

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ г. КРАСНОДАР
«ДЕТСКИЙ САД № 77»**

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

ТЕМА «СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА И ЕЁ ЗНАЧЕНИЕ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»

Автор - составитель:
воспитатель
Патракова Наталья Александровна

2023

Содержание:

Пояснительная записка.....	3 стр.
1.Понятие «игра», «игровая деятельность» и их толкование	
1.1.Социальная природа игры.....	5 стр.
1.2.Структура и типология игры.....	8 стр.
2. Сюжетно-ролевая игра и её значение в развитии детей старшего дошкольного возраста	
2.1. Условия формирования сюжетно-ролевой игры.....	12 стр.
2.2. Маркеры игрового пространства и их значение в развитии игрового сюжета.....	18 стр.
Заключение.....	20 стр.
Рекомендуемая литература.....	22 стр.
Приложение А	

Пояснительная записка

Дошкольное детство – короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Основной вид деятельности детей – игра, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту, способ усвоения общественного опыта.

Согласно «Концепции дошкольного воспитания», игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать себя «здесь и теперь», достичь состояния полного эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Эти объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью дошкольника.

Игра является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике. Известнейший в нашей стране педагог А.С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: « Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет деятельность работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...»

Игра - отражение жизни. Здесь все «как будто», «понарошку», но в этой условной обстановке, которая создается воображением ребенка, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Ребенок знает, что кукла и мишка - только игрушки, но любит их, как живых, понимает, что он не «пострадавший» летчик, или моряк, но чувствует себя отважным пилотом, храбрым моряком, который не боится опасности, по-настоящему гордится своей победой. Подражание взрослым в игре связано с работой воображения. Ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом. Детское творчество проявляется в замысле игры и поиске средств в

его реализации. Сколько выдумки требуется, чтобы решить, в какое путешествие отправится, какой соорудить корабль или самолет, какое подготовить оборудование! В игре дети одновременно выступают как драматурги, бутафоры, декораторы, актеры. Однако они не вынашивают свой замысел, не готовятся длительное время к выполнению роли как актеры. Они играют для себя, выражая собственные мечты и стремления, мысли и чувства, которые владеют ими в настоящий момент. Поэтому игра - всегда импровизация.

Игра - самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания. Дети сами выбирают игру, сами организуют ее. Но в тоже время не в какой другой деятельности нет таких строгих правил, такой обусловленности поведения, как здесь. Поэтому игра приучает детей подчинять свои действия и мысли определенной цели, помогает воспитывать целенаправленность. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные. Задача воспитателя состоит в том, чтобы сосредоточить внимание играющих на таких целях, которые вызвали бы общность чувств и действий, способствовать установлению между детьми отношений, основанных на дружбе, справедливости, взаимной ответственности.

1. Понятие «игра», «игровая деятельность» и их толкование

1.1. Социальная природа игры

Игра - самая свободная, естественная форма проявления деятельности, в которой постигается окружающий мир, приобретается опыт взаимоотношения людей, реализуются творческие возможности.

Игра – особый вид деятельности, который расцветает в детские годы и сопровождает человека всю жизнь.

Психологи и педагоги издавна изучают игры детей и взрослых, отыскивая их функции специфическое содержание сравнивая с другими видами деятельности. Необходимость в игре иногда объясняют, как необходимость дать выход чрезмерной жизненной силе.

Другое трактование природы, игры - удовлетворение потребностей в отдыхе. Живое существо, играя, своеобразным образом тренируется, чему-нибудь обучается. Игра может быть вызвана и потребностью в лидерстве, соревновании.

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе развития общества.

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Согласно взглядам этих авторов, происхождение игры тесно связано с происхождением искусства. Игра, как и искусство, вызвана избытком жизненных сил.

Для Ф. Шиллера игра - это эстетическая деятельность. Избыток сил, свободных от внешних потребностей, является условием возникновения эстетического наслаждения, которое доставляется игрой.

В начале XX века у исследователей не было единодушия в решении вопроса, что является первичным в истории человечества: труд или игра. Высказывались предположения, что игра возникла раньше труда.

Несколько ближе к пониманию сути игры подошел В. Вундт. Именно ему принадлежит известное высказывание: «Игра – дитя труда».

Однако и он склонен считать источником игры наслаждение. Мысли, высказанные В. Вундтом, также фрагментарны. «Игра - это дитя труда, - писал он. - Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу». «Игра, — продолжает Вундт, - устраняет при этом полезную цель труда и, следовательно, делает целью этот самый приятный результат, сопровождающий труд».

Автором первой психологической теории игры стал немецкий ученый конца XIX в. К. Грос. В общих чертах эту теорию можно определить как «теорию упражнения». Грос связывал игру с удлинением периода детства у высших животных. Их приспособление к условиям окружающей среды не может ограничиваться наследственно фиксированными способами поведения. Врожденные инстинкты, необходимые для поддержания жизни, должны совершенствоваться и упражняться. Такое упражнение и происходит в игре молодых животных.

С резкой критикой теории К. Гроса выступил голландский зоопсихолог Ф. Бонтендайк. Для Бонтендайка игра обусловлена детством: существо играет, потому что оно еще молодо. Ребенок играет, потому что он обладает особой динамикой нервных процессов и особым отношением к действительности. Основным источником игры, по Бонтендайку, являются не отдельные инстинкты, а более общие врожденные влечения.

Теория З. Фрейда «Ребенок с самого своего рождения подвергается всевозможным травмирующим воздействиям: травме рождения, травме отнятия от груди матери, травме отказа, всевозможным травмам чрезмерных строгостей и наказаний. Поэтому детство - чрезвычайно тяжелый и опасный период, чреватый невротическими отклонениями.

Игра в свете этих положений выступает как естественное терапевтическое средство против возможных неврозов. Повторяя в игре свои травматические переживания, ребенок овладевает ими и изживает их».

Представления об игре Ж. Пиаже во многом строятся на идеях З. Фрейда. В дошкольном возрасте, по мысли Пиаже, ребенок живет одновременно в двух мирах - детской игры и взрослой реальности.

В отечественной марксистской литературе вопрос о происхождении и содержании игры был поставлен Г.В. Плехановым в работе «Письма без адреса» (1912 г.). По его мнению, игра возникает в ответ на потребность общества в подготовке подрастающих поколений к жизни в обществе. Но в жизни отдельного человека игра, по мнению Г.В.Плеханова, предшествовала труду. В этом заключается социальное назначение игры: она служит средством передачи «культурных приобретений из рода в род», подготавливает детей к труду.

Мысли Г.В.Плеханова получили развитие в трудах новых поколений исследователей.

Д.Б. Эльконин на основе анализа этнографического материала выдвинул гипотезу об историческом возникновении и развитии ролевой игры. (Представлено в таблице 1)

Таблица 1.

На заре существования человеческого общества	Игры не было. Примитивный труд взрослых и необходимые для него орудия. Дети принимали участие в работе взрослых (сбор плодов, корней, ловля рыбы и т.д.).
Усложнение орудий труда, переход к земледелию	Изменение положения ребенка в обществе: ребенок уже не мог принимать участие в работе взрослых, т.к. она требовала умений, знаний, сноровки. Взрослые стали изготавливать игрушки для упражнения детей в трудовых действиях : лук, копье, аркан), в ходе которых ребенок овладевал необходимыми навыками и умениями в использовании орудий труда. Игрушки были их моделями.
Возникновение различных ремесел, развитие техники, сложных	Игрушки перестали быть моделями. Они напоминали орудия труда внешним видом, но не функциями (игрушечное ружье, игрушечные грабли и т.д.). <i>Игрушки становятся образцами орудий труда.</i> С таким игрушками упражняться в игровых действиях нельзя, но их можно изображать. Возникает ролевая игра, в которой ребенок находит удовлетворение к стремлению к активному участию в жизни взрослых.

Ролевая игра возникает не под влиянием внутренних, врожденных инстинктов, а в результате вполне определенных социальных условий жизни ребенка в обществе. В ходе социально-исторического развития человечества игра приобретает все большее значение для формирования личности ребенка. С ее помощью дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают моральные нормы, социальный опыт, способы практической и умственной деятельности, выработанные многовековой историей человечества.

В трудах Л.С.Выготского (1896–1934) игра признана ведущей деятельностью, т. е. определяющей развитие ребенка. В какой же момент она появляется и когда становится ведущей деятельностью? Ребенок раннего возраста может что-то познать, только реально пощупав, попробовав, испытав. Действия «в уме» для него еще недоступны, а младший школьник уже способен к ним. Откуда же берется и когда возникает этот «ум», или, выражаясь научным языком, внутренний план деятельности? Он формируется именно в игре и за счет игры! Первоначально развернутые игровые действия заменяются жестом, потом словом, потом начинают осуществляться полностью в уме (игра-фантазирование). Идеальное и материальное разделяются. Возникает идеальное действие, зарождаются основы теоретического мышления, закладывается (по словам А.В.Запорожца) цокольный этаж общего здания человеческого мышления. В этом заключено главное значение игры для умственного развития детей.

Один из крупнейших ученых-исследователей игры нашего времени, С.Л.Новоселова, дала одновременно и очень образное, и очень точное определение: игра – «это форма практического размышления ребенка об окружающей его действительности», которая является «генетическим прообразом теоретической мысли взрослого». В игре практически, т. е. в действии, становится доступен целый мир.

Игра имеет непреходящее значение для социального развития ребенка, в игре он примеряет на себя ролевое поведение, начинает понимать многие нюансы поведения людей, учится подчинять свое поведение определенным правилам, это означает, что без полноценной игры у него не сформируется такое важное качество, как произвольность его деятельности. По словам известного психолога Л.И.Божович, игра является тем механизмом, который переводит требования взрослого в потребности самого ребенка. Но игра - не только практическое освоение «будущих», взрослых отношений в результате хорошего проигрывания своей роли. В процессе игровой деятельности происходит построение реального взаимодействия со сверстником: умение договариваться, выслушивать другого, иногда пойти на компромисс, иногда настоять на своем, чтобы игра могла продолжаться, и главное, чтобы она была интересной и увлекательной для всех!

Есть и другие, крайне важные свойства, которые формируются в самостоятельной игре дошкольника - это активность и инициативность. Для

поддержания интересной, захватывающей игры ребенку нужно прилагать всю свою фантазию, уметь обыграть любую мелочь, в случае затруднения найти выход из любой ситуации, моделировать и переживать в действии разные варианты ситуации. Ребенок, который получил в игре опыт такого вариативного подхода к разным проблемам, легко переносит его в другие виды деятельности, а «не доигравший» часто по-настоящему боится ошибки.

Игровая форма делает многие задания для ребенка интересными, понятными. В самодеятельной детской игре, которая возникает по инициативе самого ребенка, формируются те психические качества, без которых обучение будет просто невозможно. В игре дети получают возможность использовать на практике полученные знания, а значит, по-настоящему усваивать и понимать их. Без такой практической апробации любое знание становится абстрактным, ненужным и быстро забывается.

Игра – мощнейшая сфера «самости» человека: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм ребенок учится доверять самому себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире.

Игру не зря называют королевой детства. Знаменитый ученый Э.Берн говорил, что весь процесс воспитания ребенка он рассматривает как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть. Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие ее функции:

Обучающая функция - развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и др.

Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

Коммуникативная функция - объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения.

Релаксационная функция - снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде.

Психотехническая функция - формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

Функция самовыражения - стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал.

Компенсаторная функция - создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые невыполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

1.2. Структура и типология игры

Основными структурными элементами игры являются: игровой замысел, сюжет или ее содержание; игровые действия; роли; правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны.

Игровой замысел— это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить группы: отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.); отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов...); отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.). Такое деление их, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

Сюжет, содержание игры – это то, что составляет ее живую ткань, определяет развитие, многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношения детей. Содержание игры делает ее привлекательной, возбуждает интерес и желание играть.

Структурной особенностью и центром игры является роль, которую выполняет ребенок. По тому значению, какое принадлежит роли в процессе игры, многие из игр получили название ролевых или сюжетно-ролевых. Роль всегда соотнесена с человеком или животным; его воображаемыми поступками, действиями, отношениями. Ребенок, входя в их образ, играет определенную роль. В процессе игры самими детьми (а в некоторых играх — взрослыми) устанавливаются правила, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Роль реализуется в игровых действиях, которые первоначально воспроизводят действия реальные, но по мере развития ребенка приобретают все более обобщенный и сокращенный характер при сохранении логики и последовательности их осуществления. В дальнейшем они могут перейти во внутренний план через этап их речевого выполнения (ребенок уже не действует игровым предметом, а рассказывает о действии).

Игровое употребление предметов может реализовываться как в форме использования изобразительных игрушек (предметов, представляющих собой уменьшенную копию реальных вещей, специально созданных обществом для организации игры ребенка), так и в форме замещения одних предметов другими (с соответствующим переименованием). Замещение представляет собой важнейшую характеристику сюжетно-ролевой игры.

Еще один компонент структуры сюжетно-ролевой игры – это реальные отношения между играющими детьми как партнерами по совместной деятельности. Функции реальных отношений включают планирование сюжета игр, распределение ролей, игровых предметов, контроль за развитием сюжета и выполнением ролей сверстниками-партнерами, их коррекцию. Если игровые отношения определяются содержанием выполняемых детьми ролей, то их реальные отношения зависят от особенностей личностного развития.

Игры детей отличаются разнообразием. Они различны по содержанию, способам организации, значению для развития и воспитания ребенка, используемым в ней предметам. Это существенно затрудняет классификацию

детских игр, однако интенсивное обращение к игре в образовательном процессе детского сада делает их классификацию необходимой.

В дошкольной педагогике распространено деление игр на две большие группы. Игры, правила которых устанавливаются по ходу игровых действий, чаще всего называют творческими, или играми с открытыми правилами. Кроме того, существуют игры с готовыми, или закрытыми, правилами. Обычно их называют играми с правилами. В качестве ведущего признака для выделения таких групп игр выступают игровые правила.

Творческие игры можно разделить на две подгруппы

1 подгруппа: творческие игры на основе готовых сюжетов. Сюда относят подражательные игры, основанные на повторении понравившегося действия взрослого либо сюжета книги, мультфильма. Это сюжетно-отобразительная игра (по определению Л. С. Выготского - «игра-воспоминание»), в которой ребенок отображает действия взрослого, повторяя их по памяти, и игра-драматизация, в которой основой игрового действия является литературный сюжет. Сюжетно-отобразительная игра - принадлежность раннего и младшего дошкольного возраста, а вот игру-драматизацию дети любят на протяжении всего дошкольного детства. Театрализованные игры ориентированы на зрителя, в них дети занимают позицию актеров, которые показывают зрителям спектакль. Дети принимают участие в создании сценария, оформлении декораций и костюмов, афиши, пригласительных билетов. В играх на основе готовых сюжетов творческое начало проявляется в создании игровых образов, отборе средств выразительности, в создании обстановки для игры.

2 подгруппа: игры с сюжетами, самостоятельно придуманными детьми.

Сюжетно-ролевые игры — это игры, в которых ребенок самостоятельно придумывает и развивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль. Расцвет сюжетно-ролевой игры приходится на возраст от 3 до 5 лет. Затем сюжетно-ролевая игра начинает уступать место другим видам игр.

Режиссерские игры — в них придумывание и развитие сюжета происходит через роли, которые ребенок передает игрушкам. В такой игре ребенок разговаривает от имени разных персонажей-игрушек, передвигает их по игровому полю, комментирует происходящее в игре. Вначале режиссерская игра появляется как индивидуальная деятельность ребенка. Самые ранние ее проявления приходятся на третий год жизни. К старшему дошкольному возрасту режиссерская игра возможна и при совместной деятельности детей, но сохраняются и индивидуальные режиссерские игры.

Игра-фантазирование построена на воображении, тесно связанном с готовым рисунком или рисунком, выполняемым по мере развития сюжета. Игра сопровождается диалогами и монологами героев, комментариями и протекает преимущественно в речевом плане. Продукт игрового воображения может быть связан с внешней и с внутренней речью ребенка. Игра-фантазирование появляется у детей в старшем дошкольном возрасте.

Игры-проекты включают в игровой процесс другие виды деятельности (рисование, конструирование, ручной труд) для реализации игровых задач.

Такие игры — принадлежность старших дошкольников, которым уже важен не только процесс, но и результат своей деятельности.

Театрализованные игры, импровизационные и игры-фантазирования носят название рубежных игр (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев): ребенок проявляет себя в качестве автора, актера, зрителя. В такой деятельности происходит сдвиг мотива с процесса игры на ее результат.

Игры с правилами создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми. К ним относят: подвижные, спортивные, интеллектуальные, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), коррекционные, шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые игры.

Игры могут быть классифицированы по месту в педагогическом процессе детского сада (Л.А. Венгер, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, С.Л. Новоселова). В этом случае выделяют:

- самодеятельные (самостоятельные) игры, которые возникают по инициативе самих детей;
- игры, организуемые взрослым в целях обучения, воспитания или коррекции развития детей.

Существуют разные виды игр, характерных для детского возраста. Это подвижные игры (игры с правилами), дидактические, игры – драматизации, конструктивные игры. Особое значение для развития детей в возрасте от 2 до 7 лет имеют творческие или ролевые игры. Они характеризуются следующими особенностями:

1. Игра представляет собой форму активного отражения ребенком окружающей его жизни людей.

2. Отличительной особенностью игры является и сам способ, которым ребенок пользуется в этой деятельности. Игра осуществляется комплексными действиями, а не отдельными движениями (как, например, в труде, письме, рисовании).

3. Игра, как и всякая другая человеческая деятельность, имеет общественный характер, поэтому она меняется с изменением исторических условий жизни людей.

4. Игра является формой творческого отражения ребенком действительности. Играя, дети вносят в свои игры много собственных выдумок, фантазии, комбинирования.

5. Игра есть оперирование знаниями, средство их уточнения и обогащения и сил ребенка.

6. В развернутой форме игра представляет собой коллективную деятельность. Все участники игры находятся в отношениях сотрудничества

2. Сюжетно-ролевая игра и её значение в развитии детей старшего дошкольного возраста

2.1. Условия формирования сюжетно-ролевой игры

Для развития дошкольника важны те игры, которые исходят от него, его собственной инициативы, сюжет которых он выдумывает сам – сюжетно-ролевые или режиссерские. Именно в них в наибольшей степени происходит общее развитие, а не упражняются какие-то отдельные функции. Возникают они не на пустом месте. Любые другие игры, инициатором в которых выступает взрослый, льют воду на мельницу развития самостоятельной игры

В процессе игры дети усваивают смыслы и мотивы человеческой деятельности, воспроизводят социальные отношения взрослых. Через игру дети включаются в жизнь взрослых, удовлетворяя потребность в участии в ней. Постепенно детство становится периодом жизни, специально отведенным для общей ориентации в сложно организованной человеческой деятельности и социальных отношениях. Таким образом, ролевая игра является социальной по своему происхождению и содержанию.

Хорошая детская игра – это эмоционально насыщенное действо, а которое ребенок погружен полностью. Чем шире круг отображаемых в игре событий и явлений, тем лучше. Так, если младший дошкольник охотно играет в магазин и поликлинику, в семью и детский садик, то игры старших дошкольников уже гораздо увлекательнее, они связаны с путешествиями, приключениями и подвигами. Постепенно игра приобретает «многоаспектный» характер: ребенок не просто выдумывает и развивает сюжет (это может происходить в течение достаточно продолжительного времени: от нескольких дней до нескольких недель и даже месяцев), но и активно включает в свою эту игру все, что, так или иначе, его затрагивает (новые знания, новые предметы, новые персонажи). Он активно конструирует предметную среду своей игры (если речь идет о режиссерской игре) или какие-то ее атрибуты (если игра сюжетно-ролевая). Здесь игра настолько тесно смыкается с продуктивными видами деятельности, что разграничить их уже почти невозможно. Изобразительная деятельность, творческий труд становятся по-настоящему мотивированными – значимыми для самого ребенка, обогащая его умения и обобщая его опыт, а процесс создания игрушек, хотя и замедляет игровое действие во времени, нередко открывает новые возможности для построения сюжета

Сюжетно-ролевая игра — одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Обладая столь обширным материалом и знаниями по введению сюжетно-ролевой игры в детскую деятельность, на практике нечасто мы видим у детей интерес к игре. Современные дети предпочитают виды игр, это было отмечено и нами в процессе наблюдения. Результаты наблюдения были следующими:

- сюжетно-ролевые игры, не являются приоритетными для наших воспитанников;
- без участия взрослого, отмечается бедность сюжета, отсутствие его развития;
- дети часто не могут договориться о действиях, выбрать лидера и т.п.
- тематика сюжетно-ролевых игр скудна («Семья», «Больница», «Шофёры», «Моряки»...).
- в игру приглашаются дети, с которыми участники дружат, девочки, чаще всего играют с девочками, а мальчики с мальчиками, то есть чаще всего однополый состав объединений детей;
- если в сюжетной игре происходит конфликт, то игра быстро заканчивается.

В беседах с детьми было выявлено, что игра не может продолжаться ещё и потому, что дети не знают, чем еще можно заняться в игре «строительство», после окончания постройки и заселения дома, даже хорошо известная игра «Поликлиника», чаще всего ограничивается визитом к педиатру. А это говорит о том, что у детей нет понятия о взаимосвязи людей разных профессий, служб, то есть знания имеют обособленный характер. Всё выше перечисленное, подвело нас к пониманию того, что, что мы сами возможно уделяем не достаточно внимания сюжетно-ролевой игре в педагогическом процессе с детьми, не смогли создать условия для развития у детей полноценно овладеть ею.

Поскольку, наши дети посещают уже старшую группу мы постарались создать атмосферу интереса у детей и желания играть в сюжетно-ролевые игры.

Нами были изучены и выделены условия формирования сюжетно-ролевой игры.

Особенности игры:

- Дети сами выбирают тему игры;
- Развивают сюжет;
- Распределяют роли;
- Подбирают нужные игрушки и атрибуты.

Изучили и выделила такой аспект, как роль взрослого в игре:

- Побуждает к игре;
- Тактически руководит игрой;
- Развивает фантазию детей;
- Сохраняет самостоятельность детей

Функции и задачи педагога в организации и поддержке ролевой игры

Функции:

- активизирующая (побуждающая);
- развивающая;
- контролирующая.

Задачи:

- постоянно изучать, развивать и обогащать игровой опыт детей;
- определить уровень игровых навыков и умений детей;

- учить детей отражать в играх сюжет, выполнять действия в определённой последовательности, поддерживать ролевой диалог;
- развивать доброжелательное отношение к взрослым и сверстникам – партнёрам по игре, побуждая к проявлению эмоциональной отзывчивости на их состояние в процессе игры;
- обогащать речь детей, содействуя развертыванию ролевого диалога в играх;
- развивать самостоятельность, инициативность, воображение и творчество в играх.

По сколько мы знаем, что любое прямое включение взрослого может принести и помощь в развитии игры, а может превратить игру в занятие, поэтому был сделан акцент на принципы недериктивного руководства игрой.

Принципы недериктивного руководства игрой:

- воспитатель побуждает детей к ведению разных ролевых диалогов: в начале — в совместной игре с воспитателем, а затем— в совместной игре со сверстниками;
- воспитатель стимулирует детей, включаться в разные ролевые диалоги, изменяя содержание диалога в зависимости от смены ролей, действуя в соответствии с новой игровой позицией (диалоги по телефону в разных ролях — мамы, папы, бабушки, детей);
- помогает переносить умение менять роли в совместную игру со сверстниками;
- воспитатель способствует сокращению предметных игровых действий детей за счет обозначения части сюжета в речевом плане («Как будто мы уже покормили кукол и сейчас будем одевать их на прогулку»);
- воспитатель стимулирует развитие игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-либо предмета (у парикмахера исчезли все расчески), невозможность достичь цели (корабль сбился с курса);
- воспитатель развивает инициативу детей в создании игровой обстановки (устраивает комнату для кукол, создает обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т. п.). Помогает при выборе и использовании разнообразных предметов - заместителей, воображаемых предметов.

В начале работы по обогащению сюжетной линии игр прямое руководство педагога использовалось довольно часто, так как дети, несомненно, нуждались в этом, особенно в случаях, если игра не развивается, нет достаточного оборудования для развития сюжета и ролевых действий и т.п. Старались брать в этот момент роль второстепенного эпизодического героя, который подталкивает к развитию сюжета, достигнув положительного результата, педагог выходит из игры.

Например, в игре «Семья», брала на себя роль дом управы, предлагая устроить и субботник для оборудования игровой площадки для малышей, посадки цветов и деревьев и др., выполнив свою миссию – покидала игру. Такое включение помогает детям увидеть дальнейший поворот в игре, обогащает её сюжет.

Использовали мы и метод челночного включения, он интересен тем, что педагог входит в игру с целью побуждения детей к развитию сюжета и тут же выходит, например, в игре «Магазин» - это был претендент на место продавца.

Однако, педагог должен чётко дозировать своё присутствие в игре, уважать самостоятельность детей в выборе игры и не навязывать тему и её сюжетную линию.

Роль педагога в развитии сюжетно-ролевых игр даже на этапе старшего дошкольного возраста невероятно нужна и велика. Задачи развития игры и воображения продолжает быть для педагога не менее существенной и реализуется за счёт ознакомления детей с окружающим социальным миром средствами педагогической помощи и уже достаточно развитой познавательной деятельности ребенка. Кроме того стимулом для развития детского воображения является специально созданная педагогическая ситуация, побуждающая ребенка к самостоятельному обеспечению игрового процесса.

Акцент был также выстроен в отношении развития и становления у детей творческих умений и коммуникативных.

Творческие умения. В совместной игре с детьми развивается умение до начала игры определять тему, 1— 2 игровых события («Во что будем играть? Что произойдет?»), распределять роли до начала игры. Воспитатель побуждает детей к разнообразию игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре, к проявлению инициативы в придумывании игровых событий. Поощряет включение в игровой сюжет новых событий, ролей, творческий выбор предметов-заместителей и создание игровой обстановки. Способствует придумыванию детьми реплик игровых персонажей, использованию разных интонаций в ролевых диалогах. Появление игровой проблемы активизирует детскую фантазию, делает сюжет игры событийным.

Воспитатель побуждает детей к проявлению доброжелательности в игровом общении с партнерами-сверстниками. Поощряет проявление инициативы в игровом взаимодействии со сверстниками. Дети учатся проявлять в играх добрые чувства по отношению к сверстникам и игрушкам, интерес к общему замыслу, действовать согласованно с участниками игры.

И так, чтобы дети хотели и могли играть в творческие игры, нужно возможно больше расширить диапазон знаний по теме игры, то есть вооружить определенными знаниями и умениями, необходимыми для интересной и положительной игры, понимание того какую роль ребенок хочет взять на себя, что конкретно нужно делать в этой роли. Отсюда мы сделали выводы, чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры и желание собственно играть необходимо: обогатить представления о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

Как пример, предлагаем, разработанную технологическую карту к игре «Лётчики», в подобных картах мы старались собрать материал доступный, интересный и содержащий реальные сведения по теме игры.

Технологическая карта предусматривает различные направления деятельности и подготовку к ней. В технологическую карту включены все основные методы и приемы образовательной деятельности, входящие в систему обогащения жизненного и игрового опыта детей, такие как беседы, рассматривание иллюстраций, рассказов; дидактические игры и упражнения; пальчиковые игры; восприятие художественной литературы и фольклора; конструирование; музыкальная деятельность; решение проблемных ситуаций; изобразительная деятельность и т. п.

Технологическая карта к игре «Лётчики»

Обогащение жизненного опыта	Приобщение к художественной литературе	Обогащение игрового опыта
Познавательная деятельность. Беседы на тему «Откуда берутся самолёты», «Кто работает в аэропорту» (обслуживающего полет персонала (техника, радиста, бензозаправщика, мойщика, шофера, сопроводительной машины, диспетчера пульта управления полетом) Цель-результат: педагог расширяет знания детей о воздушно-транспортных средствах, о работе летчиков. Дети проявляют уважение к слаженной работе членов экипажа, обслуживающего полет персонала (техника, радиста, бензозаправщика, мойщика, шофера, сопроводительной машины, диспетчера пульта управления полетом). Знакомство с их трудовыми действиями (чем занимаются, что нужно для работы); имеют представление о важности в значении профессии командира корабля...); выражает желание узнать о лётных специальностях больше. Средства реализации: рассматривание сюжетных картинок, фотографий по теме, видеопрезентаций, чтение познавательной и художественной	«Летчик для особых поручений» В. Крапивин, С. Прокофьева «Приключения желтого чемоданчика», «Летчик, летчик» В.Ланцетти, «Один день в аэропорту» Ш. Рентга, «Научи меня летать!» З. Хойк. Сказка про маленький самолетик Сказка про самолет Сказка про самолет для детей «Папин самолетик» рассказ-сказка «Мамины сказки. Самолетик» (Приложение А)	Д/игры «Авиазаход», «Назови профессию», «Лётчики» Игровые ситуации: «Санитарный самолет спешит на помощь геологам (полярникам, чабанам)», «Летчики сельскохозяйственной авиации помогают колхозу», «Летчики тушат пожар в лесу», «Открываем авиалинию на Северный полюс». Подвижные игры «Летчики», «Самолеты на аэродроме) Досуг «День космонавтики», «Летим отдыхать», физкультурный досуг «Готовимся к полету». «Я бы в летчики пошел» Цель-результат: имеет представление о совместном отдыхе в семье, о путешествиях на авиатранспорте, о роли летчиков, работников аэропорта, проявляет интерес к совместной с родителями деятельности; знакомятся с понятием авиосообщение, авиоперевозки т.п.

литературы). Продуктивная деятельность: - Конструирование «Строим аэропорт». Средства реализации: конструктор Лего. «Воздушные суда» Средства реализации: бросовый материал. Цель-результат: владеет элементами и способами постройки; расширяет знания о назначении построек аэропорта; интересуется, эмоционально откликается на предложенную тему; выражает желание строить здания аэропорта; воплощать замысел в постройке; умеет объективно оценивать работу товарища. Рисование (аппликация, лепка) «Сельско-хозяйственная авиация», «Тушение пожара», «Самолёт будущего», «Самолетов эскадрилья» (к Дню Победы, 23 февраля). Цель – результат: умеет рисовать самолет, соблюдая особенности формы, конструкции). Развитие фантазии, воображения.		
Примечание		
Технологическая карта в ходе работы дополняется с учётом интересов детей, усложнения игровых действий и т.п.		

Карта регулярно дополняется в связи с тем, что старшие дошкольники готовы к освоению указанных в ней умений по ряду причин. Увеличивается объем знаний об окружающем, определяются и конкретизируются интересы отдельных детей к тем или иным сторонам жизни.

В нашем банке технологических карт представлены разработки к играм по следующим темам: «Больница», «Транспорт», «Милиция», «Пожарные», «Цирк», «Театр», «Зоопарк», «Швейная фабрика», «Супермаркет», «Модельное агентство»...).

Также нами оформлена картотека дидактических игр, которыми мы пользуемся при планировании, проведение и организации сюжетно-ролевых. В картотеке представлены следующие игры: «Супермаркет», «Строительство», «Скорая помощь», «Поликлиника». «Больница», «Ателье», «Дом мод», «ГИБДД», «Модельное агентство», «Почта» и др.

Все собранные нами материалы имеют рекомендательный характер, варьируются в ходе игр в зависимости от интересов и развития игровых умений детей.

Благодаря тому, что заметно расширились знания детей об окружающем, особенно о человеческих действиях и взаимоотношениях, привело к увеличению числа ролей, необходимых для интересной и полноценной игры.

2.2. Маркеры игрового пространства и их значение в развитии сюжета.

Без подсказки взрослого дети не могут ввести параллельную линию в игре, например, «маме» не нужно готовить еду, а можно пойти всем вместе в кафе; или, играя в «Дом мод» действия чаще всего заканчиваются показом и дефиле...

А это ясно говорит о том, что у детей нет чётких понятий о взаимосвязи людей разных профессий, служб, то есть знания имеют обособленный характер. Для объединения и расширения игрового пространства для детей нами были использованы маркеры игрового пространства.

Каждый вид игры отвечает своим целям и задачам и определяет организацию игрового пространства в группе: дети старшего возраста проявляют большой интерес к режиссерским играм. Опорой для них служат уже не только образные мелкие игрушки (зайчики, куколки, но и разнообразные предметы (ткань, шарик, брусок и т. д.).

Маркеры игрового пространства представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. Это может быть домик с внутренней обстановкой, игрушечная плита, обозначающая кухню, и т. п.

Мини-маркеры.

Такой маркер очень удобен. Можно играть за столом с мелкими игрушками, строителем, конструктором. Многокомнатная квартира, гараж, паркинг, ферма или лесная опушка, а можно и в Африке оказаться, в космосе или на Северном полюсе.



Подтолкнуть детей к сюжетно-ролевой игре помогают лэпбуки, они не только являются источником сведений к какой-либо игре, но могут служить и мини-маркером, подталкивающим ребёнка к игре, что мы и увидели на практике, смена лэпбуков помогает детям в организации и выборе сюжетно-ролевых игр. Некоторые лэпбуки мы изготовили к определённым играм, например, к игре «Летчики» был подобран и оформлен лэпбук «Метеорологическая станция», сведения которой помогали оформить полётную карту и разрешить или отложить рейс.



Ряд лэпбуков мы изготовили сами, некоторые купили уже в готовом виде, например, «Космос».



Благодаря использованию маркировки игрового пространства, насыщения их атрибутами, ролевое поведение детей стало более выразительным и интересным; увеличилось игровое время самостоятельной игры, ряд игр продолжались на следующий день, а в некоторые играли и несколько дней («Космонавты», «Строительство»...).

Детям нравится подчеркивать свою роль аксессуарами, поэтому мы регулярно их дополняем, наши капитаны в арсенале имеют не только фуражку и бинокль, но и ремень; королевы щеголяют в коронах и украшениях, эти элементы игры помогают ребенку полнее войти в роль.

А также по результатам наблюдений процесса сюжетно-ролевой игры детей нашей группы мы пришли к следующему:

1. В результате использования метода комплексного руководства формированием игры дети овладевают богатым игровым опытом.
2. Для развития сюжетно-ролевой игры в педагогическом процессе должно присутствовать всё многообразие игр (театрализованные, строительные, конструктивные, игры-фантазии, дидактические...), которые играют большую роль в становлении самостоятельной игровой деятельности, помогают способом организации детей, умению вступать в разнообразные отношения.
3. Обогащение жизненного опыта детей знаниями и впечатлениями, которые могут быть реализованы в игре, должно происходить через различные источники информации: экскурсии, наблюдения, прогулки, художественно-творческая деятельность и др.
4. Особое значение нужно придавать построению развивающего пространства.

Заключение

Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка.

В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности ребенка. В игре складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение.

В дошкольном возрасте она становится самостоятельной деятельностью ребенка, он осваивает разные виды игр, с их помощью дошкольник входит в разные сферы социальной действительности, расширяя возможности познания этих сфер.

Наше увлечение сюжетно-ролевой игрой помогло нам взрослыми и нашим воспитанникам понять, что сюжетно-ролевые игры – это очень интересно и увлекательно. Мы учились играть друг у друга, отмечено, что такая увлеченность игрой уменьшила количество конфликтов между детьми, сделала повседневную жизнь группы не только более спокойной, но и интересной.

Наши дети могут обсуждать замысел игры, подбирают, а иногда готовят самостоятельно материал к играм. Наблюдается заблаговременное коллективное планирование игры: выбор темы, распределение ролей, выработка и обсуждение правил игры, изготовление атрибутов. Эта особенность дает возможность воспитателю направлять ход игры, развивать ее, подчиняя игровую деятельность целенаправленному формированию нужных качеств коллектива в целом или отдельно взятого ребенка. В творческой сюжетно-ролевой игре старших дошкольников, правила которой составлены самими детьми, вырабатывается самоконтроль.

Игровые интересы детей стали более определенными, осознанными и стойкими, что проявлялось в выборе сюжета и роли; нередко общие игровые интересы сближают детей, служат началом дружбы.

Очень важны в этом отношении длительные игры. Длительная перспектива игры требует от ребят совместного обсуждения, распределения ролей с учетом интересов каждого участника, умения считаться с товарищем, приходить ему на помощь в нужную минуту, у играющих появляется чувство ответственности за общее дело, что стало проявляться в играх у наших воспитанников.

В заключении хотелось бы отметить, что обогащение представлений и знаний детей об окружающей действительности, в том числе и об отношениях людей, правилах поведения, положительных качествах людей, посредством экскурсий; встреч с известными людьми; непосредственного участия в той или иной деятельности; чтения художественной литературы; рассказывания; бесед и др., значительно и качественно помогают улучшить сюжеты игр и ролевые действия участников. Этому же способствуют маркеры игрового пространства и атрибутика к ним.

Планирование и проведение игр в педагогическом процессе является для нас важным, ежедневным, но корректируемым в связи с интересом и увлеченностью игрой, некоторые игры планировались в течение одной-двух

недель, такие игры как «Космос» или «Строительство» проводились и планировались от двух недель и более.

Нами сделаны следующие выводы: сюжетно-ролевые игры необходимо включать в игровую деятельность со старшими дошкольниками, так как они положительно сказываются на взаимоотношениях детей в коллективе. Сюжетно-ролевую игру можно и нужно использовать как средство формирования навыков взаимоотношений и игровых умений, так как именно с помощью игры педагог способен помочь ребенку установить контакт с окружающим миром, а также со сверстниками и взрослыми

Рекомендуемая литература

1. Бурмистрова Е.В. Методика и технология работы социального педагога. Организация досуговой деятельности: учебное пособие для вузов / Е. В. Бурмистрова. – 2-е изд., испр. и доп. Москва : Юрайт, 2021
2. Кулигина Е. А., Кислякова Е. В. Коммуникативные способности дошкольников как фактор социальной адаптации. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. 2018. № 5
3. Новгородцева Е. А. Формирование доброжелательных отношений у детей в игровой деятельности //Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2018
4. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Юрайт, 2021
5. Томчикова, С. Н. Игровые технологии в ДОУ : учебно-методический комплекс : учебно-методическое пособие / С. Н. Томчикова, Н. С. Томчикова. – 2-е изд., стер. – Москва : Флинта, 2019
6. Чеснокова Е. Н. Развитие коммуникативных навыков у старших дошкольников //Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. – 2018

Сказка про маленький самолетик

Ты был на аэродроме, маленький мой слушатель? Если не был, попробую рассказать, что там происходит. Огромные самолеты взлетают и садятся с таким шумом, что если бы сейчас самолет загудел, ты бы не услышал меня, даже если бы я кричал изо всей силы. Жууууу, гудят самолеты, жуууу отвечает им эхо. Закрой глаза и представь, что много пчёлок гудят вокруг нас, представил? Так вот самолеты гудят ещё громче.

Однажды на одном аэродроме произошла вот такая история, я постараюсь тебе её рассказать. Да я забыл тебе рассказать, что самолёты взлетают и садятся на широкую дорогу, которая зовется взлетная полоса, она, эта полоса тянется аж на три километра в длину. Так вот на краю этой полосы был построен такой дом с круглой крышей, называется этот дом – ангар. Хранится в том ангаре всякая техника, которая нужна для обслуживания взлетной полосы. Так вот рядом с ангаром стоял маленький самолетик, он был таким маленьким, что даже рядом с ним ангар казался очень большим. Маленький самолетик скучал и молча наблюдал, как большие самолеты взлетают в небо и исчезают в голубой дали. Маленький самолетик с тоской смотрел им в след и думал, вот бы мне так. Но большие самолеты, пробегая мимо по взлетной полосе, ворчали: «Что ты тут делаешь малыш, никому ты не нужен, толи дело мы, перевозим сразу по 200 пассажиров, а что ты можешь маленькая блоха». От таких разговоров самолетику становилось плохо и он начал ржаветь, но человек, который был ответственным за самолетик приходил и убирал ржавчину, чистил крылья, запускать двигатель и самолетик оживал и радостно гудел жууу, только гораздо тише, чем большие самолеты. Человек заканчивал обслуживание и выключал двигатель. И опять самолетик скучал у ангара, а большие самолеты продолжали летать мимо.

И вот один раз главному диспетчеру аэродрома позвонили из больницы и сказали, что в маленькой деревне, что в двухстах километрах от аэродрома сильно заболел мальчик и надо срочно доставить в деревню врача и лекарство. А есть ли в той деревне аэродром стал спрашивать диспетчер, но аэродрома в деревне не было, только большое футбольное поле, на котором деревенские мальчишки гоняли мяч.

Большие самолета сразу стали отказываться лететь в деревню: «Мы можем долететь туда, пусть врач прыгает с парашютом и лекарства берет с собой». Но врач не умел прыгать, да это и не его профессия прыгать.

И тут кто-то сказал, что на краю аэродрома возле ангара есть маленький самолетик. Надо ему поручить. Он, наверное, сможет сесть в деревне. Все согласились и пошли собирать самолетик в дорогу, а самолетик как будто догадался, радостно загудел двигателем: «Зууу». Подождал, когда летчик и врач сели на свои места быстро разбежался и взмыл в воздух, а большие самолеты, кажется, ворчали вслед: «Куда ты козявка, разве справишься с такой задачей малыш»? Но самолетик им не отвечал, а только весело гудел мотором: «Зууу».

Так самолетик пролетел уже половину пути, как налетел сильный шквал (шквал- сильный порыв ветра, такой сильный, что и на ногах устоять трудно), крылья у самолетика задрожали да так сильно, что казалась вот вот оторвутся. Но самолетик продолжал лететь вперед. «Зууу, зууу, зуу»,- гудел его мотор. Там в деревне ждал врача больной мальчик и самолетик не мог не долететь.

Вот самолетик вырвался из шквала, а впереди показалась деревня. Как тут сесть, но самолетик, не раздумывая, пошёл на посадку, и сел прямо на футбольное поле, чуть-чуть не докатившись до футбольных ворот.

Врач оказал помощь мальчику, как оказалось вовремя, и мальчик пошел на поправку.

На следующий день самолетик собрался лететь домой. Когда он загудел мотором, люди со всей деревни сбежались к футбольному полю и стали махать руками, желая счастливого пути.

А самолетик взлетел в воздух, помахал крыльями людям, как будто говоря спасибо, и полетел на свой аэродром. У взлетной полосы выстроились в ряд большие самолеты и, казалось, приветствовали его, маленького, только что сделавшего большое дело. А самолетик пробежал по полосе и закатился на свое место, где стоял до полета. Он очень устал и хотел спать. Какие сны снились ему, я расскажу следующий раз.

И ты мой дружок засыпай и знай, что и маленькие тоже могут делать большие дела.

Сказка про самолет

Самолет Патрик был невероятным тружеником. Он перевозил людей на самые длинные расстояния. Другие самолетики проводили в небе два-три часа. Некоторые пять. Но Патрик соединял два разных материка и проводил в воздухе десять часов. Сказка про самолет расскажет о том, что всем иногда нужно отдыхать.

Патрик был фанатом своей работы. Он очень любил выполнять важную миссию — транспортировать людей. Самолетик с самого детства знал, что люди создали его для труда. Он должен преодолеть километры, чтобы благодарить своих создателей и переносить их для отдыха или работы в другие страны.

— Патрик, ну когда же ты отдохнешь? — спрашивала у самолета его подруга Елен. Она летала всего лишь два часа в сутки, а в другое время стояла на земле.

— Нет времени отдыхать, дорогая! Я очень люблю поднимать людей в высоту, чувствовать, как двигатель внутри работает, земное притяжение не подвласно надо мной. Я так люблю встречать закаты и рассветы в небе. Не хочу отдыхать.

— Но ведь всем нужно время для себя.

— Если я буду отдыхать, люди не смогут увидеть своих родственников, деловых партнеров. Я самый большой самолет в нашем аэропорту, поэтому я должен перевозить людей каждый день.

Вскоре самолеты прекратили уговаривать Патрика хотя бы немного отдохнуть. Проходили годы. Наш герой из год в год выполнял свою работу, люди аплодировали ему, он был счастлив. Но все чаще он начал чувствовать усталость и тяжесть. Поднимать людей в небо становилось все тяжелей. Впервые Патрик начал задумываться о том, почему так много людей садятся в него, чтобы полететь на отдых. Десять часов они летят в самолете для того, чтобы просто расслабляться, загорать, плавать. Неужели отдых действительно так нужен?

— Патрик, вид у тебя уставший — сказала Елен другу, когда они в очередной раз встретились.

— Все в порядке, Елен. Если не я, то кто перевезет этих людей?

Уставший Патрик чувствовал, как все больше людей занимали свои места в нем и пристегивали ремни. Пилоты включили двигатели, начали направлять Патрика на взлетную полосу. Самолетик впервые почувствовал неуверенность и страх. А вдруг он не сможет взлететь, вдруг сил не хватит, чтобы долететь до конца пути? Как же страшно ему вдруг стало, и сказка про первый самолет аэропорта могла бы превратиться в ужас, если б у него не вышло подняться в небо. Из последних сил он все же взлетел и выполнил свое задание в очередной раз. Но после этого решил отдохнуть, ведь именно этому его все годы учили его пассажиры. Отдых нужен для того, чтобы еще лучше потом выполнять свою работу. Наполняться силами и быстрее достигать целей.

Патрик целый месяц стоял в аэропорту солнечной страны, дышал воздухом, загорал. Люди убирали и чистили его. Самолетику стало намного лучше и спокойнее, он опять начал летать, но в этот раз относился к себе более бережливо и уходил в отпуск каждый месяц. Сказка про самолет для детей подошла к концу. А вы уже летали на самолетике? В какую страну?

Самолет Антошка

На небольшом аэродроме, где жили маленькие самолеты, жил самолетик Антошка. Друзья звали его просто Тоша. Белый фюзеляж, голубые, как небесные облака, крылья и желтый хвостик-так был раскрашен Тоша. Именно поэтому его нельзя было спутать с другими самолетами. Все, кто жил на этом аэродроме, учились в летном детском саду — самолетики помоложе, и в летной школе — старшие самолеты. Там учили летать, перевозить человеческих детей и небольшие грузы. Все самолеты были очень довольны обучением и прилежно учились, потому попасть в такое заведение

для самолета было большой честью. Надо было делать 5 оборотов в минуту, уметь облетать птиц и ровно держаться на воздушной подушке, если дует сильный ветер. И главное — всегда вовремя выполнять задания.

Именно это, к сожалению, Тоше давалось особенно трудно. Точнее, он старательно, ответственно и правильно выполнял задание, но имел дурную привычку-опаздывать. Родители, взрослые самолеты, и воспитатели делали Тоше замечания. Рассказывали о важности соблюдения режима и необходимости все делать вовремя, ведь недопустимо, чтобы самолеты опаздывали. К сожалению, все объяснения, как оказывалось со временем, были напрасными, потому что Тоша опаздывал вновь и вновь.

Опаздывал Тоша по разным причинам. То поздно просыпался, то долго чистил шасси. Одним словом, делал то, что его задерживало и не давало вовремя появиться в саду.

Однажды летом всем самолетикам поручили выполнить определенные задачи-перевезти для людей зонтики, защищающие от солнца. Тоше досталась самая «сладкая» и интересная задача — отвезти мороженое для детей, которых раньше привезли взрослые самолеты к морю на отдых. Сложность задачи состояла в том, что надо было перевезти все вовремя и быстро, потому что мороженое могло растаять, холодильник был слишком большой для маленького салона самолетика.

Зная плохую привычку Тоши, воспитатели его предупредили еще с вечера, чтобы он рано встал и не опоздал. Он и сам понимал всю ответственность задачи. Поставил будильник. Но все же вовремя не встал и, не спеша, прилетел на аэродром. Он опоздал. Никто его не ругал, никто ничего не сказал, потому что никого не было — все выполняли свои задачи.

На аэродроме Тошу ждали коробки с мороженым. Взяв их, он полетел к детям. Прилетев на место, разгрузил коробки и увидел, как подбегают к нему дети. Он очень обрадовался, и дети тоже обрадовались! И когда коробки открыли, все дети начали плакать. Оказывается, что они так ждали в этот жаркий день мороженого, поэтому очень расстроились, увидев в коробках не мороженое, а молоко. Тоше стало очень стыдно за свое опоздание.

И Тоша все понял. Этот случай навсегда изменил его отношение к опозданиям. Тогда он решил просыпаться на полчаса раньше, вечером готовить шасси и быстро лететь на аэродром. Больше он никогда не опаздывал.

«Папин самолетик» рассказ-сказка

Посвящается всем обладателям героической профессии летчика-испытателя.

Только в полетах живут самолеты.

Только в полете растет человек.

(Песня Ю.Антонова)

Ванин папа летчик-испытатель. Это очень трудная и ответственная профессия. Мальчик гордится своим отцом и сам мечтает стать летчиком. В

военном городке, где живет Ванюшка вместе со своей семьей, все мальчишки мечтают об этом. В небе над городком часто пролетают самолеты. Ваня знает все названия и типы современных реактивных истребителей, а папа иногда даже рассказывает ему, как нужно управлять таким самолетом в воздухе.

В папиной комнате на полке стоит маленькая модель самолета. Она точь-в-точь как тот, на котором папа впервые полетел в небо, только в миниатюре. Этот макет самолета папе подарили летчики на день рождения. Но Ваня знает, что, все же, это не первый папин самолет. Был еще один, который помог ему стать летчиком.

Папина мама, бабушка Оля, рассказала Ване про этот самолет. Когда папа был маленьким, дедушка Митя, папин отец, который тоже был летчиком, подарил ему игрушечный истребитель. В то время у детей было совсем мало игрушек. И все соседские мальчишки приходили к папе, чтобы поиграть с самолетом.

Однажды, произошло чудо. Но вначале никто не понимал, что это чудо. Просто маленький истребитель исчез. Его долго искали по всей квартире, а когда дедушка Митя пришел с работы, все узнали, что игрушечный самолет летчики видели летящим в небе рядом с их настоящим самолетом. К вечеру того же дня самолетик вернулся домой. Он влетел в квартиру через открытое окно. Все мальчишки были настолько удивлены, что хотели разобрать самолетик по частям, чтобы посмотреть, что у него внутри. Но дедушка Митя не разрешил:

– Не нужно трогать его. Видимо, игрушечный самолетик очень сильно хотел взлететь в небо. И потому настал момент, когда он превратился в настоящий самолет, пусть ненадолго, и улетел в небо. Зато, теперь он знает, что такое – летать над облаками! А если вы хотите стать летчиками, то сами должны стремиться к этому – хорошо учиться и заниматься спортом, чтобы быть сильными и выносливыми.

– Ваня, ты не поверишь, – продолжала бабушка Оля свой рассказ, – почти все мальчишки нашего городка стали летчиками.

– А где сейчас этот самолетик? – спросил мальчик.

– Не знаю. Он как-то незаметно сам по себе исчез из дома, когда вырос твой папа. Наверное, вновь улетел в небо и уже не вернулся оттуда, – ответила бабушка.

«Как бы я хотел стать летчиком!» – подумал Ваня.

– А ты хочешь стать летчиком? – тут же, словно угадав его мысли, спросила бабушка.

– Конечно, хочу! – ответил Ваня.

– Ну, тогда жди свой самолет! – бабушка загадочно посмотрела внуку в глаза.

Шло время. Ваня подрос и пошел в школу. Но, учиться как-то не очень хотелось. Дома его тянул к себе компьютер с играми. Мама наставляла сына:

– Нужно стараться учиться. Запустить учебу легко, зато потом будет трудно наверстать то, что вовремя не выучил и недопонял.

Ваня и сам понимал, что это так. Но как заставить себя быть дисциплинированным и все делать, не лентясь? Так, чтобы времени хватало не только на учебу, но и на спорт!

Незаметно прошла половина учебного года. Приближались самые чудесные праздники – Рождество и Новый Год. Дети всего света ждут подарки от Дедушки Мороза. Ждал их и Ваня.

Ту новогоднюю ночь он запомнил на всю жизнь. Потому что произошло настоящее чудо. В дверь постучал Дедушка Мороз и, знаете, что он принес Ванюше в подарок?

Тот самый папин самолет! Откуда же он его взял?

Оказывается, самолетик, очень долго летая в небе, заблудился и не мог найти дорогу назад, к дому Вани. А когда самолетик случайно залетел в резиденцию к Дедушке Морозу, то попросил отвезти его домой. Дедушка Мороз, конечно же, знал, что в той самой семье, где живет летчик-испытатель, подрастает его сын Ваня. И Дедушка решил вернуть самолет в качестве подарка мальчишке к Новому Году.

Как же обрадовалась вся семья этому маленькому игрушечному самолетику! Папа долго вертел его в руках, не мог наглядеться и вспоминал свое детство, рассказывая сыну про самолет.

– Теперь он твой. И тебе нужно беречь его, как семейную реликвию. Я знаю, самолет поможет тебе, сынок, и ты станешь летчиком, – сказал папа.

Ваня взял самолет в руки и отнес его в свою комнату. С того часа, каждый день, возвращаясь домой, он смотрит на самолет, горделиво стоящий у него на столе, и говорит:

- Я обязательно буду летчиком, как папа, как дедушка, потому что я этого очень хочу. И ты еще будешь мною гордиться, мой маленький, но такой славный самолетик!

«Мамины сказки. Самолетик»

Жил-был Самолетик. Это был белый Самолетик с голубой полосой на боку и двумя красными звездочками на крыльях. Он жил в красивой коробке, которая стояла под кроватью.

Алеша иногда выносил его погулять. Мальчик выходил на поле около дома, открывал коробку, доставал Самолетик и пускал его полетать. Самолетик радостно взлетал вверх прямо с руки мальчика. Делал несколько кругов и послушно опускался к ногам своего хозяина.

Но однажды Самолетик увлекся полетом и не заметил, как улетел очень далеко от своего мальчика. А когда Самолетик опомнился, то не знал, в какую сторону ему возвращаться. Тогда он забрался в листву дерева и стал ждать Алешу. Но Алеша не пришел. Дождик лил на Самолетик воду, солнце жгло Самолетику крылья. А Самолетик всё ждал своего хозяина.

Когда, наконец, он понял, что Алеша его потерял и вряд ли сможет его найти, Самолетик решил действовать сам.

Он спросил Луну, не знает ли она, в какой стороне его, Самолетика, дом? Луна ответила, что не знает. А немного подумав, сказала, что видела место, где жило очень много самолетов, и может показать ему дорогу.

Тогда Самолетик попросил помощи у Ветра. Ветер раскачал дерево, Самолетик взлетел и направился в ту сторону, куда показала Луна.

Очень скоро, внизу он, действительно, увидел много самолетов. Одни из них взлетали, другие садились. Видно было, что за ними очень бережно ухаживали: красили бока, мыли, кормили бензином.

Самолетик решил остаться на аэродроме, чтобы набраться сил для поиска своего мальчика.

Его очень радушно приняли. Большие самолеты приветствовали его рокотом. На аэродроме Самолетик отремонтировали, покрасили. Он стал таким же красивым, каким и был, когда жил под кроватью Алеши. Самолетик остался на аэродроме. Он тоже стал работать. Ему доверили развозить почту. Другие самолеты относились к нему с уважением. Его стали узнавать в общем шуме самолетов.

Самолетик, конечно, этому радовался, но вечерами он мечтал, о том времени, когда он встретится со своим мальчиком. И они встретились.

Однажды, возвращаясь из рейса, Самолетик пролетал над знакомым полем. На краю поля он увидел Алешу. Самолетик радостно пошел на посадку, чтобы приземлиться к ногам своего мальчика. Знакомая коробка стояла у его ног: значит, мальчик всё ещё надеялся, что Самолетик вернется.

Конечно, Алеша узнал свой Самолетик с голубой полосой на боку и звездами на крыльях. Он был очень рад возвращению своего Самолетика. Но оказалось, что за это время Самолетик стал больше своего хозяина. Теперь он не смог бы взлететь с руки Алеши, даже не смотря на то, что и Алеша за это время вырос.

Но это не испортило радость от встречи друзей. Алеша сел в Самолетик, взялся за штурвал. Они вместе вернулись на аэродром и больше никогда не расставались.