1. Психологические особенности игры.

2. Игра как ведущая деятельность в дошкольном возрасте.

3. Структурные компоненты сюжетно-ролевой игры.

4. Этапы формирования игровой деятельности детей и виды игр.

5. Уровни развития игры (по Д.Б. Эльконину).

6. Особенности развития сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте.

7. Особенности ролевой игры у детей разного пола.

8. Роль взрослого в детской игре.

9. Значение игры для психического развития ребенка.

**Психологические особенности игры.**Возникновение и развитие различных видов деятельности у человека представляют собой сложный и длительный процесс. Выделяют три генетически сменяющих друг друга и сосуществующих на протяжении всего жизненного пути вида деятельности: игру, учение и труд. Они различаются: по конечным результатам (продукту деятельности); по организации; по особенностям мотивации.

Под влиянием воспитательных воздействий постепенно изменяется активность ребёнка, которая приобретает формы сознательной, целенаправленной деятельности. Первой из них появляется игра.

**Игра** – это такой вид деятельности, результатом которого не становится производство какого-либо материального или духовного (идеального) продукта (за исключением деловых и конструктивных игр взрослых и детей). Игра как деятельность является выражением определённого отношения личности к окружающей действительности.

Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовывать мир. Самое основное, центральное и общее значение игры - формирование и проявление потребности ребёнка воздействовать на мир. В игре (в отличие от туда) выражается более непосредственное отношение к жизни, она исходит из непосредственных побуждений – интересов и потребностей.

Ребёнок видит многообразные действия окружающих его людей, но, не владея лежащими в их основе знаниями и умениями, он уже переживает по-своему эти действия, а деятельность, в них проявляющаяся, очень для него привлекательна.

В игре совершаются действия, цели которых лишь *значимы для индивида* по из собственному внутреннему содержанию.

1. Игровое действие реализует многообразные мотивы специфически человеческой деятельности, но они не связаны с теми целями и средствами и условиями действия, которыми эти действия осуществляются в неигровом, практическом плане, т.е*. в игре мотив имеет смысл действия, но не реализация цели в результате (например, лечить).*

2. Одни предметы *замещаются* другими, приобретая значение реальных.

3. Игра может переходить *в воображаемую ситуацию*, т.е.игра начинается с мысленного преобразования реальных ситуаций и переходит в воображаемую (-*уже сварили обед).*

4. Игра может *выходить за пределы одной ситуации*, отвлекаясь от одних сторон действительности, чтобы глубже выявить другие.

5. *Чувства, желания, замыслы*, которые разыгрываются в игре – *подлинные*, т.к. ребёнок реально их испытывает.

*Причины становления сюжетно-ролевой игры*

В раннем детстве ребёнок осваивает действия с предметами ближайшего окружения. Возрастающие стремления к самостоятельности и потребность поступать как взрослый приводит к тому, что ребёнок стремится подражать взрослым во всём. Ему уже недостаточно совершать только бытовые действия. Он хочет водить машину, лечить людей, продавать продукты. Но сделать это в реальной жизни невозможно. Создавшееся *противоречие*между желаемым и возможным приводит к возникновению сюжетно-ролевой игры, где ребёнок берёт на себя роль взрослого, выполняя его функции понарошку. Ребёнок, *моделируя* деятельность взрослых в игре, расширяет сферу, в которой он может действовать.

*Социальная природа игры.*Сюжетно-ролевая игра строится на основе расширяющихся представлений ребёнка о жизни взрослых. В игре ребёнок осваивает мотивы, смыслы жизни и деятельности взрослых. Поведение ребёнка опосредуется образом другого человека. Дошкольник встаёт на точку зрения разных людей и вступает с другими играющими в отношения, отражающие реальные взаимодействия взрослых.

**Игра как ведущая деятельность в дошкольном возрасте.**Как известно, любая деятельность определяется её мотивом, то есть, тем, на что эта деятельность направлена. Игра является деятельностью, мотив которой лежит в ней самой. Это означает, что ребёнок играет по тому, что ему хочется играть, а не и ради получения какого-то конкретного результата, что типично для бытовой, трудовой и любой другой продуктивной деятельности.

Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связанно с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющийся жизненный опыт детей.

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, 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.

В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

|  |
| --- |
|  |

**Тема –**та область действительности, которую ребёнок воспроизводит в игре («семья». «больница». «столовая», «магазин», «Баба Яга и Ивашечка», «Белоснежка и семь гномов» и т.д.). Чаще всего тема берётся из окружающей действительности, но дети «заимствуют» и сказочные, книжные темы.

**Сюжет –**строится в соответствии с темой. К сюжетам относят определённую последовательность событий, разыгрываемых в игре.

***Классификация игр по сюжетам:***

1. *Бытовой* - семейный быт, сад, школа.

2. *Производственный* - строительные, индустриальные, сельскохозяйственные, ремесленные игры.

3. *Общественно-политический* – демонстрации, митинги, игры в войну.

Несмотря на то, что некоторые сюжеты встречаются на протяжении всего дошкольного детства, есть определённая *закономерность в их развитии* (по [Д.Б. Эльконину](https://studopedia.ru/10_192678_kontseptsiya-db-elkonina.html)).

Во-первых, развитие сюжетов идёт от бытовых игр к играм с производственными сюжетами и, наконец, к играм с сюжетами общественно-политическими. Это связано с расширением кругозора ребёнка и его жизненного опыта.

Во-вторых, развитие сюжетов идёт и по линии разнообразия форм игры в пределах одной группы сюжетов.

У младших дошкольников игры с бытовыми сюжетами очень однообразны (в основном это игры в семью), состоят из одной, реже двух сюжетных линий (например, мама и дочка убирают дом или моют посуду). У старших дошкольников – разнообразнее (игры в буфет, парикмахерскую, больницу, детский сад и т.д.).

Исследования показывают, что игра возникает и развивается не самопроизвольно. Для этого необходимы три *условия:*наличие разнообразных впечатлений от окружающей действительности; наличие различных игрушек и воспитательных пособий и частое общение ребёнка со взрослыми.

Третья линия развития сюжетов ролевых игр касается повышения устойчивости игр на один и тот же сюжет. Младшие дошкольники быстро и легко переходят от одного сюжета к другому. У средних и старших один и тот же сюжет разыгрывается более продолжительное время (у 3-4-хлетних детей продолжительность игры составляет примерно 10-15 минут, у детей 4-5- лет – 40-50 минут, а у старших дошкольников – от нескольких часов до нескольких дней).

Игры на одну и ту же тему могут быть представлены разными сюжетами. Так, например, игра в «семью», в «дочки-матери» реализуются разыгрыванием сюжетов прогулки, обеда, стирки, приёма гостей, мытья ребёнка, его болезни и т.д.

В младшем дошкольном возрасте сюжет подсказывает игрушка, атрибут, который попал в поле зрения ребёнка, привлёк его внимание. Затем дети начинают планировать сюжет до начала игры в соответствии со своими интересами. Старшие дошкольники начинают объединять игры с разными сюжетами («мастерская игрушек» + «магазин» + «детский сад»).

**Роль –**это соответствующий принятым в обществе нормам, правилам способ поведения людей в различных ситуациях, моделирование реальных отношений, существующих между людьми.

Д.Б. Эльконин называет роль центральной единицей игры.

Выполнение роли ставит ребёнка перед необходимостью действовать не так, как он хочет, а так, как это предписано ролью. В пределах одного сюжета ребёнок может выполнять разные роли (сегодня мама, завтра – дочка). У младших дошкольников количество ролей – 1-2, у старших – до 10, из которых 2-3 становятся любимыми.

**Игровые правила -**составляют центральное ядро роли. Соблюдение правил и сознательное отношение к ним – показатель глубины отражаемой в игре сферы социальной действительности.

Невыполнение правил приводит к распаду игры. Правила успешнее соблюдаются в коллективных играх, т.к. имеется контроль со стороны партнёров.

В младшем дошкольном возрасте дети легко нарушают правила, не замечают, когда это делают другие, т.к. не осознают их смысл. Затем начинают фиксировать нарушение правил товарищами и противятся этому. Необходимость следовать правилам объясняют житейскими наблюдениями: так не бывает. В старшем дошкольном возрасте правила становятся осознанными, открытыми. Ребёнок учится управлять своим поведением.

**Игровые действия -**способствуют выполнению роли: «врач» делает укол«больному», «продавец» отвешивает «покупателю» «колбасу», «учитель» учит «учеников» «писать» и т.д.

С возрастом игровые действия усложняются: от простого подражания взрослым до обобщённого, условного характера. Могут заменяться словами («Бельё уже постирано»). Освоение разнообразных игровых действий позволяет ребёнку наиболее полно и точно реализовать роль.

**Содержание игры –**то, что ребёнок выделяет как основной момент действительности или отношений взрослых. Дети разных возрастных групп при игре с одним и тем же сюжетом вносят в неё разное содержание: для младших дошкольников – это многократное повторение какого-либо действия с предметом («качать куклу» - «дочки-матери», «лечить медвежонка» - «больница»); для средних это – моделирование деятельности взрослых и эмоционально значимых ситуаций, выполнение роли; для старших – соблюдение правил в игре.

**Игровой материал –** игрушки, атрибуты и разнообразные другие предметы, при помощи которых дети разыгрывают сюжет и роли. Особенностью игрового материала становится то, что в игре предмет используется не в своём собственном значении (песок, плитки, лоскутки, пуговицы и т.п.), а в качестве *заместителей*других, недоступных ребёнку практически, предметов (сахар, тротуарные блоки, ковры, деньги и т.п.). Замещение возникает всегда в проблемной ситуации: что делать, когда кукла хочет кушать, а ложки нет? С предметом-заместителем можно выполнять ту же функцию, что и с замещаемым (ложкой может быть палочка, карандаш, даже градусник, а не мяч, т.к. им нельзя зачерпнуть пищу).

**Ролевые и реальные отношения -**первые отражают отношение к сюжету и роли (конкретные проявления персонажей), а вторые выражают отношение к качеству и правильности выполнения роли (они позволяют договориться о распределении ролей, выборе игры и реализуются в игровых «ремарках» типа «надо делать так», «ты неправильно пишешь» и т.п.). Если детям не удается договориться о распределении ролей, то игра распадается или кто-то из ребят выходит из неё. В выборе партнёров для игр дети опираются на свои симпатии, выделяют ценимые в сверстнике нравственные качества. Игровые умения, а также наличие привлекательных игровых предметов.

Реальные отношения могут противоречить игровым. Чем старше ребёнок, тем чаще конфликт между реальными и ролевыми отношениями, который разрешается в пользу реальных.

*Первый этап* - **ознакомительная игра**. По мотиву, заданному ребёнку взрослым с помощью предмета игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Её содержание составляют действия манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность младенца весьма скоро меняет своё содержание: обследование направленно на выявление особенностей предмета- игрушки и потому перерастает в ориентированные действия – операции.

*Второй этап* - **отобразительная игра**, в которой отдельные предметно- специфические операции переходят в ранг действии, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта. Это кульминационный момент развития психологического содержание игры в раннем детстве. Именно он создаёт необходимую почву для формирования у ребёнка соответствующей предметной деятельности.

На рубеже первого и второго годов жизни ребёнка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий.

*Третий этап* - **сюжетно-отобразительная**. Меняется и ее психологическое содержание: действия ребенка, оставаясь предметно опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно заражаются предпосылки сюжетно-ролевой игры.

На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных детьми отношений между людьми.

*Четвертый этап* - *собственно-ролевая игра*, в которой играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей.

Все **виды игр** можно объединить в две большие группы, которые отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности.

*Первая группа* - это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определённого уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер - ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. В самостоятельных играх создаются условия для проявления детьми инициативы, которая всегда свидетельствует об определенном уровне развития интеллекта.

Игры этой группы, к которым можно отнести ***сюжетные*** и ***познавательные***, особенно ценны своей развивающей функцией, имеющей большое значение для общего психического развития каждого ребенка.

*Вторая группа* - это различные ***обучающие игры***, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, даёт фиксированную программу действий для достижения определённого результата. В этих играх обычно решаются конкретные задачи воспитания и обучения; они направленные на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания дошкольников.

Активность детей в обучении играм носит в основном репродуктивный характер: дети, решая игровые задачи с данной программой действий, лишь воспроизводят способы их осуществления. На основе сформированности и умения детей могут затевать самостоятельные игры, в которых будет больше элементов творчества.

К группе игр с фиксированной программой действия относятся *подвижные, дидактические, музыкальные, игры-драматизации, игры-развлечения.*

**Уровни развития игры (по**[**Д.Б. Эльконину**](https://studopedia.ru/10_192678_kontseptsiya-db-elkonina.html)**):**

***Первый уровень.***

1) центральное содержание игры – действие с предметами;

2) роли есть, но они определяются характером действий, а не определяют действие;

3) действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций;

4) логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей.

***Второй уровень.***

1) основное содержание игры – действие с предметом, но на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному;

2) роли называются детьми, намечается разделение функций, выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью;

3) логика действий определяется их последовательностью в реальной действительности;

4) нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, неприятие ничем не мотивируется.

***Третий уровень.***

1) основное содержание – выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которые начинают выделяться специальные действия, передающие характер отношений к другим участникам игры;

2) роли ясно очерчены и выделены, дети называют свои роли до начала игры, роли определяют и направляют поведение ребенка;

3) логика и характер действий определяется взятой на себя ролью, действия становятся разнообразными, появляется специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем;

**4) нарушение логики действий опротестовывается ссылкой на реальную жизнь.**

***Четвертый уровень.***

1) основное содержание игры – выполнение действий, связанных с отношением к др. людям, роли которых выполняют другие дети (роль воспитательницы: «Пока не скушаешь суп, не получишь пирог»);

2) роли ясно очерчены и выделены, на протяжении всей игры ребенок ясно ведет одну линию поведения, ролевые функции детей взаимосвязаны, речь носит явно ролевой характер;

3) действия развертываются в четкой последовательности, строго воссоздающей реальную логику, они разнообразны, ясно вычленены правила, ссылающиеся на реальную жизнь;

4) нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную жизнь, но и указанием на рациональность правил.

|  |
| --- |
|  |

*Сюжетно-ролевая игра*– это воссоздание в игре социальных отношений между людьми, отношений людей друг к другу. Совместная сюжетно-ролевая игра как деятельность, ведущая в дошкольном возрасте, является средством, с помощью которого у детей вырабатываются различные навыки и умения, разнообразные действия и виды деятельности, происходит становление отдельных [психических процессов](https://studopedia.ru/view_psihilogiya.php?id=68), развитие личности в целом.

На протяжении дошкольного возраста игра видоизменяется, совершенствуется.

***Младший дошкольный возраст***

1. Младшие дошкольники в основном играют в одиночку (игры рядом, индивидуальные), т.к. они не умеют договориться между собой, распределить роли, игровой материал.

2. Темы игр в основном бытовые, берутся из жизни: впечатления собственной жизни, непосредственного окружения. Это – «дочки-матери», «детский сад», «езда» на машине, «лечение». В играх дети используют и эпизоды из хорошо знакомых сказок. Сюжеты игр однообразны, в основном – многократное повторение игровых действий.

3. Среди игровых действий преобладают внешние действия изображаемых людей. Словесные игровые действия выполняются редко, т.к. этому необходимо специально обучать.

4. Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается отдельными репликами, постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником.

5. Дети хорошо владеют действиями с сюжетно-ролевыми игрушками, начинают свободно применять в игре предметы-заместители, могут заменять недостающие тематические игрушки другими предметами.

Постепенно идет смена сюжетно-ролевой игры – переход от одиночных игр к совместным, где участвуют двое и более детей. Этот переход проявляется следующим образом: сначала ребенок проявляет интерес к игре товарища, потом на короткое время включается в игру друга, а затем дети снова расходятся. Но дети в результате глубокого проникновения в жизнь взрослых начинают понимать, что она проходит в отношениях с другими взрослыми и желание воспроизвести их жизнь заставляет детей включить в игру своих друзей. Возникает необходимость организовать игру, которая включает несколько ролей, и потребность договориться о ходе игры с другими детьми.

Толчком к началу игры в младшем возрасте служит предложение взрослого или полученные впечатления. Игры непродолжительны – до 10-15 минут.

***Средний дошкольный возраст***

1. В игре появляются группки по 2-3 человека (групповая форма организации). Их объединяет интерес к одним и тем же темам, сюжетам игр.

2. Расширяется тематика игр. Дети включают в игру элементы общественной жизни, комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни. Усложняются сюжеты. Они становятся развернутыми и разнообразными. Главным в сюжете для детей становится воспроизведение отношений между людьми, соблюдение правил взаимоотношений.

3. Ролевой диалог становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств выразительности (движения, мимика, жесты, интонации). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время до 40-50 минут.

4. Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители, легко дают им и воображаемым предметам словесные обозначения.

Большая роль в организации игры принадлежит взрослым, но помощь должна быть ненавязчивой. Детям нельзя давать рецепты игры, воспитатель лишь помогает детям в организации и ходе игры. При возникновении конфликтов воспитатель помогает их разрешить.

Дети сами постепенно научаются управлять игрой, организовывать ее.

***Старший дошкольный возраст***

1. Сюжетно-ролевая игра, как правило, коллективная.

2. В игре используется большое разнообразие тем. Дети в играх отражают события и ситуации, выходящие за рамки их личного опыта, стремятся воспроизвести то, что происходит в жизни страны и всего человечества. В играх дети комбинируют знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых. Сюжет игр планируется в соответствии с темой и ролевыми отношениями.

3. Дети заранее планируют игру – договариваются о теме, распределяют роли, определяют материал. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 2-3 любимые. Иногда детям при большом количестве ролей не хватает времени развить сложный сюжет и выполнить до конца действия своих ролей – возникает конфликт. Воспитателю необходимо вмешаться, а детям остановить игру и определить дальнейший ее ход.

4. Игры этого возраста предполагают воспроизведение реальных отношений окружающей жизни через словесное общение, поэтому некоторые действия дети выполняют намеком или словесно.

5. В этом возрасте дети соблюдают правила игры и придают этому большое значение. Если кто-то не хочет или не знает, как справиться с ролью, не знает правила – это тут же замечается.

6. Материалу для игр придается следующее значение: там, где действие выполняется условно, материал вообще не применяется, но для детей значительно привлекательными становятся аксессуары, обозначающие роль.

7. Сложный характер приобретает соотношение ролевых и реальных взаимоотношений. В этом возрасте выделяются организаторы игр – дети, знающие много сюжетов, пользующиеся авторитетом. Они берут на себя главную роль. Однако случается, что такой ребенок выбирает второстепенную роль, но при этом «ведет» всю игру, определяет действия остальных.

8. У детей старшего дошкольного возраста развивается разновидность сюжетно-ролевой игры – *режиссерская.* Режиссерская игра – это одиночная игра, но как бы впитывающая в себя опыт совместной. В ней ребенок не берет на себя никакой роли, а выступает как режиссер в театре. Он раздает роли игрушкам, а сам лишь передвигает их, придумывает происходящие с ними события. Сюжеты таких игр могут достигать большой сложности. Например, сражение целой армии, имеющей генералов, офицеров, разведчиков и составленных из пластмассовых солдатиков всадников, пушек, танков.

9. Помимо сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте большое значение приобретают другие виды игр – подвижные и дидактические. Общая особенность их в том, что это – игры с правилами. Смысл этих игр для ребенка сводится к строгому выполнению правил и выигрышу.

**Особенности ролевой игры у детей разного пола** **следующие**:

1. *Виды игр.* Мальчики, как правило, выбирают подвижные, активные игры, что объясняется меньшей усидчивостью в отличие от девочек, которые предпочитают более спокойные игры.

2. *Продолжительность.* Девочки играют в одну игру сравнительно дольше, чем мальчики, так как первые обладают большим умением сосредотачиваться долго на одном виде деятельности, а вторым присуща частая ее смена, так как они выдвигают большое количество идей.

3. *Выбор лидера в игре.* В большинстве случаев лидерами становятся девочки, что, возможно, объясняется тем, что девочки более инициативны, любят устанавливать свои правила в игре.

4. *Тип отношений в игре.* У мальчиков преобладают объектно-субъектные отношения, так как специализированные игры типа “Шоферы”, “Строители”, “Юный милиционер” предполагают наличие определенных предметов-игрушек, посредством которых и осуществляются игровые действия. Что касается девочек, то они более склонны к субъектно-субъектным отношениям, так как их самих вполне достаточно для полноценной игры (“Дочки-матери”, “Парикмахерская” и др.).

5. *Количество человек* при общих играх. Принимают участие все мальчики и все девочки, так как и те и другие привлекаются в игру воспитателем.

Количество человек в группах при самостоятельных играх. Мальчики предпочитают играть в больших группах (по 5-6 человек), а девочки склонны обособляться в группки по 2-3 человека, так как мальчики учатся взаимодействовать с друзьями, врагами, разрабатывать общие правила игры, а девочки пытаются установить теплые, дружеские отношения, что возможно только между двумя, максимально тремя девочками.

6. Проявление *агрессии в конфликтах*: девочки склонны к проявлению вербальной агрессии, а мальчики к действенной.

7. *Восстановление отношений после конфликта*: мальчики после ссоры довольно быстро отходя, мирятся и продолжают игру, а девочки еще долго обижаются, могут исключить свою партнершу из игры.

8. *Привлечение новых игроков*. Как правило, мальчики стараются принять в игру мальчиков, и соответственно девочки- девочки, так как в этом процессе проявляется что-то вроде мужской и женской солидарности.

9. *Отождествление со взрослыми*. Мальчики отождествляют себя с мужчинами, отцами, а девочки – с женщинами, матерями, что абсолютно естественно. Но современные дети стали отождествлять себя еще и с киногероями: мальчики имитируют суперменов, Рембо, Геркулеса, а девочки сравнивают себя с героинями сериалов, мелодрам.

**Роль взрослого в детской игре.**

[Л.С. Выготский](https://studopedia.ru/10_192676_teoriya-razvitiya-l-s-vigotskogo.html) настаивал на ведущей роли взрослого в игре ребенка. Он указывал на необходимость помощи ребенку в решении проблем, возникающих в "зоне ближайшего развития, что имеет обучающее значение. Процесс развития ребенка, сопровождающийся усложнением его игровой деятельности, должен быть обеспечен адекватными изменениями роли взрослого в детской игре. Имеется в виду не замена ролевых функций, а их расширение в соответствии с новыми возможностями и потребностями ребенка.

С первых месяцев жизни взрослый должен инициировать игру, которая сначала носит характер эмоционального вовлечения через стимуляцию по разнообразным каналам: тактильному, зрительному, слуховому, проприорецептивному, вестибулярному.

По мере дальнейшего психического развития ребенок проявляет все более специфичные ответы на стимуляцию, генерирует инициативные действия, начинает исследовать предметы руками. Одновременно возрастает ответственность взрослого за обогащение предметной среды малыша. При этом взрослый должен действовать как посредник, поддерживающий взаимодействие ребенка с материалами. Параллельно возрастают возможности малыша ориентироваться в регулярных жизненных ситуациях, что призывает взрослого обыгрывать такие события как просыпание, переодевание, еда, туалет, купание, прогулка и т.п.

Следующий этап в развитии ребенка связан с совершенствованием представлений, подражательной и исследовательской активности. Воспроизведение речевых и ручных действий делает его активным участником социальной жизни. В обязанности взрослого включается организация символического общения, обыгрывание специфических действий с предметами. Не меньшее значение имеет поддержка игры с пластическими материалами, водой, блоками и т.п., что отвечает нуждам творческого развития, самовыражения и самоконтроля.

Появление у ребенка отсроченного подражания может служить сигналом для взрослого: "пришло время сюжетной игры". Родители могут теперь превратить детский уголок в игрушечную комнату. Ведь для ребенка интереснее всего то, что делают взрослые. Важно ввести в игровую сферу жизни ребенка несколько персонажей и помочь ему в воспроизведении наблюдаемых событий. Диалог "за двоих", кукольный театр, драматизация на куклах социального взаимодействия–вот некоторые новые обязанности взрослого как партнера ребенка по игре.

С развитием самосознания, происходящим в период второго возрастного кризиса, ребенок подходит к новому этапу игровой деятельности. Он начинает участвовать в сюжетно-ролевой игре, затем самостоятельно придумывать сценарии игр–драматизаций. Взрослый может участвовать в такой игре непосредственно, предлагая свои идеи и знания. Однако важно поддерживать инициативу малыша.

Итак, роль взрослого в детской игре может меняться в зависимости от ситуации. Взрослый может быть: "источником ресурсов", обеспечивающим игровыми материалами; организатором игровой среды; наблюдателем, помощником, партнером по общению и игре, посредником, инициатором игры.

Для детей важна не только сама игра, но и то, как именно ее предлагают, ведут и оценивают значимые для них взрослые – педагоги и родители. В связи с этим в качестве основных условий, определяющих тактику реализации игровых программ, выступают педагогическая целесообразность и максимальная естественность поведения.

Педагогическая целесообразность как условие выработки правильной стратегии и тактики действий взрослых в отношении игры предполагает не только предварительное изучение детских игровых интересов и потребностей, проведение психолого-педагогической экспертизы игр, но и обязательный анализ возможных способов «встраивания» игры в структуру занятия, внешкольной деятельности и выбор наиболее рационального из них, а также определение тактики собственного поведения, степени самостоятельности и возможности проявления творческих потенций детей в ходе той или иной игры.

Лишь при соблюдении этих условий игра способна помочь взрослому решить воспитательно-образовательные, адаптирующие, коррекционно-развивающие и другие задачи, а также содействовать установлению более открытых, искренних и доверительных отношений с детьми.

**Таким образом, хороший («идеальный») руководитель игр должен обладать:**

- спокойствием, соединенное вместе с тем с живостью темперамента;

- доброжелательность и разумная строгость; мягкость, но в то же время и настойчивость как черты характера, находящие свое проявление в поведении и интонациях речи педагога;

- уверенность в себе;

- беспристрастность и корректность в подведении итогов игры, оценке ее результатов и т.д.

Во многих играх дошкольников позиция взрослого состоит не столько в непосредственном участии, сколько в создании условий, определяющих правильное отношение детей к игре (создание игровой атмосферы, тщательное разъяснение содержания и правил игры, корректная помощь в распределении ролей между игроками, адекватный подбор игрового материала и оборудования и т.д.). Так, определенных знаний и умений требует от педагога создание у детей мотивации к игре, что является одним из факторов, целостно влияющих на ее ход и результаты.

Для этого необходимо правильно определить момент, когда органично совпадут педагогическая цель и желание ребенка участвовать в игре. Создавая коллективные взаимоотношения в игре, руководитель должен стремиться, чтобы дети играли дружно, помогали друг другу, проявляли навыки взаимовыручки, не ссорились, не смеялись над проигравшим. Для этого очень важно знать и понимать, по каким признакам и мотивам складываются те или иные детские группировки, уметь влиять на них, пользоваться ими для сплачивания детского коллектива.

Общей рекомендацией взрослому при проведении игр любого вида является создание и поддержание у детей особого – игрового – эмоционального состояния. Несмотря на то что помимо радости и гордости играющие могут испытывать иногда чувства огорчения и обиды, в ходе игры важно корректно, но настойчиво поправлять ошибки игроков, при необходимости – разумными способами поддерживать их дисциплину, не допускать пререканий и грубости, постепенно воспитывая у детей выдержку, чувства справедливости, товарищества и взаимовыручки, настойчивости в достижении цели.