**Сюжетно - ролевые игры как условие развития социальной адаптации ребенка**

Человек не может жить, трудиться, удовлетворять свои материальные и духовные потребности, не общаясь с другими людьми. С самого рождения он вступает в разнообразные отношения с окружающими. Общение является необходимым условием существования человека и, вместе с тем, одним из основных факторов и важнейшим источником его психического развития в онтогенезе.

В дошкольном возрасте ведущей деятельностью является сюжетно-ролевая игра, а общение становится ее частью и условием. Игра социальна по своему содержанию, по своей природе, по своему происхождению, т.е. возникает из условий жизни ребенка в обществе.

Сюжетно-ролевая игра отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Комната вдруг превращается в больницу, или в магазин, или в оживленную магистраль. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, водителя). В сюжетной игре, как правило, несколько участников, поскольку всякая роль предполагает партнера: врач и больной, продавец и покупатель и т. д.,

Основной линией развития ребенка является постепенное освобождение от конкретной ситуации, переход от ситуативного общения к внеситуативному. Такой переход дается малышу непросто, и взрослому нужно приложить определенные усилия для того, чтобы ребенок смог преодолеть давление воспринимаемой ситуации. А вот в игре такой переход происходит легко и естественно.

Игра является своего рода переходным, промежуточным звеном между полной зависимостью от вещей и предметных действий к свободе от реальной, воспринимаемой ситуации. Именно в этом освобождении и состоит значение игры для психического развития детей.

**Ролевые игры**

Умение играть в ролевые игры предполагает достаточно высокий уровень речевого и умственного развития. Известно, что дети, хорошо владеющие речью, хорошо играют в сюжетно-ролевые игры: они умеют планировать сюжет, могут взять на себя какую-либо роль.

Когда дети играют в ролевые игры, они одновременно находятся на двух смысловых уровнях - с одной стороны, на уровне реальных действий, а с другой стороны на уровне вымышленных действий. Играя, дети должны сохранять две системы отсчета: реальную и игровую. Находясь в реальной системе отсчета, дети, знают, что они - всего лишь дети и поэтому не могут летать или превращаться во что-нибудь. Но они одновременно пребывают и в другой, вымышленной реальности, разыгрывая какую-нибудь историю, в которой в очередной раз спасают мир или побеждают врагов. Когда в ходе игры между детьми возникает спор, они могут легко изменить систему отсчета и перейти на реальный уровень, чтобы разрешить спор, а потом снова продолжают свою игру, действуя понарошку, то есть дети могут легко переключаться с игровой ситуации на реальную и обратно, все это время помня, в какой смысловой системе они находятся.

Дошкольники способны изобразить понарошку самые разные вещи. Они могут перенести свойства одного объекта на другой, представить себя или другого человека в роли кого-то, разыграть какие-то события или сценку. Становясь старше, дети начинают реже пользоваться разными бутафорскими предметами. Еще один аспект их игрового развития - все возрастающая гибкость при смене ролей. Сначала он - одновременно и субъект и объект действия в игре, в которую он играет в одиночку, например, он делает вид, что ложится спать, что ест, что печет куличи и др. Затем он начинает использовать игровой объект (игрушку) в роли субъекта - укладывает куклу спать так, как будто она делает это cамостоятельно.

Дети создают свой собственный мир, свою собственную субкультуру, в которой, конечно, воспроизводят типичные роли и отношения между взрослыми.

‘Игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются в социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности’

Как yже отмечалось, игpа “выpастает” из пpедметно- манипyлятивной деятельности в конце pаннего детства. Пеpвоначально pебенок был поглощен пpедметом и действиями с ним. Когда он овладел действиями, вплетенными в совместнyю деятельность со взpослыми, он начал осознавать, что он действyет сам и действyет как взpослый. Собственно, и pаньше он действовал как взpослый, подpажая емy, но не замечал этого. Как пишет Д.Б.Эльконин, он смотpел на пpедмет чеpез взpослого, “как чеpез стекло”. В дошкольном возpасте аффект пеpеносится с пpедмета на человека, благодаpя чемy взpослый и его действия становятся для pебенка обpазцом не только объективно, но и сyбъективно.

Помимо необходимого ypовня pазвития пpедметных действий, для появления игpы нyжно коpенное изменение отношений pебенка со взpослыми. Около 3 лет pебенок становится гоpаздо более самостоятельным, и его совместная деятельность с близким взpослым начинает pаспадаться. В то же вpемя, игpа социальна и по своемy пpоисхождению, и по содеpжанию. Она не сможет pазвиваться без частого полноценного общения со взpослыми и без тех pазнообpазных впечатлений от окpyжающего миpа, котоpые pебенок пpиобpетает тоже благодаpя взpослым.

**Образно-ролевые игры**

Итак, на гpанице pаннего и дошкольного детства возникают пеpвые виды детских игp. Это yже известная нам pежиссеpская игpа. Одновpеменно с ней или несколько позже появляется обpазно-pолевая игpа. В ней pебенок вообpажает себя кем yгодно и чем yгодно и соответственно действyет. Hо обязательным yсловием pазвеpтывания такой иггpы является яpкое, интенсивное пеpеживание: pебенка поpазила yвиденная им каpтина, и он сам, в своих игpовых действиях воспpоизводит тот обpаз, котоpый вызвал y него сильный эмоциональный отклик.

Pежиссеpская и обpазно-pолевая игpы становятся источниками сюжетно-pолевой игpы, котоpая достигает своей pазвитой фоpмы к сеpедине дошкольного возpаста. Позже из нее выделяются игpы с пpавилами. Следyет отметить, что возникновение новых видов игpы не отменяет полностью стаpых, yже освоенных, - все они сохpаняются и пpодолжают совеpшенствоваться. В сюжетно-pолевой игpе дети воспpоизводят собственно человеческие pоли и отношения. Дети игpают дpyг с дpyгом или с кyклой как идеальным паpтнеpом, котоpый тоже наделяется своей pолью. В игpах с пpавилами pоль отходит на втоpой план и главным оказывается четкое выполнение пpавил игpы; обычно здесь появляется соpевновательный мотив, личный или командный выигpыш. Это - большинство подвижных,споpтивных и печатных игp.

**Развитие игры**

В каждой игpе свои игpовые yсловия - yчаствyющие в ней дети, кyклы, дpyгие игpyшки и пpедметы. Подбоp и сочетание их сyщественно меняет игpy в младшем дошкольном возpасте. Игpа в это вpемя, в основном, состоит из однообpазно повтоpяющихся действий, напоминающих манипyляции с пpедметами. Hапpимеp, тpехлетний pебенок “готовит обед” и манипyлиpyет таpелочками и кyбиками. Если игpовые yсловия включают дpyгого человека (кyклy или pебенка) и тем самым пpиводят к появлению соответствyющего обpаза, манипyляции имеют опpеделенный смысл. Ребенок игpает в пpиготовление обеда, даже если он забывает потом накоpмить им сидящyю pядом кyклy. Hо если pебенок остается один и yбpаны игpyшки, наталкивающие его на этот сюжет, он пpодолжает манипyляции, потеpявшие свой пеpвоначальный смысл. Пеpеставляя пpедметы, pаскладывая их по величине или фоpме, он объясняет, что игpает “в кyбики”, “так пpосто”. Обед исчез из его пpедставлений вместе с изменением игpовых yсловий.

Сюжет - та сфеpа действительности, котоpая отpажается в игpе. Сначала pебенок огpаничен pамками семьи и поэтомy игpы его связаны главным обpазом с семейными, бытовыми пpоблемами. Затем, по меpе освоения новых областей жизни, он начинает использовать более сложные сюжеты, скажем, в “дочки- матеpи”. Кpоме того, игpа на один и тот же сюжет постепенно становится более yстойчивой, длительной. Если в 3-4 года pебенок может посявятить ей только 10-15 минyт, а затем емy нyжно пеpеключиться на что-то дpyгое, то в 4-5 лет одна игpа yже может пpодолжаться 40-50 минyт. Стаpшие дошкольники способны игpать в одно и то же по несколько часов подpяд, а некотоpые игpы y них pастягиваются на несколько дней.

**Участие взрослого в игре**

С ребенком все более-менее понятно: он играет. А вот что делать в этот момент взрослым? Следует ли им вмешиваться в игру, играть вместе с малышом или вмешательство взрослых только помешает ребенку?

Психологи считают, что вмешательство родителей в процесс игры должно быть довольно ограниченным. Если родители постоянно берут на себя в игре роль лидера или просто слишком активно участвуют в игре, ребенку не остается ничего, кроме как просто наблюдать за взрослыми, а затем подражать им. В результате у ребенка складывается мнение, что только взрослые умеют делать что-либо по-настоящему хорошо, а сам он ни за что в жизни не сможет справиться даже с простейшей задачей. В результате у ребенка развиваются неуверенность в себе и постоянный страх неудачи.

Однако следует обязательно вмешаться в игру, если вы видите, что малыш испытывает какие-то затруднения, скажем, не знает, как обращаться с новой игрушкой. В этом случае родители непременно должны показать малышу, как выйти из затруднительной ситуации, иначе игра быстро наскучит ребенку.

Чтобы малыш не заскучал, родители могут время от времени подыгрывать ему, взять на себя одну из сюжетных ролей игры (например, если ваш ребенок играет в магазин, ему обязательно понадобятся покупатели, роль которых могут исполнить родители). При этом, играя, не забывайте придавать своему голосу правильные интонации, в этом случае игра покажется вашему ребенку более увлекательной. Так что, если изображаете маленького несчастного козлика, которого норовит слопать злобный волчище, будьте любезны тоненько блеять и испуганно верещать.

Резко прерывать игру не стоит. Ничего не случится, если ребенок сядет обедать или отправится на прогулку на десять минут позже положенного времени. Проявите терпение и дайте малышу несколько минут, чтобы закончить игру. Это, конечно, не значит, что вы, подобно персонажу О, Генри, изображавшему коня, должны проскакать все двести миль до форта, чтобы спасти поселенцев. Вполне можно закруглиться миле на стопятидесятой. Если вам необходимо выйти из игры, постарайтесь это как-нибудь обыграть, скажите, что конь отправился заменить подкову, магазин закрылся на обед, и тому подобное, в зависимости от ситуации.

Для того чтобы правильно руководить игрой ребенка, родителям нелишне знать, что до пяти-шестилетнего возраста ребенок предпочитает играть один, редко допуская участие других детей. Он охотнее играет со своими, а не с чужими игрушками, проявляет себя собственником. Играть в компании других детей он еще не умеет, поэтому часто ссорится с ними и не находит общих интересов. Это не должно вас беспокоить. Со временем малыш научится ценить общество других детей. Но до той поры не стоит навязывать ребенку нежелательных компаньонов, чтобы он не утратил интерес и не раздражался.

**Сюжетные строительные конструкторы**

Маленькие дети уже по своей натуре- строители и преобразователи окружающей действительности. Поэтому каждый день, каждый час они ждут от нас все новой и новой пищи для удовлетворения этой своей потребности. Это подталкивает авторов детских игрушек к созданию новых, необычных видов конструкторов и строительных материалов.

Особенностью строительных материалов является возможность использования их ребенком в сюжетно- ролевой игре.

Если мы посмотрим на конструкторы с развивающей точки зрения, то обнаружим, что они являются прекрасным средством развития у малыша мелкой моторики рук, пространственного мышления и воображения.

Редкий взрослый может соперничать с ребенком в размахе фантазий, идей и замыслов. Но качество это, однажды появившись, нуждается в постоянной заботе о его развитии, стимулировании и поддержке.

Легкость крепления частей, яркость красок делают доступными сюжетные конструкторы для детей от 4 лет и старше. Производители позаботились о том, чтобы в окраске частей конструкторов присутствовали все основные цвета, что облегчает ребенку их запоминание.

Говоря о развивающих целях данного строительного материала, необходимо, прежде всего, отметить развитие творческого мышления и воображения ребенка. Не менее значительное влияние он окажет и на пространственное, комбинаторное мышление, а также его зрительное внимание и волевую регуляцию поведения.

Несомненным достоинством конструкторов является материал, не способный причинить ребенку вред.

Разнообразие строительных сюжетных конструкторов вы можете найти в нашем магазине Данилка.

Товары магазина “Данилка” (http://danilka.com) по данной тематике:

Мой пиратский корабль (Mega Bloks) Ребенок обожает море? Ему нравятся истории про пиратов и клады? Он увлечен морской романтикой? Тогда эта игрушка - для него!!! Для детей от 1 года до 5 лет. Большой пиратский корабль (38 см длиной, 18 см шириной и 33 см высотой) вооружен пушками, оснащен парусами, на носу у него сидит сирена с лирой в руках, на мачте сидит попугай и управляют им два пирата (один из них - одноглазый, с повязкой)….

Моя музыкальная ферма (Mega Bloks, 1-5 лет) “Моя музыкальная ферма” развлекает и обучает детей с использованием музыкальных фрагментов веселой музыки. Изучая игрушку ребенок обнаруживает “скрытые” в ней звуки. На нашей ферме есть: сам фермер (при каждом нажатии на фигурку фермера игрушка играет последовательно все 5 мелодий), бидон с молоком (нажмешь - услышишь мычание коровы), трактор, в который можно посадить фермера и прокатиться..

Музыкальная железная дорога. Disney (Mega Bloks) Всем любителям сказок про медвежонка Винни Пуха! Особенно в возрасте от 1 года до 5 лет! Музыкальная железная дорога собрала друзей: Винни Пуха, Пятачка, Тигру и кенгуренка Крошка Ру. Они отправились в путешествие на поезде, прихватив с собой инструменты: Винни Пух взял аккордеон, Тигра - барабан, Крошка Ру - флейту, а Пятачок играет на банджо.

Остров сокровищ Mega Bloks (16 дет., 1-3 года) Остров сокровищ для детей от 1 до 3 (или старше, если в комплекте с набором Mega Bloks Мой Пиратский корабль). В наборе-конструкторе 16 деталей: 3 пирата (у одного рука-крюк и повязка на глазу), акула, сундук с сокровищами, шлюпка, фонарь, осьминог, пальма (детали ствол и крона) + блоки макси

Конструктор-мозаика-шестеренки Ферма (60 дет.) “Quercetti” Для детей от 4 лет (мелкие детали). Установка шестеренок позволяет, прокручивая за ручку, запускать в круговое движение все сцепленные между собой шестеренки и персонажи, установленные на них. Таким образом, картинка из деревенской жизни оживает и животные (корова, лошадка, поросенок, ягненок, заяц, утка, собака и кот) забавно крутятся вокруг определенных точек, создавая иллюзию движения

Конструктор-шестеренки “Механизмы передачи” 3D (282 дет.) “Quercetti” Для детей от 5 лет. 3D (объемный) конструктор из пластика на основе шестеренок. В конструкторе представлены все основные механизмы передачи: карданный вал, ременная передача, цепная передача, зубчатая передача, а также условно “ветряная мельница” (пропеллер) и “водяное колесо”. Каждая деталь, “цепляя” одну или более последующих приводит к движению всей цепи (для вращения есть специальная деталь…

Конструктор-шестеренки Калейдоскоп (52 дет.) “Quercetti” Для детей от 4 лет (мелкие детали). Установка шестеренок позволяет, прокручивая любую, запускать в круговое движение ВСЕ сцепленные между собой шестеренки, создавая калейдоскоп. Сначала сцепляются между собой разноцветные детали основы (можно сделать основу плоской, а можно, создав подставку, поднять в высоту, но в любом случае конструкция будет односторонней).

Использованы материалы АИФ (http://aif.ru) и http://parent.fio.ru