**Консультация для воспитателей**

**«Сюжетно-ролевая игра глазами детей и взрослых»**

Всем известно, что ведущая деятельность дошкольника – это **игра**.

Задумайтесь, с помощью чего можно определить **мировосприятие ребёнка**,его отношение к родителям и близким, а также **воспитывать и обучать его**? Конечно же, с помощью игры. Именно в игре дети имеют наибольшую возможность быть самостоятельными, реализовывать свои знания и умения. Через игру, а именно, через **сюжетно-ролевую**игру ребёнок входит в мир **взрослых**. Строите космический корабль, лечите плюшевого мишку, готовите наивкуснейший обед – всё это **сюжетно-ролевые игры.** Для дошкольника они – необходимый и очень важный этап в развитии. Ребёнок создаёт игру на основе эпизодов из жизни и собственной фантазии. **Сюжетно-ролевая игра** полезна для социализации. В ней ребёнок готовит себя к самым разным ситуациям, которые вскоре появятся в период школьной жизни. В дошкольном возрасте у ребёнка только одна возможность побыть **взрослым – в ролевой игре.** С помощью ролевой игры ребёнок познаёт мир человеческих отношений.

Итак, **сюжетно-ролевая игра** – подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Немаловажную роль в организации и поддержании игровой деятельности, внесения в неё творчества, создание интереса к игре, несомненно, принадлежит **воспитателю**. Для того, чтобы правильно организовать **сюжетно-ролевую** игру надо помнить три простых правила:

- Во-первых, **игра** не должна строиться на принуждении, это свободное проявление воли ребёнка.

- Во-вторых, **игра** – это творческий процесс, не стоит загонять ребёнка в какие бы то ни было жёсткие рамки.

- В-третьих, старайтесь, чтобы **игра** менялась и имела своё развитие, но при этом не стоит чрезмерно бояться повторов: если ребёнок, *«ставший поваром»*, второй день жарит блины – не страшно, он просто запоминает и тренирует полученный навык.

Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести её в другое русло. Если вы замечаете, что ребёнок уже несколько недель **играет** в одну и ту же ролевую игру, например, в больницу, при этом **игра не имеет развития**, и он прокручивает одни и те же **сюжеты** – плюшевый мишка получает слишком много лекарства – пора вмешиваться. Для начала необходимо помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить новых героев, например. Превратитесь, скажем, в главного врача и отправьте ребёнка-врача на помощь больному в другую страну. Покажите, где она находится на карте, помогите построить корабль или машину… вот так постепенно вы вовлечёте ребёнка в новую ситуацию. А потом тихонечко отходите и дайте ему самому развивать игру. **Воспитатель** должен создать условия для развития игрового **сюжета**, создать предметно-игровую среду с учётом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольника. **Сюжетно-ролевая игра** будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность последовательно и систематически, а не от случая к случаю.

Итак, организуя игру, **воспитатель**должен активно использовать методы и приёмы обучения **детей игровым действиям**. **Игра** в разном возрасте имеет свою специфику. У ребенка раннего возраста преобладают действия с предметами. **Взрослый** может обратиться к детям с таким предложением: *«Ребята, кукла не причесана, ее надо расчесать!»*.

В среднем дошкольном возрасте основной компонент игры - это роль, ролевое поведение. Педагог может спросить у **детей**, кто из них возьмет роль мамы, а кто - сестры. В старшем дошкольном возрасте главное для игры - это взаимоотношения **детей**, **сюжетосложение**, комбинирование историй. Детям интересно **проиграть** модели социальных отношений **взрослых**. Влияние **воспитателя на выбор игры**, игровые действия заключаются 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. **Воспитатель**нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками игры. Это сближает педагога с детьми, ребенок и педагог становятся партнерами, это позволяет ему реализовывать поставленные задачи.

Участвуя в игре, **воспитателю** надо стараться контролировать своё поведение, чтобы оно было естественным и эмоциональным, стараться принимать любые детские замыслы. Всё это гарантирует свободу, непринуждённость и удовольствие ребёнка от игры.

**Игра** выполняет свои функции лишь тогда, когда является самостоятельной деятельностью **детей**, поэтому **воспитатель организует сюжетно-ролевую игру так**,что они используют все доступные им игровые средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом, детям обеспечивается независимый от **взрослых мир детства**.

Чтобы дошкольники могли **играть в сюжетно-ролевые игры**, они должны получить знания о многообразии профессий в современном мире. На основе представлений о трудовых обязанностях, содержании труда, материалы и предметы труда, инструменты и оборудование, набор трудовых действий, результат труда. С этой целью, **воспитатель** использует непосредственное общение **детей** с людьми разных профессий (по возможности, знакомит с профессиями родителей *(учитель, строитель, водитель, машинист, врач, парикмахер и т. д.)* . Это позволяет расширить познавательное пространство **детей**. Также, проводит просмотр иллюстрации, фотографий с разными профессиями, проводит дидактические игры на сопоставление материалов и предметов труда с разными видами профессии. Когда у **детей** есть достаточно представлений о предметном мире, **сюжетно-ролевая игра протекает интересно**, длительно, у **детей меньше разногласий**, когда есть чёткие представления о предметах и профессиях людей.

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 ребёнка. В реализации своих игровых замыслов дошкольники используют слово, собственные действия и предметы-заменители. Остановимся подробней на предметах-заменителях.

Итак, для осуществления замысла ребёнку необходимы игрушки, различные предметы, которые помогают ему действовать согласно своей роли. Так, врач должен иметь белый халат и шапочку, учительница указку и доску, водитель – сидит за рулём, моряк носит бескозырку и матроску и т. д. Игровые атрибуты способствуют сохранению **сюжета**, его развёртыванию, поиска детьми новых поворотов в игре. С их помощью детям легче выполнять ролевое поведение, сохраняя её в течение игры. Особенно важно использование предметов-атрибутов на первых этапах развития **сюжетно-ролевой игры**, когда **сюжет** и ролевое поведение **детей неустойчивы**, требуют внешней организации. **Взрослый** оборудует игровые комнаты, группируя предметы-атрибуты согласно любимых **сюжетов игр детей**: для игры *«в больницу, почту, семью, магазин, парикмахерскую, кафе»* и т. д. Способность использовать в игре предметы-заменители, наделять их воображаемыми признаками являются одной из характерных особенностей детского творчества. Благодаря замене предметов происходит изменение в структуре связей между ними, между действием и словом, у дошкольника формируется способность отделять конкретную вещь от способа её использования, предмет от его названия.

Ну и в завершении - стихотворение шотландского писателя и поэта Роберта Льюиса Стивенсона *«На одеяле»* :

Когда я целых две недели

Лежал простуженный в постели,

Игрушки в руки мне давали,

И я **играл – на одеяле**.

Глядел, не отрывая **глаз**,

Как, выполняя мой приказ,

Солдаты скачут на заре

К крутой подушечной горе.

На одеяле вырастал

То моря разъярённый вал,

То город – несколько домов

Меж одеяльных двух холмов.

А я, как всемогущий джинн,

Лежал спокоен, недвижим.

Парил в мечтаньях над страной,

Шутя сооружённой мной.

Здесь прекрасно показано, как богата фантазия ребёнка, как мало ему надо для того, чтобы получилась **игра**.