

# Обучаем, играя

Сюжетно-ролевая игра – это игра, направленная на активное усвоение новых социальных ролей, самореализацию, приобретение нового социального опыта. Игра увлекает и включает ребенка в новые для него отношения. В процессе такой игры у ребенка развиваются познавательные процессы.

Психические познавательные процессы - это процессы, при помощи которых человек познает окружающий мир, себя и других людей.

Психические процессы это: восприятие, внимание, воображение, память, мышление, речь, сознание — а это как важнейшие компоненты любой человеческой деятельности. Для того чтобы удовлетворять свои потребности, общаться, играть, учиться и трудиться, человек должен каким-то образом воспринимать мир, обращая при этом внимание на различные моменты или компоненты деятельности, представлять то, что ему нужно делать, запоминать, обдумывать, высказывать. А развивать эти способности необходимо в ведущей деятельности ребенка-игре.

Возраст вашего ребенка 6 лет, в этом возрасте ведущий вид деятельности игра и не просто , а именно сюжетно-ролевая.

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ: БОЛЬНИЦА, ШКОЛА, САДИК, СЕМЬЯ, МАГАЗИН, ПОЧТА.**

Эти темы соответствуют тем «социальным институтам», которые ребенок посещает регулярно изодня в день. В основе сюжета игры может лежать и любое литературное произведение, которое содержит большое число разнохарактерных героев. Четко необходимо распределить роли, определить правила игры для каждого участника. У каждого героя должна быть своя задача, определенная сюжетом или им самим. Эти целевые ориентиры направляют ребенка и способствуют активизации речи, внимания, памяти и мышления

## ПАМЯТЬ

В старшем дошкольном возрасте происходит постепенный переход от произвольного к произвольному запоминанию и воспроизведению материала. При этом в соответствующих процессах выделяются и начинают относительно самостоятельно развиваться специальные перцептивные действия (переработка), направленные на то, чтобы лучше запомнить, полнее и точнее воспроизвести удержанный в памяти материал. Продуктивность запоминания в игре у детей намного выше, чем вне ее. Сюжетно-ролевая игра является источником развития произвольности запоминания, а значит и готовит ребенка к поступлению в школу. Произвольность процесса запоминания сказывается соответственно на сохранении всей информации, которую приподносит в дальнейшем учитель в школе.

Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные, импульсивные действия. Дети лучше сосредотачиваются и больше запоминают в условиях этой игры, чем просто по прямому заданию

взрослого. Сознательная цель - сосредоточиться, запомнить что-то легче всего ребенком в игре, в которой ребенок берет на себя роль взрослого и, воспроизводит его жизнь, деятельность и отношения к другим людям, тем самым живет с ним общей жизнью, - пишет Д.Б. Эльконин. Через содержание игры ребенок приобщается к жизни взрослых.

Сюжетно-ролевая игра отвечает основному мотиву ребенка дошкольного возраста - его стремлению войти в мир взрослого человека. Поэтому наиболее благоприятные условия для овладения произвольным запоминанием и воспроизведением создаются именно в игре, когда запоминание является условием успешного выполнения ребенком взятой на себя роли. Количество слов, которые запоминает ребенок, выступая, например, в роли покупателя, исполняющего поручение купить в магазине определенные предметы, оказывается выше, чем количество слов, запоминаемых по прямому требованию взрослых на занятии.

## ВНИМАНИЕ

Очень важно развивать и совершенствовать внимание и крайне важно уже в дошкольном возрасте, и этой цели легче всего достигнуть путем вовлечения дошкольников опять же в сюжетно — ролевую игру.

**Внимание** — избирательная направленность восприятия на тот или иной объект, умения сосредотачиваться на объекте, событии, деятельности.

В игре развивается устойчивость внимания - это длительность сосредоточения внимания на объекте.

Развивается концентрация внимания - увеличивается интенсивность сигнала в условиях ограниченности поля восприятия.

Развивается распределение внимания - способность одновременно удерживать во внимании некоторое число разнородных объектов.

К окончанию дошкольного периода появляются зачатки более активного произвольного внимания. Его появление - крайне важное психическое новообразование рассматриваемого возраста. Заметно возрастает объем, устойчивость и концентрация произвольного внимания. В управлении вниманием формируются элементы произвольности

## МЫШЛЕНИЕ

Взрослые некоторые уверены: чем богаче антураж, тем занимательнее игра. Поэтому дом заполняют игрушечные стиральные машины, утюги и наборы инструментов. Несомненно, предметная сторона вопроса существенна. Однако не забывайте и о том, что для ребенка куда важнее свобода действий и хорошая компания. Иногда достаточно палки и нескольких деревьев, чтобы малыш почувствовал себя в лесной чаще охотником, который идет с ружьем на медведя. Коробка из-под микроволновки превращается в самолет, летящий в дальние страны. Чем сложнее поставленные задачи, тем активнее развитие. Ведь ребенку нужно уметь объяснить, что это за предмет и

зачем он был создан. Так тренируются речь и логика. Постепенно сюжетно — ролевые игры становятся длиннее и сложнее. Это показатель развития внимания и память и мышления.

Как играть? Вот ребенок изображает царевича, через минуту – трехглавое чудовище, а чуть позже – спасенную принцессу. Старайтесь не навязывать **сюжет**, а задавать наводящие вопросы. Отвечая на них, ребенок создаст свою историю. Первые инсценировки – с двумя-тремя персонажами. Например, сказки про Лису и Журавля или Волка и Красную Шапочку. Голос за кадром. Вы выступаете в роли рассказчика? Ведете повествование? Старайтесь быть немногословной и упускайте лишние подробности. Ребенку интересна быстрая смена событий. Затянутый рассказ утомит его и надоест.

ИТАК, помните сюжетно-ролевая игра источник не просто переживания положительного настроения, но и отличный источник развития внимания, памяти и мышления вашего ребенка.

Ведущий вид деятельности- игра , а в вашем возрасте сюжетно-ролевая игра и только когда ребенок будет получать новые ощущения от тесного контакта с родным человеком, только тогда он оценит значимость совместной игры, а не станет тянуться к мультипликационным фильмам.