**Игра как условие становления**

**инициативности дошкольников**

(выступление на семинаре районной открытой методической площадки

«Развитие детской инициативы и самостоятельности»)

**Воспитатель:**

**Шумейко Н.С.**

**2017 г.**

Особого внимания заслуживает такое понятие как «творческая инициатива». Под творческой инициативой следует понимать включенность ребёнка в сюжетную игру, как основную деятельность дошкольника.

Выделяют три уровня творческой инициативы:

1-й уровень

Активно развертывает несколько связанных по смыслу условных действий (роль в действии), содержание которых зависит от наличной игровой обстановки; активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями; с энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие (цепочку действий) с незначительными вариациями.

2-й уровень

Имеет первоначальный замысел («Хочу играть в больницу», «Я - шофер» и т.п.); активно ищет или видоизменяет имеющуюся игровую обстановку; принимает и обозначает в речи игровые роли; развертывает отдельные сюжетные эпизоды (в рамках привычных последовательностей событий), активно используя не только условные действия, но и ролевую речь, разнообразные ролевые диалоги; в процессе игры может переходить от одного сюжетного эпизода к другому (от одной роли к другой), не заботясь об их связности.

3-й уровень

Имеет разнообразные игровые замыслы; активно создает предметную обстановку «под замысел»; комбинирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может при этом осознанно использовать смену ролей; замысел также имеет тенденцию воплощаться преимущественно в речи (словесное придумывание историй) или в предметном макете воображаемого «мира» (с мелкими игрушками-персонажами), может фиксироваться в сюжетных композициях в рисовании, лепке, конструировании.

Сюжетно-ролевая игра - деятельность творческого характера, в которой дети берут на себя роли и в обобщенной форме воспроизводят деятельность и отношения взрослых, используя предметы-заместители. Осваивая сначала действия с предметами, затем с заместителями, ребенок в игре постепенно начинает мыслить во внутреннем плане.

Исследователи выделяют различные структурные элементы игры – основной и переход к сюжетно - ролевой игре происходит в тот момент, когда ребёнок принимает на себя роли. В возрасте от 3 до 5 лет дети находятся на начальном этапе развития сюжетно - ролевой игры. Дети с удовольствием отображают в своих играх бытовые эпизоды из жизни семьи. С обогащением представлений об окружающем мире в играх всё чаще отображается деятельность взрослых. Таким образом, главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры – эта та сфера действительности, которая воспроизводится детьми.

В зависимости от этого сюжетно-ролевые игры подразделяются на:

- игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения» (большое место уделяется кукле).

- игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль).

- игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

- игры на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», по содержанию мультфильмов, кинофильмов и т. д.

Прежде чем начать играть, дети придумывают замысел, в нём находят воплощение представления о различных событиях. Младшим дошкольникам довольно часто ещё требуется помощь взрослого для того, чтобы появился замысел игры. Воспитатель создаёт игровую ситуацию, вносит новую игрушку. По мере обогащения игрового и жизненного опыта дети начинают сами определять, во что они будут играть.

Итак, усложнение в развитии игрового умения выражается в следующем:

- сначала замысел игры появляется по инициативе взрослого;

- потом - с помощью взрослого;

- в дальнейшем ребёнок определяет замысел игры по собственной инициативе.

Замыслы детских игр могут быть как однообразными, так и разнообразными. Чем разнообразнее замыслы, тем интереснее игры, а это напрямую зависит от впечатлений об окружающем мире.

В качестве основного метода организации сюжетно-ролевых игр можно использовать комплексный метод педагогической поддержки самодеятельных игр (Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой). Содержание работы организуется в соответствии с возрастом воспитанников:

Группа раннего возраста - приобщение детей к разным играм: предметным (в том числе с составными и динамическими игрушками), простейшим сюжетным, подвижным; перевод предметных действий в действия смысловые в контексте игровой ситуации.

2-я младшая группа - обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры (индивидуальные и малыми подгруппами), формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.

Средняя группа - освоение и развитие ролевого поведения, поддержка игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, (подвижным, досуговым, театрализованным, народным играм).

Старшая группа - обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры подгруппами; создание условий и поддержка самодеятельной игры детей, приобщение детей к разным видам игр (подвижным, с правилами, досуговым, дидактическим, народным, интеллектуальным и др.)

Подготовительная группа - формирование и педагогическая поддержка детского коллектива как играющего детского сообщества, поддержка самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми игр разных видов; поддержка перехода к играм-диалогам, играм - фантазированиям, играм в самодельной предметной среде.

Требования к проведению игры.

В игре с детьми у взрослого может быть две основные стратегии. Взрослый может сам организовать игру на основании заранее продуманного общего направления сюжета и подготовленных предметно - игровых материалов, или он может присоединиться к уже играющим детям. Он участвует с детьми в игре на равных и может влиять на содержание и общий ход игры теми же способами, что используют другие играющие. В сюжетной игре он может придумать сюжет игры, выступить с интересным предложением о её сюжетном продолжении, ввести в игру новый персонаж, создать проблемную ситуацию и т.д.

Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей:

• наблюдения;

• целевые прогулки;

• экскурсии

• беседы;

• чтение художественной литературы;

• просмотр кино - видеофильмов;

• занятия (особенно речевые)

• рассмотрение иллюстраций;

• ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования;

• организация игрового пространства (подбор, изготовление своими руками);

• игры (конструктивные, дидактические, подвижные);

• изобразительная деятельность;

• игры-имитации;

• мнимые «телефонные разговоры»;

• придумывание историй (для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог необычный чай»);

• «домашние задания», которые приучили ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом.»).

Прямое руководство (с вмешательством в игру).

1. Воспитатель - носитель игровых действий (младший дошкольный возраст) предполагает активное участие воспитателя в игре, способствует устойчивости игрового замысла.

Задача - научить играть (воспитатель исполнитель главной роли):

• показ игровых действий;

• описание сюжета или персонажа (например, больной куклы);

• рассуждения воспитателя (например, о причинах болезни куклы);

• упражнения ребенка в игровых действиях;

• упражнения в игровых действиях в новых ситуациях («Скорая везет в больницу», «Больного несут на носилках»);

• обращение персонажа к детям;

• вопросы к ребенку, к персонажу;

• проблемные игровые ситуации («В Мишки температура», «Зайчик сломал ножку»).

В младших группах преимущественно через индивидуальные формы работы.

2. Воспитатель - партнер и помощник в игре (средний и старший дошкольный возраст)

Задача - обогащение содержания игр, формирование умения организовывать совместные игры: вместе составлять сюжет, комбинировать события в определенной последовательности и согласовывать их с партнером:

• непосредственное участие в игре (преимущественно второстепенные роли);

• вопросы;

• предложение темы игры;

• совет в игровой форме;

• беседа с детьми перед началом игры (помощь начать игру);

• беседа о распределении вещей;

• беседа о чем должно состояться (помощь в планировании игры);

• напоминание о том, что наблюдали;

• подсказка ходу игры (игровые действия);

• сообщение любого нового факта во время игры.

3 Воспитатель-наблюдатель при необходимости (старший дошкольный возраст) руководство и помощник.

Задача - формирование умений вместе строить сюжет, понимание партнера по игре, согласовывать свои действия с их:

• совет (например, напомнить, что главную роль можно выполнять поочередно);

• уместен вопрос перед началом игры;

• помощь в объединении нескольких сюжетов в одну развернутую игру (подсказкой, намеком, советом, вопросом, предложением, отнюдь не навязчиво)

• прямое вмешательство в игру, если она приобрела отрицательного направления (воспитатель в игровой форме подталкивает способы выхода в сложившейся ситуации).