**Проект по самообразованию педагога  «Сюжетно-ролевая игра,**

**как средство развития речи детей дошкольного возраста»**

 **группа «Веселые ребята» МБДОУ №16**

Тема:«Сюжетно-ролевая игра, как средство развития речи детей дошкольного возраста»

Вид проекта:   познавательно - игровой

**Цель:**Формирование и развитие речевых навыков через сюжетно – ролевую игру

 **Введение**

Сюжетно – ролевая игра – подлинная практика ребенка, его реальная

жизнь в обществе сверстников. К сожалению, с каждым новым поколением детей меняется игровое пространство детства. Социализация нынешних бабушек и дедушек проходит во дворах, где они целыми днями гоняли мяч,играли в «войну», прыгали на скакалках. Сейчас редко увидишь детей играющих вместе. Современное поколение предпочитает коллективным дворовым играм индивидыальные компьютерные.

 Эта тенденция характерна не только для нашей страны, но и для всего

 мира. Ученые и педагоги всех стран говорят о необходимости вернуть детям право на игру. В Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования игра рассматривается как один из сквозных механизмов развития ребенка, как важное средство его социализации. При этом одним из целевых ориентиров выступает «на этапе завершения дошкольного образования» ребенок должен овладеть разными формами и видами игры, различать условную и реальную ситуацию, уметь подчиняться разным правилам и социальным нормам».

Качественно новые социальные требования к системе образования в «…развивающемуся обществу нужны образованные, нравственные…люди, которые могут самостоятельно ситуации выбора…способные к сотрудничеству…»

Вышеперечисленные качества современной личности

формируются далеко не во «взрослой жизни». Как известно, фундамент

мировоззрения, характера, привычек закладывается у человека с раннего

возраста. Поэтому сегодня «развивающееся общество» особенное внимание

уделяет системе образования в целом и дошкольному образованию в

Весь педагогический процесс в условиях дошкольного учреждения

строится на игровой деятельности. Через многообразие детских игр авторы

образовательных программ, педагоги, психологи рекомендуют воспитывать,

развивать и обучать ребенка-дошкольника.

 **Актуальность**

Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу. В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надежным диагностическим средством психического развития детей. является развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.

**Возрастные особенности** сюжетно-ролевой игры дошкольников на разных этапах ее формирования

Общепризнано, что игра - ключевой фактор в развитии ребенка. Игровая деятельность имеет большое значение в формировании познавательных процессов. В ходе игры у ребенка активно развиваются основные формы мышления, речь и воображение; совершенствуются исследовательские навыки, формируется связь между образом, словом и его значением, расширяются творческие способности.

В процессе игры в раннем и дошкольном возрасте происходит становление личностных качеств, формируются особенности характера, эмоционально-волевой сферы, эмпатия, волевая регуляция поведения, действия, коммуникации и социальной перцепции. Во время игры происходит взаимодействие ребенка с окружающим миром, ребенок разыгрывает определенный сюжет и роли, в результате чего он начинает осознавать социальные нормы и правила.

В ходе онтогенеза параллельно с развитием ребенка меняется и игра.

Согласно представлениям Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина в период младенчества ведущей деятельностью ребенка является непосредственное эмоциональное общение с взрослым. В подобной ситуации первым объектом игры становится сам взрослый. По мнению М.И. Лисиной, ситуативно-личностная форма общения преобладает в течение первых 6 месяцев жизни ребенка. В этот период "игра" представляет собой общение, при котором используется мимика, жесты, вокализации. К концу первого полугодия начинает формироваться способность к имитации и подражанию, проявляться внимание к эмоциональным реакциям других людей.

Второе полугодие характеризуется появлением ситуативно-деловой формы общения, у ребенка появляется потребность в сотрудничестве с взрослым, которая осуществляется на базе игры с различными предметами, при этом широко используются разнообразные сенсомоторные схемы, манипуляции с предметами.

В возрасте 1 -3 лет ведущей становится предметно-манипулятивная деятельность, также основанная на игровых действиях с предметами.

В отечественной психологии принято выделять три фазы формирования предметной деятельности:

I фаза - свободная манипуляция: ребенок выполняет с предметом любые известные ему действия.

II фаза - функциональные действия: ребенок выполняет действие с предметом, строго соответствующее его функции.

III фаза - символические действия: ребенок использует предмет "свободно", при этом осознает его истинную функцию.

Переход от манипулятивных действий к функциональным происходит после полутора лет. Приблизительно в два года функциональные действия сменяются символическими.

Осуществляя предметные действия, ребенок может манипулировать одновременно с несколькими объектами, используя два основных типа действий: соотносящие - их цель состоит в приведении нескольких предметов или их частей в определенные пространственные взаимоотношения (матрешки, пирамидки и т.д.); орудийные – один предмет используется с целью воздействия на другой.

После двух лет у ребенка появляется сюжетно-отобразительная игра, в которой он воспроизводит отдельные сюжеты повседневной жизни с использованием предметов-заместителей (кубиков, палочек, игрушек и др.). Формируется игра с элементами мнимой ситуации.

К концу раннего возраста, к трем годам, возникают предпосылки для развития сюжетно-ролевой игры: усложняется организация действий, приобретая характер цепочки, отражающей логику жизненных связей, действия обобщаются и отделяются от предмета, ребенок в состоянии взять на себя роль другого человека.

По мнению Д.Б. Эльконина, предметно-манипулятивная деятельность в большей степени направлена на развитие познавательной сферы и ориентировки в сфере предметной действительности, чем на развитие социальных взаимоотношений.

На следующем этапе онтогенетического развития, в дошкольном возрасте, ведущей деятельностью становится сюжетно-ролевая игра, которая, в большей мере, направлена на развитие личностной сферы, ориентировки в сфере общения, на освоение норм человеческих взаимоотношений.

Л.Н. Павлова определяет первый этап развития игровой деятельности как ознакомительную игру. По мотиву, заданному ребёнку взрослым с помощью предмета игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Её содержание составляют действия манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность младенца весьма скоро меняет своё содержание: обследование направленно на выявление особенностей предмета-игрушки и потому перерастает в ориентированные действия- операции.

Следующий этап игровой деятельности, по Л.Н.Павловой, получил название отобразительной игры в которой отдельные предметно - специфические операции переходят в ранг действии, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта. Это кульминационный момент развития психологического содержание игры в раннем детстве. Именно он создаёт необходимую почву для формирования у ребёнка соответствующей предметной деятельности.

На рубеже первого и второго годов жизни ребёнка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий, наступает следующий этап в развитии игры: она становится сюжетно - отобразительной. Меняется и ее психологическое содержание: действия ребенка, оставаясь предметно опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно зарождаются предпосылки сюжетно-ролевой игры.

На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных детьми отношений между людьми. Наступает этап собственно-ролевой игры, в которой играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей.

Научное представление о поэтапном развитии игровой деятельности даёт возможность выработать более чёткие, систематизированные рекомендации по руководству игровой деятельностью детей в различных возрастных группах. Чтобы добиться игры подлинной, эмоционально насыщенной, включающей интеллектуальное решение игровой задачи, педагогу необходимо комплексно руководить формированием, а именно: целенаправленно обогащать тактический опыт ребенка, постепенно переводя его в условный игровой план, во время самостоятельных игр побуждать дошкольника к творческому отражению действительности.

Кроме того, хорошая игра - действенное средство коррекции нарушений в эмоциональной сфере детей, воспитывающихся в неблагополучных семьях. Эмоции цементируют игру, делают её увлекательной, создают благоприятный климат для взаимоотношений, повышают тонус, который необходим каждому ребёнку, долю его душевного комфорта, а это, в свою очередь, становится условием восприимчивости дошкольника к воспитательным действиям и совместной со сверстниками деятельности.

Игра динамична там, где руководство направлено на поэтапное её формирование, с учётом тех факторов, которые обеспечивают своевременное развитие игровой деятельности на всех возрастных ступенях. Здесь очень важно опираться на личный опыт ребёнка. Сформированные на его основе игровые действия приобретают особую эмоциональную окраску. В противном случае обучение игре становится механическим.

Все компоненты комплексного руководства формирования игры взаимосвязаны и одинаково важны при работе с детьми раннего возраста. По мере взросления детей меняется и организация их практического опыта, который направлен на активное познание реальных взаимоотношений людей в процессе совместной деятельности. В связи с этим обновляется содержание обучающих игр и условия предметно - игровой среды. Смещается акцент активизирующего общения взрослого с детьми: оно становится деловым, направленным на достижение совместных целей. Взрослые, выступают в роли одного из участников игры, побуждая детей к совместным обсуждениям, высказываниям, спорам, беседам, способствуют коллективному решению игровых задач, в которых отражается совместная общественно-трудовая деятельность людей.

Итак, сформированность игровой деятельности создаёт необходимые психологические условия и благоприятную почву для всестороннего развития ребенка. Всестороннее воспитание детей с учетом их возрастных особенностей требует систематизации используемых в практике игр, установление связей между разными формами самостоятельной игровой и не игровой деятельности, протекающей в игровой форме. Как известно, любая деятельность определяется её мотивом, то есть, тем, на что эта деятельность направлена. Игра является деятельностью, мотив которой лежит в ней самой. Это означает, что ребёнок играет потому, что ему хочется играть, а не ради получения какого-то конкретного результата, что типично для бытовой, трудовой и любой другой продуктивной деятельности.

Игра, с одной стороны, создаёт зону ближайшего развития ребёнка, а потому является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте. Это связанно с тем, что в ней зарождаются новые, более прогрессивные виды деятельности и формирование умения действовать коллективно, творчески, произвольно управлять своим поведением. С другой стороны, её содержание питают продуктивные виды деятельности и постоянно расширяющиеся жизненный опыт детей.

Развитие ребёнка в игре происходит, прежде всего, за счёт разнообразной направленности её содержания. Есть игры, прямо нацеленные на физическое воспитание (подвижные), эстетическое (музыкальные), умственное (дидактические и сюжетные). Многие из них в то же время способствуют нравственному воспитанию (сюжетно-ролевые, игры-драматизации, подвижные и др.).

Игровое общение воспитателя с детьми позволяет ему направлять ход игры, руководить отношениями между ними. Совместная игровая деятельность способствует формированию у детей организованности и ответственности, умения контролировать свои действия и согласовывать их с другими детьми.

В процессе развития сюжета игры ребенок приобретает навыки планирования деятельности, развивает творческое воображение, необходимое в других видах деятельности. Широкое использование в игре предметов-заменителей в дальнейшем позволяет ребенку овладеть другими типами замещения, в частности, подготовиться к пониманию смысла моделей, схем, символов и знаков в процессе школьного обучения.

Умение играть имеет решающее значение для формирования активности, инициативы, сосредоточенности, целеустремленности и других качеств, необходимых затем для успешного обучения в школе и будущей трудовой деятельности.

Расцвет ролевой игры начинается с четырехлетнего возраста, своего наивысшего развития она достигает в средине дошкольного возраста (5—6 лет), а затем постепенно заменяется играми с правилами, возникающими после 7 лет.

Творческая сюжетно-ролевая игра дошкольника претерпевает существенные изменения как по тематике, характеру игровых действий, длительности, так и по силе воспитательного воздействия. Сюжет игры развивается постепенно. В самом начале игра представляет собой элементарное действие с одним предметом. Это действие повторяется много раз. Следующую ступень в развитии сюжета представляют игры, состоящие из ряда элементарных действий, еще не связанных между собой. Дальнейшее развитие сюжета заключается в том, что дети переходят к игре, состоящей из двух-трех связанных между собой действий. Этот переход от предметных действий к игровым происходит в конце третьего — начале четвертого года жизни. Для этого периода игровой деятельности характерны значительные качественные изменения: начинают развиваться ролевые игры. Развитие сюжетно-ролевой игры происходит в тесной зависимости с процессом освоения ребенком предметных действий и овладения речью.

Задача педагога состоит в том, чтобы так организовать жизнь детей, применять такие воспитательные приемы, которые будут способствовать усложнению и обогащению «отобразительных» игр детей и своевременному формированию положительных качеств личности. В младшей группе проводятся бытовые игры («семья», «детский сад»), в средней появляются игры, отражающие профессиональный труд взрослых (шофера, машиниста, продавца, доктора, воспитателя, милиционера, музыкального воспитателя), а в старшей и подготовительной к школе группах преобладают игры, связанные с общественной тематикой («завод», «поездка в колхоз», «полет в космос», «школа», «библиотека», «путешествие» и т. д.).

Появление новой тематики не снижает интереса к старым, развиваемым раньше бытовым играм, но с каждым годом содержание их становится разнообразнее, полнее.

Содержание игры, отмечает Д.Б. Эльконин, — это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в деятельность взрослых; оно может отражать лишь внешнюю сторону человеческой деятельности — только то, с чем действует человек, или отношение человека к своей деятельности и другим людям или, наконец, общественный смысл человеческой деятельности.

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Многие отечественные психологи задавались следующими вопросами: «Испытывает ли ребенок чувства или только изображает их? Какое влияние оказывают они на формирование морального облика ребенка?» А. Н. Леонтьев считает, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по-правде». Но, несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку-куклу, водитель серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища.

Выдающийся русский психолог Л. С. Выготский также отмечал, что, хотя ребенок создает в ходе ролевой игры воображаемые ситуации, чувства, которые он при этом испытывает, самые настоящие. «Катя — мама» — говорит крошечная девочка, и, примеряя на себя новую роль, погружается в воображаемый мир. И, независимо от того, куплена ли ее «дочка» в дорогом игрушечном магазине или сшита заботливой бабушкой из Катиных же старых колготок, маленькая мама не просто повторяет за старшими манипуляции, которые положено совершать над младенцами, а испытывает настоящее чувство материнской любви к своему «ребеночку».

С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными. Выявляет переживания ребенка, и формирует его чувства. Когда ребенок подражает космонавтам, он передаст свое восхищение ими, мечту стать таким же. А при этом возникают новые чувства: ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда оно успешно выполнено. И. М. Сеченов дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

Из вышесказанного можно сделать вывод, что, сюжетно-ролевая игра — это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

Таким образом, анализ литературы по проблеме исследования позволил сделать следующие выводы:

Анализ научно-методической литературы по проблеме исследования показал, что игровая деятельность значительно обогащает ребенка представлениями об окружающем. Действуя с игрушками или с предметами, их заменяющими, ребенок познает их физические свойства, конструкцию, возможные преобразования. Ребенок знакомится с их общественно значимой функцией, в которой они употребляются взрослыми. В процессе игровой деятельности перед ребенком открывается мир человеческих отношений, происходит знакомство с общественной ролью и положением людей в обществе; в-четвертых, что особенно ценно, ребенок стремится в игре отражать эти отношения, постепенно формируя в себе необходимые качества личности. Особенно важным моментом формирования игровой деятельности дошкольника является целенаправленное руководство сюжетной игрой со стороны воспитателя, вовлечение им детей в игровой процесс.

Смысл игры детей разных возрастных групп меняется от возраста к возрасту: для младших он в действиях того лица, роль которого выполняет ребенок, для среднего — в отношениях этого лица к другим людям, для старших — в отражении типичных отношений взрослых. Так, если в младшей группе в бытовых играх жизнь семьи или детского сада отражается эпизодично, действия непоследовательны, однообразны, то в средней группе уже отмечается цельность сюжета, взаимосвязанность, длительность игры увеличивается. Малыши приступают к игре ситуативно, без какого-то предварительного плана, хотя некоторые исследователи отмечают наличие «сговора» уже у детей четвертого года жизни. Старшие дети обсуждают замысел игры, подбирают, а иногда готовят самостоятельно материал к играм. Игры становятся длительными, иногда дети играют неделю, две, месяц в одну игру, постоянно усложняя и дополняя сюжет игры новыми эпизодами, фрагментами, ролями. 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 и самооценка.

Развитие замысла в сюжетно-ролевой игре связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры (в «моряков», «летчиков», «космонавтов») продолжаются неделями, постепенно развиваются. Появление длительной перспективы игры говорит о новом, более высоком этапе развития игрового творчества. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное развитие, обогащение задуманного сюжета. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

Плановость, согласованность действий в длительных сюжетно-ролевых играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного «морского путешествия» то один, то другой участник игры придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. Развитие игрового творчества сказывается и в том, как в содержании игры комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем (на четвертом и пятом году жизни) у детей новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.

Для осуществления замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку необходимы игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют один предмет другим, наделяя его воображаемыми признаками. Эта способность видеть в предмете несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью.

В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы.

Л. С. Выготский доказывал, что развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отсталыми и в развитии воображения.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой — сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. В старшем дошкольном возрасте иногда целые эпизоды игры создаются с помощью слова. Особенно заметна роль слова в так называемых режиссерских играх, где ребенок не берет на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит за них. Элемент режиссуры содержится в каждой игре с куклами. «Мама» говорит и действует и за себя, и за свою дочку-куклу.

Педагогика располагает богатым арсеналом точных средств воздействия на детей с конкретной воспитательной направленностью. Игры – отличное дополнение к учебному процессу в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретения моральных качеств, формирования гражданского сознания и т. д. Большинство игр построено на самопроверке своих возможностей, на стимулировании развития детей.

Итак, мы рассматриваем игры как способ подготовки детей к жизни, как психолого–педагогическое средство их развития и воспитания. В игре наглядно видно, что у детей в избытке и чего им недостает, над чем следует потрудиться воспитателю.

Еще раз подчеркиваем: игра – дело серьезное, она требует столь же внимательного отношения к себе, как и другие средства воздействия на ребят, например труд. Нельзя превращать ее в уступку старшего младшему, сильного слабому, в милость по принципу «чем бы дитя не тешилось».

Игра – важнейшее средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное

Младший дошкольный возраст

1. Младшие дошкольники в основном играют в одиночку (игры рядом, индивидуальные), т.к. они не умеют договориться между собой, распределить роли, игровой материал.

2. Темы игр в основном бытовые, берутся из жизни: впечатления собственной жизни, непосредственного окружения. Это – «дочки-матери», «детский сад», «езда» на машине, «лечение». В играх дети используют и эпизоды из хорошо знакомых сказок. Сюжеты игр однообразны, в основном – многократное повторение игровых действий.

3. Среди игровых действий преобладают внешние действия изображаемых людей. Словесные игровые действия выполняются редко, т.к. этому необходимо специально обучать.

4. Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается отдельными репликами, постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником.

5. Дети хорошо владеют действиями с сюжетно-ролевыми игрушками, начинают свободно применять в игре предметы-заместители, могут заменять недостающие тематические игрушки другими предметами.

Постепенно идет смена сюжетно-ролевой игры – переход от одиночных игр к совместным, где участвуют двое и более детей. Этот переход проявляется следующим образом: сначала ребенок проявляет интерес к игре товарища, потом на короткое время включается в игру друга, а затем дети снова расходятся. Но дети в результате глубокого проникновения в жизнь взрослых начинают понимать, что она проходит в отношениях с другими взрослыми и желание воспроизвести их жизнь заставляет детей включить в игру своих друзей. Возникает необходимость организовать игру, которая включает несколько ролей, и потребность договориться о ходе игры с другими детьми.

Толчком к началу игры в младшем возрасте служит предложение взрослого или полученные впечатления. Игры непродолжительны – до 10-15 минут.

Средний дошкольный возраст

1. В игре появляются группки по 2-3 человека (групповая форма организации). Их объединяет интерес к одним и тем же темам, сюжетам игр.

2. Расширяется тематика игр. Дети включают в игру элементы общественной жизни, комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни. Усложняются сюжеты. Они становятся развернутыми и разнообразными. Главным в сюжете для детей становится воспроизведение отношений между людьми, соблюдение правил взаимоотношений.

3. Ролевой диалог становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств выразительности (движения, мимика, жесты, интонации). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время до 40-50 минут.

4. Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители, легко дают им и воображаемым предметам словесные обозначения.

Большая роль в организации игры принадлежит взрослым, но помощь должна быть ненавязчивой. Детям нельзя давать рецепты игры, воспитатель лишь помогает детям в организации и ходе игры. При возникновении конфликтов воспитатель помогает их разрешить.

Дети сами постепенно научаются управлять игрой, организовывать ее.

Старший дошкольный возраст

1. Сюжетно-ролевая игра, как правило, коллективная.

2. В игре используется большое разнообразие тем. Дети в играх отражают события и ситуации, выходящие за рамки их личного опыта, стремятся воспроизвести то, что происходит в жизни страны и всего человечества. В играх дети комбинируют знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых. Сюжет игр планируется в соответствии с темой и ролевыми отношениями.

3. Дети заранее планируют игру – договариваются о теме, распределяют роли, определяют материал. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 2-3 любимые. Иногда детям при большом количестве ролей не хватает времени развить сложный сюжет и выполнить до конца действия своих ролей – возникает конфликт. Воспитателю необходимо вмешаться, а детям остановить игру и определить дальнейший ее ход.

4. Игры этого возраста предполагают воспроизведение реальных отношений окружающей жизни через словесное общение, поэтому некоторые действия дети выполняют намеком или словесно.

5. В этом возрасте дети соблюдают правила игры и придают этому большое значение. Если кто-то не хочет или не знает, как справиться с ролью, не знает правила – это тут же замечается.

6. Материалу для игр придается следующее значение: там, где действие выполняется условно, материал вообще не применяется, но для детей значительно привлекательными становятся аксессуары, обозначающие роль.

7. Сложный характер приобретает соотношение ролевых и реальных взаимоотношений. В этом возрасте выделяются организаторы игр – дети, знающие много сюжетов, пользующиеся авторитетом. Они берут на себя главную роль. Однако случается, что такой ребенок выбирает второстепенную роль, но при этом «ведет» всю игру, определяет действия остальных.

8. У детей старшего дошкольного возраста развивается разновидность сюжетно-ролевой игры – режиссерская. Режиссерская игра – это одиночная игра, но как бы впитывающая в себя опыт совместной. В ней ребенок не берет на себя никакой роли, а выступает как режиссер в театре. Он раздает роли игрушкам, а сам лишь передвигает их, придумывает происходящие с ними события. Сюжеты таких игр могут достигать большой сложности. Например, сражение целой армии, имеющей генералов, офицеров, разведчиков и составленных из пластмассовых солдатиков всадников, пушек, танков.

9. Помимо сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте большое значение приобретают другие виды игр – подвижные и дидактические. Общая особенность их в том, что это – игры с правилами. Смысл этих игр для ребенка сводится к строгому выполнению правил и выигрышу.

Особенности ролевой игры у детей разного пола следующие:

1. Виды игр. Мальчики, как правило, выбирают подвижные, активные игры, что объясняется меньшей усидчивостью в отличие от девочек, которые предпочитают более спокойные игры.

2. Продолжительность. Девочки играют в одну игру сравнительно дольше, чем мальчики, так как первые обладают большим умением сосредотачиваться долго на одном виде деятельности, а вторым присуща частая ее смена, так как они выдвигают большое количество идей.

3. Выбор лидера в игре. В большинстве случаев лидерами становятся девочки, что, возможно, объясняется тем, что девочки более инициативны, любят устанавливать свои правила в игре.

4. Тип отношений в игре. У мальчиков преобладают объектно-субъектные отношения, так как специализированные игры типа “Шоферы”, “Строители”, “Юный милиционер” предполагают наличие определенных предметов-игрушек, посредством которых и осуществляются игровые действия. Что касается девочек, то они более склонны к субъектно-субъектным отношениям, так как их самих вполне достаточно для полноценной игры (“Дочки-матери”, “Парикмахерская” и др.).

5. Количество человек при общих играх. Принимают участие все мальчики и все девочки, так как и те и другие привлекаются в игру воспитателем.

Количество человек в группах при самостоятельных играх. Мальчики предпочитают играть в больших группах (по 5-6 человек), а девочки склонны обособляться в группки по 2-3 человека, так как мальчики учатся взаимодействовать с друзьями, врагами, разрабатывать общие правила игры, а девочки пытаются установить теплые, дружеские отношения, что возможно только между двумя, максимально тремя девочками.

6. Проявление агрессии в конфликтах: девочки склонны к проявлению вербальной агрессии, а мальчики к действенной.

7. Восстановление отношений после конфликта: мальчики после ссоры довольно быстро отходя, мирятся и продолжают игру, а девочки еще долго обижаются, могут исключить свою партнершу из игры.

8. Привлечение новых игроков. Как правило, мальчики стараются принять в игру мальчиков, и соответственно девочки- девочки, так как в этом процессе проявляется что-то вроде мужской и женской солидарности.

9. Отождествление со взрослыми. Мальчики отождествляют себя с мужчинами, отцами, а девочки – с женщинами, матерями, что абсолютно естественно. Но современные дети стали отождествлять себя еще и с киногероями: мальчики имитируют суперменов, Рембо, Геркулеса, а девочки сравнивают себя с героинями сериалов, мелодрам.

Роль взрослого в детской игре.

Л.С. Выготский настаивал на ведущей роли взрослого в игре ребенка. Он указывал на необходимость помощи ребенку в решении проблем, возникающих в "зоне ближайшего развития, что имеет обучающее значение. Процесс развития ребенка, сопровождающийся усложнением его игровой деятельности, должен быть обеспечен адекватными изменениями роли взрослого в детской игре. Имеется в виду не замена ролевых функций, а их расширение в соответствии с новыми возможностями и потребностями ребенка.

С первых месяцев жизни взрослый должен инициировать игру, которая сначала носит характер эмоционального вовлечения через стимуляцию по разнообразным каналам: тактильному, зрительному, слуховому, проприорецептивному, вестибулярному.

По мере дальнейшего психического развития ребенок проявляет все более специфичные ответы на стимуляцию, генерирует инициативные действия, начинает исследовать предметы руками. Одновременно возрастает ответственность взрослого за обогащение предметной среды малыша. При этом взрослый должен действовать как посредник, поддерживающий взаимодействие ребенка с материалами. Параллельно возрастают возможности малыша ориентироваться в регулярных жизненных ситуациях, что призывает взрослого обыгрывать такие события как просыпание, переодевание, еда, туалет, купание, прогулка и т.п.

Следующий этап в развитии ребенка связан с совершенствованием представлений, подражательной и исследовательской активности. Воспроизведение речевых и ручных действий делает его активным участником социальной жизни. В обязанности взрослого включается организация символического общения, обыгрывание специфических действий с предметами. Не меньшее значение имеет поддержка игры с пластическими материалами, водой, блоками и т.п., что отвечает нуждам творческого развития, самовыражения и самоконтроля.

Появление у ребенка отсроченного подражания может служить сигналом для взрослого: "пришло время сюжетной игры". Родители могут теперь превратить детский уголок в игрушечную комнату. Ведь для ребенка интереснее всего то, что делают взрослые. Важно ввести в игровую сферу жизни ребенка несколько персонажей и помочь ему в воспроизведении наблюдаемых событий. Диалог "за двоих", кукольный театр, драматизация на куклах социального взаимодействия–вот некоторые новые обязанности взрослого как партнера ребенка по игре.

С развитием самосознания, происходящим в период второго возрастного кризиса, ребенок подходит к новому этапу игровой деятельности. Он начинает участвовать в сюжетно-ролевой игре, затем самостоятельно придумывать сценарии игр–драматизаций. Взрослый может участвовать в такой игре непосредственно, предлагая свои идеи и знания. Однако важно поддерживать инициативу малыша.

Итак, роль взрослого в детской игре может меняться в зависимости от ситуации. Взрослый может быть: "источником ресурсов", обеспечивающим игровыми материалами; организатором игровой среды; наблюдателем, помощником, партнером по общению и игре, посредником, инициатором игры.

Для детей важна не только сама игра, но и то, как именно ее предлагают, ведут и оценивают значимые для них взрослые – педагоги и родители. В связи с этим в качестве основных условий, определяющих тактику реализации игровых программ, выступают педагогическая целесообразность и максимальная естественность поведения.

Педагогическая целесообразность как условие выработки правильной стратегии и тактики действий взрослых в отношении игры предполагает не только предварительное изучение детских игровых интересов и потребностей, проведение психолого-педагогической экспертизы игр, но и обязательный анализ возможных способов «встраивания» игры в структуру занятия, внешкольной деятельности и выбор наиболее рационального из них, а также определение тактики собственного поведения, степени самостоятельности и возможности проявления творческих потенций детей в ходе той или иной игры.

Лишь при соблюдении этих условий игра способна помочь взрослому решить воспитательно-образовательные, адаптирующие, коррекционно-развивающие и другие задачи, а также содействовать установлению более открытых, искренних и доверительных отношений с детьми.

Таким образом, хороший («идеальный») руководитель игр должен обладать:

- спокойствием, соединенное вместе с тем с живостью темперамента;

- доброжелательность и разумная строгость; мягкость, но в то же время и настойчивость как черты характера, находящие свое проявление в поведении и интонациях речи педагога;

- уверенность в себе;

- беспристрастность и корректность в подведении итогов игры, оценке ее результатов и т.д.

Во многих играх дошкольников позиция взрослого состоит не столько в непосредственном участии, сколько в создании условий, определяющих правильное отношение детей к игре (создание игровой атмосферы, тщательное разъяснение содержания и правил игры, корректная помощь в распределении ролей между игроками, адекватный подбор игрового материала и оборудования и т.д.). Так, определенных знаний и умений требует от педагога создание у детей мотивации к игре, что является одним из факторов, целостно влияющих на ее ход и результаты.

Для этого необходимо правильно определить момент, когда органично совпадут педагогическая цель и желание ребенка участвовать в игре. Создавая коллективные взаимоотношения в игре, руководитель должен стремиться, чтобы дети играли дружно, помогали друг другу, проявляли навыки взаимовыручки, не ссорились, не смеялись над проигравшим. Для этого очень важно знать и понимать, по каким признакам и мотивам складываются те или иные детские группировки, уметь влиять на них, пользоваться ими для сплачивания детского коллектива.

Общей рекомендацией взрослому при проведении игр любого вида является создание и поддержание у детей особого – игрового – эмоционального состояния. Несмотря на то что помимо радости и гордости играющие могут испытывать иногда чувства огорчения и обиды, в ходе игры важно корректно, но настойчиво поправлять ошибки игроков, при необходимости – разумными способами поддерживать их дисциплину, не допускать пререканий и грубости, постепенно воспитывая у детей выдержку, чувства справедливости, товарищества и взаимовыручки, настойчивости в достижении цели.

1. Влияние игры на мотивационную сферу ребенка

Соподчинение мотивов впервые возникает и наиболее ярко проявляется в игре. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные, импульсивные действия. Его поведение контpолиpyется дpyгими детьми, он обязан следовать определенным правилам, вытекающим из его pоли, и не имеет права ни изменить общий pисyнок pоли, ни отвлечься от игры на что-то постороннее. В игре возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и, вместе с тем, происходит становление новой психологической формы мотивов. Благодаря игровому проникновению в смысл деятельности и отношений взрослых у ребенка к концу дошкольного детства возникает стремление стать взрослым и реально осуществлять его функции, конкретизирующееся в виде желания поступить в школу и начать осуществлять серьезную общественно значимую деятельность. Фopмиpyющаяся произвольность поведения облегчает переход от мотивов, имеющих фоpмy аффективно (эмоционально) окрашенных непосредственных желаний, к мотивам - намерениям, стоящим на грани сознательности.

2. Влияние игры на развитие самосознания ребенка

В процессе игровой детей происходит развитие и удовлетворение потребности ребенка в самоутверждении, формируется «Я-концепция» (образ себя), самооценка, самоконтроль, саморегуляция (произвольность поведения).

3. Влияние игры на развитие произвольности всех психических процессов

Так, в игре начинают развиваться произвольное поведение, произвольное внимание и память. В условиях игры дети лучше сосредоточиваются и больше запоминают, чем по прямому заданию взрослого. Потребность в общении со сверстником вынуждает ребенка точно выполнять правила игры, а это требует специальных усилий и целенаправленности. Поведение приобретает произвольный характер - оно начинает осуществляться в соответствии с образцом, заданным в форме содержащегося в роли или выделенного правила, и контролироваться путем сопоставления с этим образцом как с эталоном. Сознательная цель — сосредоточиться, запомнить что-то, сдержать импульсивное движение — раньше и легче всего выделяется ребенком в игре.

4. Игра оказывает большое влияние на умственное развитие дошкольника.

Игра имеет дидактическое значение, т. е. значение, которое сводится к приобретению новых представлений, навыков и умений.

Действуя с предметами-заместителями, ребенок начинает оперировать в мыслимом, условном пространстве. Предмет-заместитель становится опорой для мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребенок начинает действовать во внутреннем, умственном плане. Таким образом, игра способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в образах и представлениях. Кроме того, в игре, выполняя различные роли, ребенок становится на разные точки зрения (сегодня – «мама», завтра – «дочка») и начинает видеть предмет с разных сторон, Это способствует развитию важнейшей, мыслительной способности человека, позволяющей представить другой взгляд и другую точку зрения.

5. Роль игры в развитии воображения

Игровые действия происходят в мнимой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребенок берет на себя роли отсутствующих персонажей. Он должен найти себе роль, представить себе, как действует человек, которому хочется подражать, что он говорит. Воображение проявляется и развивается также в поиске средств для выполнения задуманного; прежде чем отправиться в полет, необходимо соорудить самолет; для магазина надо подобрать подходящие товары, а если их не хватает,- изготовить самому. Такая практика действия в придуманном пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению.

6. Игра – «школа морали»

В ней отражается содержание окружающего ребенка социального мира, существующих в нем нравственных норм и правил. Большинство игр отражает труд взрослых; дети подражают домашним делам мамы и бабушки, работе воспитателя, врача, учителя шофера, летчика, космонавта. Следовательно, в играх воспитывается уважение ко всякому труду, полезному для общества, утверждается стремление самим принимать в нем участие. Творческая коллективная игра является школой воспитания чувств дошкольников. Нравственные качества, сформированные в игре, влияют на поведение ребенка в жизни, в то же время навыки, сложившиеся в процессе повседневного общения детей друг с другом и с взрослыми, получают дальнейшее развитие в игре. Именно в совместных детских играх формируются гуманные взаимоотношения. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка.

7. В процессе игры формируются коммуникативные и организаторские способности детей. Игровая ситуация требует от каждого ребенка определенного уровня развития речевого общения. Развитие организаторских способностей обусловлено умением выбрать тему в совместной игровой деятельности, определить состав участников, распределить роли, атрибуты, контролировать правильность выполнения игровых действий и т.д.

8. В игре складываются другие виды деятельности ребенка, которые потом приобретают самостоятельное значение. Так, продуктивные виды деятельности (рисование, конструирование) первоначально тесно слиты с игрой. Рисуя, ребенок разыгрывает тот или иной сюжет. Постройка из кубиков вплетается в ход игры. Только к старшему дошкольному возрасту результат продуктивной деятельности приобретает самостоятельное значение, независимое от игры.

9. Внутри игры начинает складываться и учебная деятельность. Учение вводит воспитатель, оно не появляется непосредственно из игры. Дошкольник начинает учиться, играя. К учению он относится как к своеобразной игре с определенными ролями и правилами. Выполняя эти правила, он овладевает элементарными учебными действиями. Особое значение здесь имеют игры с правилами, которые формируют важные для обучения в школе умения: подчиняться правилу, обращать внимание на способ, средства достижения результата и т.п. Игры-драматизации способствуют развитию художественной деятельности. В игре формируются предпосылки трудовой деятельности: осуществляется знакомство с трудом взрослых, формируются умения совместной деятельности.

10. Игра способствует развитию рефлексии как способности соотносить свои действия, мотивы, поступки с общечеловеческими ценностями. В игре эта возможность открывается потому, что ребенок находится в двойной позиции - исполняющего роль и контролирующего качество (правильность) ее исполнения.

11. Коррекционные возможности игры (для развития познавательных психических процессов, самооценки, самоотношения.

**План работы по реализации проекта**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Месяц | Период | Мероприятия | Участники |
| **Подготовительный** |
| Сентябрь- Октябрь  | 1-2 неделя | Сбор и анализ методической педагогической литературы.Определение темы, цели, задачи, содержание проекта, прогнозирование результата.Диагностика знаний и умений по образовательным областям: «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально- коммуникативное развитие». | Воспитатель группыстаршийвоспитатель |
| 3- 4 неделя |  Выяснение необходимых для проекта возможностей.Средств необходимых для реализации проекта.Определение содержания проектаПодготовка наглядного материала для реализации проекта. | Воспитатель группы |
| **Основной** |
| Ноябрь | 1 неделя | Пальчиками играем, речь развиваем (использование дидактических игр для развития мелкой моторики).Дидактическая игра: «профессии» | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Сюжетно- ролевая игра: «Парикмахерская» |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:**Дидактическая игра «Собери урожай» | ВоспитательДетиМладшийвоспитатель |
| Декабрь | 1 неделя | Дидактическая игра: «Назови одним словом».Сюжетно- ролевая игра: «Больница» | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Заучивание стихов к новогоднему празднику.Дидактическая игра: «Узнай по описанию»Подвижная игра: «Гуси лебеди» |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:**Артикуляционная гимнастикаПальчиками играем, речь развиваем (использование дидактических игр для развития мелкой моторики). | ВоспитательДетиМладшийвоспитатель |
| Январь | 2 неделя | Дидактическая игра: «Какое время года».Игра- драматизация: «Морозко» | ВоспитательДети |
| 3 неделя | Сюжетно - ролевая игра: «Магазин» |
| 4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей**:Дидактическая игра: «Закончи предложение»Заучивание закличек ,песен, стихов.Рождественские праздники. | ВоспитательДетиМладшийвоспитатель |
| Февраль | 1 неделя | Сюжетно- ролевая игра: «Аптека» | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Пальчиковый театр «Теремок» |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:****Дидактические игры**: «Кто что делает», «Что изменилось» | ВоспитательДетиРодителиМладшийвоспитатель |
| Март | 1 неделя | Дидактическая игра: «Магазин». | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Рассказывание русских народных сказок.Сюжетно-ролевая игра «Семья». |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:**Повторение стихов и потешек.Обыгрывание знакомых сказок через пальчиковый театр: «Репка», «Теремок»..Сюжетно-ролевая игра «Кафе» | ВоспитательДетиМладшийвоспитатель |
| Апрель | 1 неделя | Упражнение: «Чистоговорки». | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Рассматривание картинок: «Времена года».Сюжетно-ролевая игра «Я- водитель». |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:**Настольные игры «Найди лишний предмет», «На кого похож», «Как называется». | ВоспитательДетиМладшийвоспитатель |
| Май | 1 неделя | Обыгрывание пальчиковых театров «Теремок», «Колосок», «Репка». | ВоспитательДети |
| 2 неделя | Сюжетно – ролевая игра по выбору детей. |
| 3-4 неделя | **Совместная деятельность педагога и детей:**Диагностика знаний и умений по образовательным областям: «Речевое развитие», «Художественно-эстетическое развитие», «Социально- коммуникативное развитие». | ВоспитательДети |
|  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |

**Сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская»**

Игровые ситуации:

«Мама ведет дочку в парикмахерскую»

«Папа ведет сына в парикмахерскую»

«Сделаем куклам красивые прически»

«Едем на автобусе в парикмахерскую»

«Делаем прически к празднику»

«Приведем себя в порядок»

«В мужском зале»

«Покупка товаров для парикмахерской»

«Приглашаем парикмахера в детский сад»

Подготовка к сюжету

Беседа «Зачем нужны парикмахерские».

Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.

Рассматривание предметов, необходимых для работы парикмахера.

Дидактическая игры «Красивые прически для кукол», «Поучимся завязывать бантики», «Подбери бант для куклы», «Чудо-фен».

Оформление сюжета:

- Изготовление с детьми атрибутов к игре (фартуки, пелеринка, полотенца, пилочки, чеки, деньги).

- Изготовление альбома «Модели причесок».

- Сбор коробок, баночек, флажков, книжек, игрушек и др. с помощью родителей.

- Определение места хранения атрибутов для развёртывания игры.

**Сюжетно-ролевая игра «Больница»**

Игровые ситуации:

«На приёме у врача – специалиста» (окулиста, хирург, лор, логопед)

«Скорая помощь приехала к больному»

«Готовим лекарства для больных»

«В аптеке готовят лекарства, выдают их через кассу по рецептам»

Подготовка к сюжету

-Рассматривание картины «Врач» из серии «Кем быть?», беседа по ней.

-Сбор и рассматривание иллюстраций о работе врача, медсестры. Проигрывание необходимых игровых действий с детьми.

-Рассматривание и беседа об игрушках «Доктора Айболит», набора «Айболит», машин «Скорая помощь» и другое.

-Чтение детям Чуковского «Айболит» и других произведений о работе врача с беседой.

-Рассматривание предметов, инструментов, необходимых в работе врачей, беседа о них.

Оформление сюжета:

- Выделение места для игры и хранение атрибутов.

- Подбор мебели: столик, кушетка, подбор необходимых игрушек или предметов заместителей (фонендоскоп, шпатель, градусник и др.).

- Изготовление атрибутов к игре вместе с родителями: аптечки, кассы, витрины для лекарства, таблеток, таблиц, приборов, рецептов, штампов и др., сшить халаты и косынки и другое.

**Сюжетно-ролевая игра «Магазин»**

Игровые ситуации:

«Продавец отпускает товар» (во всех магазинах)

«Работа кассира» (берёт деньги, выдаёт чеки)

«В магазин привезли товар» (грузчик, товаровед …)

«Покупатель пришёл в магазин» (выбирает, просит показать, платит деньги, благодарит)

«Купим новую мебель» (со строителями) – грузчик, продавец, сборка мебели.

«Реклама нового товара»

Подготовка к сюжету

-Рассматривание картины «Продавец» из серии «Кем быть?», рассматривание иллюстраций о труде продавца.

-Чтение произведений на эту тему.

-Беседа с детьми «Моя мама – продавец».

-Проигрывание действий продавца, покупателя.

Оформление сюжета:

- Изготовление атрибутов с детьми и родителями: чеки, деньги, корзинки, сумки.

- Подбор «товаров» (в зависимости от вида магазина), их изготовление.

- Сбор коробок, баночек, флажков, книжек, игрушек и др. с помощью родителей.

- Определение места хранения атрибутов для развёртывания игры.

**Сюжетно-ролевая игра «Аптека»**

Игровые ситуации:

«Фармацевт отпускает лекарства по рецепту»

«Покупатель пришёл в аптеку»

«Изготовление лекарств по рецепту врача»

«Реклама нового лекарства»

«Привезли новые лекарства в аптеку»

Подготовка к сюжету

-Рассматривание картинок и роликов по теме «Аптека»

-беседа на тему «Для чего нам аптеки?»

Оформление сюжета:

- Изготовление атрибутов с детьми и родителями: чеки, деньги, сумки, халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт.

- Сбор коробок, баночек с помощью родителей.

- Определение места хранения атрибутов для развёртывания игры.

**Сюжетно-ролевая игра «Семья»**

Игровые ситуации:

«Мама и папа работают, дети идут в детский сад, в школу»

«Мама готовит, гладит бельё …»

«Папа ремонтирует кран, хлопает ковёр, работает в огороде»

«Дедушка и бабушка приехали в гости»

«Отмечаем день рождения (дочки, сына, мамы, папы, бабушки)»

«Украшаем ёлку. Празднуем Новый год»

«Поход в зоопарк, цирк»

«Папа уезжает в командировку»

«Мама заболела»

«Приглашаем (по телефону) гостей. Принимаем гостей»

«Убираем квартиру к празднику»

Подготовка к сюжету:

-Беседы с детьми о семье (состав семьи, обязанности членов семьи, склонности, увлечения, занятия вместе с детьми).

-Беседы с детьми о бабушках, папе, маме, братьях, сёстрах, дедушке.

-Рассматривание иллюстраций, картин о семье.

-Пение песен о мам, папе, бабушке.

Оформление сюжета:

- Выделение места для игры (кухонная комната, кухня).

- Сбор необходимых атрибутов, изготовление их: мебель, посуда, предметы домашнего обихода, кукольная одежда и другое. Изготовление их с привлечением родителей. Сбор разных игрушек, зверят.

**Сюжетно-ролевая игра «Я – Водитель»**

Игровые ситуации:

«Строим автобус»

«Автобус везет пассажиров»

«Ремонт машин»

«Заправляю машину»

«Мойка машин»

«Грузовая машина везет мебель в новый дом»

«Продуктовая машина везет продукты (в магазин, в детский сад, в больницу)»

«Поездка на дачу»

Подготовка к сюжету:

-Познакомить с простыми жестами регулирования: «остановиться», «приготовится», «проезд разрешен».

-Подвижной игры: «Пешеходы и такси», «Светофор».

-Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Шоферы».

-Дидактические игры «Внимательный водитель», «Узнай машину», «Почини машину».

* Чтение: В. Сутеев «Разные колеса», 3. Александрова «Грузовик», A. Кардашов «Дождевой автомобиль» Э. Мотковская «Я автомобиль» B. Степанов «Шофер», «Водитель автобуса», Б. Житков«Светофор», Н. Калинина «Как ребята переходили улицу», Н. Павлова «На машине».

Оформление сюжета:

- Выделение места для игры.

- Сбор необходимых атрибутов, изготовление их: инструменты для ремонта машин, бензозаправочная колонка, строительный материал, руль, канистра, шланг для имитации заправки машины бензином, ведерко с тряпкой, билеты, деньги, сумка для кондуктора, светофор, жезл, фуражка инспектора ГИБДД, документы водителя (права).

 Заключение

Можно утверждать, что сюжетно-ролевая игра оказывает положительное влияние на развитие речи. В ходе игры ребенок вслух разговаривает с игрушкой, говорит и за себя, и за нее, разговаривает с другими участниками игры, согласовывает совместные действия, подражает гудению самолета, голосам зверей и т. д. Таким образом, в сюжетно-ролевой игре развивается речевая активность детей.
Среди всего многообразия детских игр наибольшее значение имеет сюжетно-ролевая игра. Она отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Детская комната вдруг превращается в больницу или в магазин, или в поле сражения. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, солдата) и действуют от имени этих ролей. В ролевой игре это всегда парные или дополнительные роли, поскольку всякая роль предполагает другого участника: ребенок может быть врачом, только если рядом есть больной, покупателем, только если есть продавец, и т. п. Поэтому ролевая игра — это деятельность коллективная: она обязательно предполагает других участников и прежде всего сверстников.
Именно называние предметов новыми именами, обозначение действий, совершаемых с этими предметами, дает новый смысл каждой отдельной вещи, действию, поступку. Когда дети играют, они не только действуют, жестикулируют и манипулируют с игрушками, они еще всегда объясняют, что именно они делают. Без таких объяснений, придающих новый смысл предметам и действиям, невозможно ни принятие роли, ни создание условного пространства игры. Причем речь ребенка, объясняющая игру, должна быть кому-то адресована. Игровое действие должно иметь партнера или зрителя, которому необходимо объяснить, что означает тот или иной предмет или действие. Играя в больницу, обязательно следует договориться, кто врач, а кто больной, где шприц, а где градусник, когда врач дает таблетки, а когда слушает пациента. Без такой договоренности и без взаимного понимания игровая ситуация перестает существовать и рассыпается. Д. Б. Эльконин, сделавший большой вклад в изучение игры дошкольников, писал, что в игре у детей возникает чрезвычайно богатая речевая связь, которая освобождает речь детей от ситуационной связности. Игра является своего рода переходным, промежуточным звеном между полной зависимостью речи от вещей и предметных действий к свободе слова от реальной, воспринимаемой ситуации. Именно в этом «освобождении слова» и состоит значение игры со сверстниками для речевого развития детей.