**Значение сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте**

Во второй **младшей** группе происходит качественное изменение в деятельности детей. Предметная деятельность уступает ведущую роль игре. **Значимое** место среди игр занимают **сюжетно-ролевые**. Научить ребенка четвертого года жизни играть в **сюжетно-ролевые игры** - ответственное и важное задание **педагога**. Необходимо так подготовить и организовать игру, чтобы не превратить творческое участие ребенка в просто повторение предложенных взрослым действий. Ведь играя свободно, малыш испытывает радость творчества и воплощенных желаний.

Цель и **значение сюжетно-ролевой игры в младшем дошкольном возрасте**.

Игра — ведущий вид деятельности **дошкольников**. Многие ученые, **педагоги** и психологи указывают на то, что без **игры** невозможно полноценное формирование личности ребёнка. Дети, в **дошкольном возрасте**, лишенные возможности играть вдоволь, свободно, по своему желанию, при поступлении в школу имеют проблемы с успеваемостью, социализацией, склонны к неврозам и агрессии.

Чтобы обеспечить ребенку полноценное проживание всех этапов детства, необходимо удовлетворить его потребность в игре. Одной из главных задач **дошкольных** образовательных учреждений *(ДОУ)* является развитие и совершенствование игровой деятельности воспитанников. Это закреплено и в примерных общеобразовательных программах. Это свидетельствует о признании важности **игры современными учё ными-педагогами** и исследователями детства.

Особое место среди игр **дошкольников занимают сюжетно-ролевые**, то есть такие, в которых дети добровольно выполняют последовательности взаимосвязанных действий *(****сюжету****)* и берут на себя образ *(роль)* с определёнными обязанностями.

Самостоятельная **сюжетно-ролевая** игра детей считается высшим проявлением игровой деятельности.

Взрослея, маленький человек стремится занять свое место в мире, все громче заявляя о себе. Он личность, но его возможности **значительно ограничены**. Главная цель **сюжетно-ролевой игры** : устранить противоречие между возможностями и стремлениями ребенка, дать ему побыть в роли взрослого, используя доступные действия, материалы, отношения.

К самостоятельной **сюжетно-ролевой** игре малыши не приходят сразу. Становление игровой деятельности проходит закономерные этапы, различные в каждом **возрасте**. Период **младшего детства**, а именно четвертый год жизни, очень важен в искусстве овладения **сюжетно-ролевой игрой**, и **педагогам**, работающим с этим **возрастом**, нужно обращать особое внимание на развитие игровых умений воспитанников. Дети четвертого года жизни переходят от **сюжетно-отобразительных игр к ролевым**, то есть от умения отображать в игре действия к умению брать на себя роль и следовать ей.

**Сюжетно-ролевые игры в этом возрасте способствуют** :

• Развитию интеллекта. Игра требует не только создавать **сюжетный замысел**, но и

следовать ему, подбирая соответствующие действия. Это положительно сказывается на развитии логики, памяти, внимания.

• Активизации речи. Ребёнок не может играть, не общаясь со сверстниками, он должен

взаимодействовать с ними, в том числе и посредством речи. Если малышам интересна игра и они хотят ее развития, продолжения, их речь активизируется, и даже молчуны вступают в игровые диалоги с товарищами. Играя в режиссерскую игру с куклой или другим персонажем, ребенок тоже строит диалог, произнося реплики от своего имени и от имени игрушки.

• Социализации. Дети **младшего дошкольного возраста обычно выбирают игры о том**, что

им наиболее близко и знакомо: о семье, детском саду. Способствовать расширению представлений о социуме, вводя новые темы игр — задача воспитателя. Он предлагает **игры***«Строительство»*, *«Парикмахерская»*, *«Больница»*, *«Магазин»*, чтобы обогатить представление детей о профессиях, их пользе для общества, а также с целью научить малышей воспроизводить профессиональные действия взрослых, воспитывать интерес и уважение к труду. Именно в **сюжетной** игре детишки получают представление о том, как вести себя в различных жизненных ситуациях, формируют опыт общения с окружающими.

• Развитию творчества, воображения, умения импровизировать. Соединить в игре

события реальной жизни и творчески их интерпретировать уже под силу детям четвёртого года жизни. Обычно, воображая что-то в игре, дети воплощают свои желания, мечты: мы стали умелыми, сильными, испекли большой вкусный торт, позвали много гостей, купили в магазине много игрушек и т. д. Или же представляют себя в роли любимого персонажа мультфильма, сказки, выполняют действия от их имени: летают, как феи, строят высокие дома, как роботы. Такое игровое поведение не только приносит детям удовольствие и развивает творческие способности, но и служит отличным средством эмоциональной разгрузки.

Подготовка **сюжетно-ролевой игры**

Проведению **сюжетной игры** предшествует тщательная подготовка. Воспитатель должен продумать такие вопросы:

• Место проведения. Обычно **сюжетно-ролевые игры** устраивают в помещении группы, в

игровой зоне. Но летом их лучше проводить на свежем воздухе, поэтому [игрушки и прочее оборудование выносят](https://www.maam.ru/obrazovanie/igrushki-konsultacii) на участок, выбирая затененное место, где ребятам не будут мешать те, кто занимается свободными или подвижными играми: павильон, беседку.

• Оборудование. Воспитатель готовит как игрушки и материалы, так и элементы

костюмов: шапочки и фартуки поваров, парикмахеров, каски строителей и др., а также предметы-заместители. Последние используются в разных играх, а хранить их можно в ящиках или контейнерах, выставляя во время **игры**. Детей следует с **младшего возраста** учить бережно использовать оборудование, не ломать игрушки, а после игр складывать всё на место.

• [Методы и приёмы привлечения интереса](https://www.maam.ru/obrazovanie/metodicheskie-razrabotki) детей к игре. Это могут быть беседа, загадка,

показ иллюстраций, создание проблемной ситуации.

• Усложнение в игре. Повторяясь, **сюжетно-ролевая** игра должна обязательно содержать

какое-либо усложнение, новшество, чтобы не только забавлять, но и развивать детей. Например, повторно играя в игру *«Магазин»*, следует выбирать новые товары для продажи: овощи и фрукты, кукольную одежду и мебель, игрушечную бытовую технику, продукты, книги. Каждый раз, планируя проведение **сюжетной игры**, воспитатель продумывает, чему новому научатся дети, какой игровой навык усовершенствуют.

Руководство **сюжетно-ролевыми играми во второй младшей группе**

Для того чтобы дети увлеклись игрой и смогли воплотить игровой замысел, они должны накопить жизненный опыт, который потом смогут перенести в игру. Для этого в детском саду организуют:

• Наблюдения за трудом взрослых (помощника воспитателя, дворника, музыкального

руководителя, играми детей других групп, явлениями общественной жизни (в детский сад привезли продукты, детей забирают домой, прохожие идут мимо участка группы и т. д.).

• Экскурсии в кабинет медсестры, прачечную, на кухню, на стройку.

• Целевые прогулки по близлежащим улицам. Во время них воспитатель обращает

внимание детей на разнообразие зданий, транспорта, различных заведений (магазин, кафе, аптека, рассказывает кратко об их **предназначении**, пользе, особенностях.

• Чтение и разучивание художественных произведений. Разучив потешку, колыбельную,

стихотворение о профессии, дети с удовольствием используют их в соответствующей игре.

• Упражнения *«Поделись игрушкой»*, *«Какая посуда столовая, а какая чайная?»* и другие.

Поскольку дети стали старше, короткие отобразительные **игры раннего возраста типа***«Одень куклу»*, *«Застели кукле постель»*, *«Погрузи кубики в машину»* сами по себе им неинтересны, легки и не содержат материала для развития. Но навыки, которые в них отрабатываются, полезны при проведении **сюжетно-ролевых игр**. Так, чтобы пойти с куклами на прогулку, их необходимо сначала одеть, а чтобы устроить день рождения игрушек, нужно знать, какую посуду поставить на стол и как его сервировать. Для **игры***«Строители»* нужно уметь укладывать кубики в кузов машины и так далее.

Когда игра начата, руководство не должно оставаться непрямым. Указывать, настойчиво рекомендовать что-либо нельзя, дети могут потерять интерес к игре, поскольку в этом виде деятельности они самовыражаются, проявляют себя, а не следуют чужим инструкциям.

Руководить игрой воспитатель может, лишь став ее участником, взяв на себя какую-нибудь роль и выполняя игровые действия. Поэтому очень ценными качествами **педагога** являются умение играть и строить игровые диалоги.

Цель участия воспитателя в **сюжетно-ролевой игре** : научить детей **младшего дошкольного возраста** принимать на себя игровую роль и строить игровые диалоги. Всё это он показывает на личном примере. Участие **педагога** в ролевой игре проходит такие этапы:

• Исполнение главной роли. Воспитатель организует игру и берет на себя основную роль

(доктор, продавец, предлагая детям исполнить зависимые роли: пациент, покупатель.

• Участие на второстепенных ролях. Воспитатель организует игру или подключается к

уже играющему ребенку, предлагая себя в качестве партнера со вспомогательной ролью. Например, если **педагог видит мальчика**, изображающего шофера, то обращается к нему с предложением: «Ты будешь водителем, покатай меня на своей машине, отвези продукты в магазин, материалы на стройку, а я помогу тебе их погрузить».

• *«Замыкание»* ролей, исполняемых детьми, в одной игре. К примеру, одна девочка играет

с куклой, вторая с игрушечной посудой. Воспитатель говорит: «Оля, ты играешь со своей дочкой? Ты мама? А вот Ира готовит вкусный обед. Ира, ты хочешь пригласить в гости Олю и ее дочку, угостить их обедом? *(Дети с радостью примут такое развитие****сюжета****)*. У Иры тоже есть дочка, кукла Маша. Дочки Иры и Оли обязательно подружатся, и будут вместе гулять». Когда игровая пара образуется, **педагог** может взять на себя эпизодическую роль *(А я буду тётей, помогу помыть фрукты, накрою на стол)* или остаться наблюдателем, к которому дети обратятся за помощью, если развитие **сюжета остановится**.