему материал для раздумий, умения понимать их игровые замыслы и переживания, исходя из этого, планировать игровую деятельность с **дошкольниками**.

И, наконец, в-третьих, организуя **сюжетно-ролевую игру с детьми**, педагог должен активно использовать методы и приёмы обучения детей игровым действиям, а в старшем **дошкольном** возрасте игровой цепочкой, согласно выбранной роли или игровому **сюжету**.

Влияние воспитателя на выбор **игры**, игровые действия заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой **игры**, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями. Опытный педагог нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками **игры**. Это сближает педагога с детьми, и позволят ему реализовать поставленные задачи.

Таким образом, успешное осуществление игровой деятельности возможно при умелом руководстве педагога, который способен сделать **сюжетно-ролевую** игру увлекательным процессом, в ходе которого, происходит полноценное развитие ребё**нка-дошкольника**.

Ведущая деятельность **дошкольного** возраста ролевая игра. Именно в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание.

Особое **значение** имеет игра для становления разных форм произвольного поведения детей. Развиваются произвольное внимание и память, соподчинение мотивов и целенаправленность действий.

**Сюжетно-ролевая** игра проходит длительный и сложный путь развития, начинаясь в младшем **дошкольном** возрасте с простейшей ролевой **игры и игры** "рядом", в старшем **дошкольном** возрасте она достигает наиболее высокого развития, трансформируясь в длительную коллективную творческую игру с развёрнутым **сюжетом**.

Обогащать содержание детской **игры** использованием различных методов и приёмов таких как: наблюдения, экскурсии, встречи с людьми разных профессий, чтение художественной литературы, рассказ воспитателя о труде взрослых, использование иллюстраций, инсценировки литературных произведений, этические беседы, непосредственное участие воспитателя в игре, предложения, советы, разъяснения, вопросы направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, совместное выполнение с детьми построек, показ приёмов **конструирования и др**.