**СОВРЕМЕННЫЕ ДЕТИ - СОВРЕМЕННЫЕ ИГРЫ**

*Педагог-психолог Ковалева Е.А.*

Особой формой общественной жизни дошкольников является игра, в которой они по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир. Самостоятельная игровая деятельность способствует физическому и психическому развитию ребёнка, воспитание нравственно -волевых качеств, творческих способностей.

С философской точки зрения игра ребёнка является главным способом освоения мира, который она пропускает сквозь призму своей субъективности. Человек играющий - это человек, создающий свой мир, а значит, человек творящий.

Игра - это форма усвоения общественного опыта, его развитие происходит под влиянием окружающих детей взрослых.

*К. Д. Ушинский* определил игру как посильный для ребёнка способ вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путём подражания ребёнок воспроизводит в игре привлекательные, но пока реально недоступные ему формы поведения и деятельности взрослых. Создавая игровую ситуацию, дошкольники усваивают основные стороны человеческих отношений, которые будут реализованы впоследствии.

Условно игры можно разделить на две основные группы: сюжетно-ролевые (творческие) игры и игры с правилами.

***Сюжетно-ролевые игры*** - это игры на бытовые темы, с производственной тематикой: строительные игры, игры с природным материалом, театрализованные игры, игры - забавы, развлечения.

К ***играм с правилами*** относятся дидактические игры (игры с предметами и игрушками, словесные дидактические, настольно-печатные, музыкально - дидактические игры) и подвижные (сюжетные, бессюжетные, с элементами спорта)

*Сюжетно-ролевая игра* ребёнка в своём развитии проходит несколько стадий, последовательно сменяющих друг друга: ознакомительная игра, сюжетно- образовательная игра, сюжетно- ролевая игра, игра- драматизация. Вместе с игрой развивается и сам ребёнок.

*Сюжетно- ролевая игра* развивается постепенно от раннего возраста до старше- подготовительной, усложняется её содержание, замысел. ролевые взаимодействия. если в раннем возрасте развитие сюжетно- ролевых игр происходит только непосредственно под руководством взрослого, то в 2 - 4 года ребёнок активно переходит от предметного взаимодействия к воспроизведению человеческих взаимоотношений.

В младшей группе дети становятся более самостоятельными, потому что им самим интересно выполнять разные игровые действия, но прибегает к взрослому, для того что бы взрослый выразил своё отношение к его действиям, постройке: " хорошо ли у меня получилось? как надо? и т. д.)

В этом возрасте в сюжетно-ролевой игре происходит объединение отдельных действий: кукла моет руки - ест- спит. Здесь мы применяем методы прямого частично косвенного руководства, которые позволяют развивать короткие игровые цепочки.

Пример: мама причёсывает дочку - дочка надевает платье - ведёт дочку в детский сад.

Но в этом возрасте (начало года) дети ещё не называют себя именем персонажа (машиной управляет Женя; с дочкой гуляет Лера). Во второй половине года у детей развивается умение принимать на себя роль, говорить от лица персонажа и отражать его настроение, эмоции; ребёнок овладевает ролевым поведением.

В младшей группе дети с помощью взрослого могут выделять взаимозависимые роли и их ролевое соподчинение (врач - больной, мама - дочка; водитель- пассажир). Дети используют атрибуты- заместители, находят им применение.

В среднем возрасте, у детей появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребёнок ведёт себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношение между людьми.

В этом возрасте ребёнок становится более инициативным и овладевает самостоятельным ведением игры. Взрослый активнее принимает формы косвенного руководства детской игрой, предоставляя ребёнку возможность действовать более самостоятельно, поощряя его инициативу. В процессе формирования игровой деятельности мы стараемся привлечь внимание детей к различным предметам, которые могут быть применены в игре в качестве заместителей.

В этом возрасте уже привлекаем детей изготавливать необходимые игрушки и атрибуты для игр.

В старшем дошкольном возрасте сюжетно - ролевая игра достигает своего пика, у детей рождается потребность в партнёрском взаимодействии. У детей расширяется представление об окружающем мире, это влияет на развитие игровых изменений, усложнение игровых замыслов.

Дети старшего возраста уже умеют согласовывать ролевые действия, умеют сговариваться на игру, определять ролевое поведение, согласно поворотам сюжета.

К концу дошкольного детства сюжетно-ролевая игра несколько изменяется. Она отличается разнообразием тематики, ролей, игровых действий, правил.

Сюжетно-ролевая игра, как мы знаем, развивается на основе знаний детей, наблюдений, из жизненного опыта, из книг, фильмов, бесед, произведений музыкального и изобразительного искусства и др. И если сравнивать поведение детей в сюжетно-ролевой игре в прошлые годы и игры современных детей, то видим большие изменения.

Если взять игру "Больница", то можно проследить, что к подготовительной группе возрастает количество ролей в этой игре. Здесь развёртывается целый больничный комплекс: врачи осматривают больных, стоматологи лечат зубы, терапевты измеряют пульс, делают прогревание, " Скорая" привозит больных, пострадавших от пожара, дорожных происшествий.

Игра" Магазин": если раньше в основном были роли продавца, покупателя, грузчика, то сейчас с современным развитием различных сетей магазинов, вступают такие роли как: кассир, менеджер, охранники и т. д.

Для развития сюжетно - ролевой игры мы постоянно расширяем жизненные и игровые представления детей, раскрываем смысл отношений между людьми в профессиональной деятельности. Конечно, это должно происходить и в семье. Но часто мы встречаемся с тем, что дети отражают в играх негатив. Сторона жизни, которые несут из дома. Часто в самостоятельной игре " Семья" дети отражают взаимоотношение родителей (ссоры, между родителями; праздники, которые отмечают дома, возникающие конфликты при детях, дети проявляют грубость по отношению к партнёрам (это есть в младшем возрасте и в старшем возрасте).

Раньше на основе детских книг, сказок, хороших мультфильмов, дети активно стремились подражать положительным сказочным персонажам и воплощали свои чувства в самостоятельной игре. Сейчас мы видим, как дети подражают героям современных мультсериалов, которые не несут в себе ни чего ценного для развития ребёнка. Эти не понятные " Человек паук", Робот", Винксы" и др. (дети их называют "страшилками") поглощают современных детей. Дети даже старшего возраста не могут объяснить назначение этих героев. Часто можно слышать такие ответы: " Они сильные и всех убивают" В детском саду, мы конечно подбираем игрушки в соответствии с возрастом детей, в соответствии с требуемыми качествами, функцианированность, безопасность и т. д.

Родителям даём рекомендации по выбору художественной литературы, мультфильмов, игрушек для детей, но как видно из практики, многие родители не прислушиваются к ним. Даже родители начинают говорить детскими фразами (машина - это " тачка")

Семья должна так же развивать ребёнка; члены семьи должны управлять игрой ребёнка дома. Но родители вечно заняты своими проблемами, микроклимат в семьях часто не спокойный. Постоянный дефицит эмоционально-положительного общения и в игре, и в повседневной жизни сказывается на нервно- психическом развитии ребёнка. Потому многие дети не могут наладить отношения в игре с товарищами. Часто приходится наблюдать в играх детей неумение " делиться игрушками". Привыкшие к тому, что дома все желания детей выполняются родителями, и в играх эти дети стараются достичь желаемого " я хочу", " это моё", " я хочу быть только врачом" и т.д. Многие дети не хотят пользоваться атрибутами - заместителями. Часто после таких ситуаций игра сворачивается. И всё таки радует, то что большинство детей в группе, хотят и понимают игровые задачи, умеют общаться в сюжетно - ролевой игре и в детском саду и дома. Принимают игровые задачи, умеют общаться в соответствии выбранной роли.

И это большая заслуга относится к воспитателям.

