Муниципальное Автономное Дошкольное Образовательное Учреждение детский сад № 14 «Орешек»

**Консультация для родителей**

**«Роль сюжетно-ролевой игры в развитии речи детей»**

Подготовили воспитатели:

Игнатьева Т.Т.

Михеева И.Н.

г. Топки 2018

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Характеризуя ее, С. JI. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка, и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество.

Сюжетно-ролевая игра по своему характеру - деятельность отражательная. Основной источник, питающий игру ребенка, - это окружающий его мир, жизнедеятельность взрослых и сверстников.

Игра как отражательная деятельность является вторичным этапом в познании ребенком действительности. Однако в сюжетно-ролевой игре знания, впечатления ребенка не остаются неизменными: они пополняются и уточняются, качественно изменяются, преобразовываются. Это делает игру формой практического познания окружающей действительности.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации. Воображаемая ситуация складывается из сюжета и ролей, которые принимаю на себя дети в ходе игры, включает своеобразное использование вещей и предметов.

Сюжет игры - это ряд событий, объединенных 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: соответствующим образом используя те или иные предметы (ведет машину, как шофер; ставит градусник, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (наказывает или ласкает дочку, осматривает больного). Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роль тех взрослых или детей (старших, а иногда и

сверстников), действия или поступки, которых произвели на них наибольшее эмоциональное впечатление, вызвали наибольший интерес. Чаще всего это мама, воспитатель, учитель, врач, летчик, моряк, шофер. Интерес ребенка к той или иной роли связаны с тем местом, которое занимает данная роль в развертываемом сюжете игры, в какие взаимоотношения - равноправия, подчинения или управления - вступает с другими играющий, принявший на себя ту или иную роль.

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.

Как товарищи в игре дети вступают в реальные организационные орошения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т.п.). Но между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочки, капитана и матроса, врача и пациента и т.д.).

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 (палочка заменяет лошадь), которая позволяет осуществить требуемое по замыслу действие.

Творческой сюжетно-ролевой игре присущи специфические мотивы. Наиболее общий мотив - стремление ребенка к совместной социальной жизни со взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Возникающее противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого,

всё производит его жизнь, деятельность и отношения. Непосредственно

мотивы игры с возрастом детей меняются, определяя содержание игр. Если

у младшего дошкольника основная побудительная причина игры - действие

с привлекательными для него предметами, то для ребенка старшего дошкольного возраста основной мотив - воспроизведение отношений, в которые вступают друг с другом изображаемые в игре взрослые.

В структуре игровой деятельности сюжет как основной компонент игры включает персонаж, жизненную ситуацию, действия и отношения персонажей. Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не играют в одиночку. Но наличие детского общества - наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр. Если же в игре отражаются отношения между людьми, то наличие товарищей обеспечивает более полную реализацию сюжета. Так само содержание создает у детей потребность в совместной, коллективной игре. Потребности и умения надо воспитывать: они сами не формируются.

Содержание игр вводит ребенка в широкую сферу моральных

отношений: заботы, взаимопомощи, ответственности и т.д. Осваивая в игре

правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные правила,

заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых,

их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни,

к людям, вещам: в игре формируется положительное отношение к образу

жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе. В

силу того сюжетно-ролевая игра выступает и как средство формирования

культуры общения. В игре происходит развитие важных особенностей

мотивационной сферы личности ребенка: во-первых, формируется

>

соподчинение мотивов - подчинение ситуативных мотивов более общим и в\* сокам; во-вторых, формируются сами общественно-значимые мотивы (например, ребенок принимает на себя малоинтересную для него роль для того чтобы игра состоялась, не распалась); в-третьих, в игре возникает психологическая форма мотивов - обобщенных и в известной степени осознанных мотивов. Наличие в игре внутренних правил, которые ребенок выполняет добровольно, воспитывает умение сдерживать себя, формирует волевые черты характера.

Сюжетно-ролевая игра - одно из средств умственного воспитания. Ребенок, отражая в игре явления и события окружающей жизни, воспроизводит их. При этом он оперирует образами и представлениями. Знания об изображаемых явлениях ребенок выражает в суждениях, что свидетельствует о переходе от косвенного предмета к мысли о нем.

Воображаемая ситуация игры оказывает постоянное влияние на развитие

умственной деятельности дошкольника. Так, в тот момент, когда ребенок

даёт предмету название в соответствии с игровым замыслом и действует с

этим предметом, он совершает переход из плана реального действия с

материальными предметами в план умственных действий. Первоначально

это возможно только при опоре на предмет (игрушку). Постепенно в игре

возникает особый план умственных действий, непосредственно не

совпадающий с планом практических действий.

В игре происходит углубление анализа отображаемых явлений, его

перемещение от отображения действия к отражению взаимоотношений

людей и их моральных качеств. Игра не простое копирование явлений. Из

имеющихся знаний отбирается именно то, что имеет непосредственное

отношение к игровому замыслу. Реализация игровых действий нередко приводитребенка к установлению пробелов в своих знаниях о тех или других явлениях. Это вызывает разнообразные вопросы, которые удовлетворяются в самом ходе игры путем обмена мнениями между ее участниками, в результате разъяснения взрослого или стимулируют *самосто*ятельное наблюдение детей вне игр. Имеющиеся у ребенка знания благодаря их неоднократному, практически-действенному воспроизведению в игре приобретают более прочный и более осознанный характер.

Большое значение имеет сюжетно-ролевая игра для развития воображения детей. Создание игровой, воображаемой ситуации (комбинирование событий сюжета, отбор изобразительных средств при выполнении ролей, преобразование материалов, обстановки), есть результат активной деятельности воображения, что и является условием его интенсивного развития. Приобретают дети и эмоциональный опыт: переживания и

сопереживания разнообразных чувств в игре накладывает отпечаток на характер ребенка.