

Психологические аспекты сюжетно – ролевой игры.

Консультация для воспитателей МКДОУ №19 «Малышок»

18.01.2017г.

(слайд 2) В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования основной формой реализации Программы в одном ряду с познавательной, исследовательской деятельностью и творческой активностью ребенка объявлена игра. (слайд 3) Чаще всего считают, что необходимо на практике реализовать всем известный лозунг «Учимся играя», т. е. активно применять разнообразные игровые формы.

На нашей консультации мы постараемся разобраться с вопросом «Что такое игра?».

Что бы конкретизировать содержание и объем нашей консультации предлагаю подобрать ключевые слова к нашей теме (слайд 4) ДОШКОЛЬНИК, сюжетно-ролевая игра, структура, ведущий вид деятельности.

Давайте вспомним, что такое игра. (выслушиваются предлагаемые ответы, затем все обобщается, создается формулировка). (слайд 5) **Игра – особая форма деятельности, отличительными чертами которой являются выполнение действий и переживание чувств в воображаемом плане. Игра развивается от процессуальной игры через сюжетно-ролевую игру к игре с правилами.**

Если игра эта деятельность, значит она имеет...? (цель). (слайд 6)

Что значит «ведущая деятельность»? (обсуждение, высказывание предположений).

Ведущая деятельность - термин, выдвинутый А.Н. Леонтьевым для обозначения деятельности, с которой связано возникновение важнейших психических новообразований.

Понятие «Ведущая деятельность» в дальнейшем использовалось Д.Б. Элькониным для построения периодизации развития психики, основанной на поочередной смене В. д., в одном возрастном периоде, обеспечивающих преимущественное развитие мотивационно-потребностной, а на сменяющем его этапе - развитие операционально-технической сферы.

Ведущая деятельность – это не просто деятельность, наиболее часто встречающаяся на данном этапе развития, деятельность, которой ребенок отдает больше всего времени. **Под ведущей деятельностью понимается** та деятельность, развитие которой обуславливает главные изменения в психических процессах и психологических особенностях личности ребенка на данной стадии.(слайд 7) **Признаки ведущей деятельности:**

- 1) Это такая деятельность, в форме которой возникают и внутри которой дифференцируются другие, новые виды деятельности (обучение возникает в игре).
- 2) Это такая деятельность, в которой формируются или перестраиваются частные психические процессы (в игре – активное воображение; в учении – мышление).
- 3) Это такая деятельность, от которой ближайшим образом зависит наблюдаемые в данный период развития и основные психологические изменения личности ребенка.

(слайд 8) **Ведущая деятельность** — теоретический конструкт, обозначающий деятельность, в которой происходит возникновение и формирование основных психологических новообразований человека на той или иной ступени его развития и закладываются основы

для перехода к новой ведущей деятельности.

Каждый вид ведущей деятельности порождает свои эффекты в виде новых психических структур, качеств и свойств.

Возрастная периодизация по Эльконину.

Д.Б. Эльконин отмечает, что ребенок не пассивно приспосабливается к окружающему его миру человеческих предметов, а активно «присваивает себе все достижения человечества, овладевает ими». Конкретными же носителями всего того, чем должен овладеть ребенок в жизни, являются «воспитывающие и обучающие его взрослые». Деятельность ребенка по отношению к предметной действительности всегда опосредована отношениями ребенка и взрослых. Так в психологию вошла категория «деятельность».
(слайд 9)

Контурные ведущих типов деятельности и психологические новообразования.

- 1) младенчество (от рождения до одного года) – эмоциональное общение – ведущая деятельность ребенка; не только контакт (кормление, уход), но и общение (речь);
- 2) раннее детство (с года до трех лет) – ведущая деятельность предметно-манипулятивная: потребность в общественном поведении и при этом отсутствует умение общественно действовать;
- 3) дошкольный возраст (с трех до шести лет) – ведущая деятельность – игровая. Игра: 1) ориентация ребенка в функциях и социальных отношениях людей; 2) на основе игры возникновение и развитие воображения и символической функции;
- 4) младший школьный возраст (от шести до десяти лет) – ведущей становится учебная деятельность: 1) умениями учиться и способностью оперировать теоретическими понятиями; 2) отражение деятельности теоретически; 3) возникает произвольность психических процессов (внутренний план действий и рефлексия на собственные действия);
- 5) подростковый возраст (от десяти до шестнадцати лет) – новая система отношений: общение со сверстниками и со взрослыми в школе; разнообразные виды деятельности: учебно-образовательный труд; общественная работа; культурно-массовая; физкультурно-спортивная и т.д.; Игра продолжает занимать важное место, но уже привлекает не сам процесс игры, а борьба за первенство (поднять престиж в глазах других). Усложняется учебная деятельность: увеличение объема; множество учителей; новые формы обучения;
(слайд 10)

Следующее ключевое слово «**сюжетно – ролевая игра**». (обсуждение, формулирование определения). Дошкольный возраст вращается как вокруг своего центра вокруг взрослого человека, его функций, его задач. Однако, жизнь ребенка проходит в условиях опосредованной, а не прямой связи с миром. Единственная деятельность, которая позволяет смоделировать взрослые отношения и действовать внутри этой модели, – это сюжетно-ролевая игра.

Сюжетно-ролевая игра - воспроизведение детьми действий взрослых и отношений между ними

Это - образная игра по определенным замыслам детей, который раскрывается через соответствующие события (сюжет) и разыгрыш детьми. *Игра - это форма деятельности в условных ситуациях, в которой воспроизводятся типичные действия и формы взаимодействия людей.* (слайд 10)

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, (слайд 11) в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними.

Какова структура сюжетно – ролевой игры, как деятельности? Что входит в структуру? (обсуждение).

Д. Б. Эльконин описал структуру сюжетной игры как мнимую ситуацию общения. В рамках игры выделен реальный и ролевой план игры. Большой вклад в понимание игровой ситуации внесла Л. И. Эльконинова, дополнив представление Д. Б. Эльконина о единице игры, которая понимается как «не одна изолированная роль, а соотношение двух ролей (ролевого действия, вызывающего ответное и только в силу этого осмысленное действие).

Рассматривая структуру сюжетно-ролевой игры, Д. Б. Эльконин выделял игровой сюжет и содержание игры. Сюжет – это та область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре. В отличие от него, содержание отражает то главное, что ребенок выделяет в человеческих отношениях. (слайд 12) Здесь отражается более или менее глубокое проникновение ребенка в человеческие отношения. Однако данных характеристик явно недостаточно для тех задач, которые выдвигает современная практика, а именно для описания характера той или иной игры и для типологии детских игр.

Чтобы стать средством развития ценных личностных качеств, сама игра должна иметь определенный уровень развития, соответствующий возрасту.

Развитая игра предполагает создание и удержание в воображаемом пространстве «как будто», «понарошку». Это значит, что дети должны принимать роли или наделять ими игрушки, осуществлять игровое и реальное взаимодействие, удерживать определенный сюжет, использовать предметы-заместители, моделировать игровое пространство. Именно такая игра в случае своего полноценного развития может задавать зону ближайшего развития, то есть быть ведущей деятельностью.

Последний компонент в структуре игры - правила. В игре впервые возникает новая форма удовольствия ребенка - радость от того, что он действует так, как требуют правила. В игре ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играющий. Это не просто удовлетворение желания, это линия формирования произвольного поведения, которая продолжается в школьном возрасте. (слайд 13)

Итак, сюжетно-ролевая игра - это деятельность по ориентации в смыслах человеческой деятельности. Она ориентировочная по своему существу. Именно поэтому она и выносит ребенка на девятый вал его развития и становится ведущей деятельностью в дошкольном возрасте.

И последнее наше ключевое слово: дошкольник (обсуждение).

Именно сюжетно-ролевая игра дошкольника определяет формирование главных новообразований этого возраста, задаёт личностные смыслы, побуждающие к деятельности. Как отмечал Л. С. Выготский, в игре все внутренние процессы даны во внешнем действии. Особое значение имеет игра для становления мотивационной сферы и произвольности ребенка. (слайд 14) Дошкольный возраст является сенситивным периодом формирования мотивационной сферы, когда возникают личностные механизмы поведения, складывается соподчинение мотивов, возникают предпосылки к самоконтролю и саморегуляции. Наиболее интенсивно и эффективно становление мотивационной сферы и произвольности ребенка происходит в сюжетно-ролевой игре. (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин).

Становление произвольности рассматривается как магистральная линия развития личности ребёнка и одно из главных новообразований дошкольного возраста (Л.И. Божович, Л.С.

Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, и др.). Произвольное поведение определяется как осознанное и опосредованное. Поскольку в игре поведение дошкольников опосредуется образом действий взрослого, заданным в игровой роли, сюжетно-ролевая игра имеет особое значение для становления самых разных форм произвольности детей. (слайд 15)

Главный смысл игры заключается не в познании и не в ориентировке во внешней среде, а в становлении сознания, в формировании внутреннего мира ребёнка. В игре, благодаря расхождению смыслового и видимого поля, становится возможным действие «от мысли, а не от вещи», от собственного замысла, а не от ситуации. Д.Б. Эльконин, вслед за Л.С. Выготским, неоднократно подчёркивал, что в игре ребёнок учится желать, соотнося своё желание с идеей, с фиктивным «Я» (т.е. с ролью).

В ролевой игре аффект переносится с предмета на человека, стоящего до этого за предметом. Благодаря этому взрослый и его действия начинают выступать перед ребёнком как образец. Ребёнок хочет действовать как взрослый и объективно ставит себя в положение взрослого. При этом происходит эмоционально-действенная ориентация в отношении взрослых и в смыслах их деятельности. Стремление правильно выполнить роли взрослых (т.е. соответствовать идеальному образу взрослого) становится мотивом действий ребёнка. Интеллектуальный и операционально-технический момент следует за эмоционально-действенным переживанием.

В своих исследованиях Д.Б. Эльконин показал, что при развитой форме ролевой игры последовательность действий той роли, которую берёт на себя ребёнок, имеет для него силу закона, которому он должен подчиняться. (слайд 16)

В результате у детей с развитой формой игры можно констатировать динамику развития произвольности, близкую к той, что наблюдалась полвека назад. При низком уровне развития игры наблюдается противоположная картина. Здесь практически отсутствуют расхождения между произвольностью в игре и вне игры. Введение дополнительной мотивации значительно повышает показатели произвольности в игре и снижает неигровую произвольность. (слайд 17) С одной стороны - игровая деятельность этих детей требует дополнительных внешних опор, а с другой — самоконтроль резко снижается при отсутствии внешнего наблюдателя и контролёра. Это может говорить о том, что дети с низким уровнем развития игры отличаются отсутствием самостоятельности и недоразвитием мотивационной сферы.

В целом, полученные данные свидетельствуют о том, что только при достаточно высоком уровне развития сюжетно-ролевая игра может задавать зону ближайшего развития, а значит определять развитие произвольности ребёнка и вообще иметь статус ведущей.

(слайд 18) Таким образом актуальной задачей превышения профессионализма воспитателя на сегодняшний день остается задача уточнения представлений о детской игре как самостоятельной свободной деятельности ребенка, которая имеет особое значение для его развития и не может подменяться игровыми формами, идущими от инициативы педагога. На настоящий момент отношение к игре как к средству решения разнообразных педагогических задач доминирует в представлениях педагогов, что мешает полноценной реализации развивающего потенциала детской игры и выполнению требований Стандарта.