**Доклад из опыта работы**

**Тема: «Пути активизации умственной деятельности детей в процессе сюжетно- ролевых игр».**

 **Вводить малышей в окружающий мир,**

 **чтобы они каждый день открывали**

 **в нем что-то новое, чтобы каждый**

 **шаг был путешествием к истокам**

 **мышления и речи.**

Современные данные психолого-педагогического исследования показывают, что у детей дошкольного возраста значительно большие психофизические возможности, чем это предполагалось, и что в условиях специально организованной работы они способны усвоить такие знания, овладеть такими умственными операциями, которые прежде считались доступными лишь детям значительно старшего возраста.

Эти исследования открывают новые перспективы для обогащения познавательного содержания воспитания в детском саду, для определения путей повышения уровня общего развития детей дошкольного возраста. Добиться этого можно только при использовании специфических для данного возраста видов детской деятельности. Для дошкольников такой деятельностью по-прежнему остается игра, которая при правильном руководстве со стороны воспитания является незаменимым средством развития познавательных процессов, мышления, памяти, внимания, а также языка речи и речи детей.

Понимая важность данного процесса, я и пытаюсь находить эффективные пути активизации умственной деятельности детей в процессе сюжетно-ролевых игр, начиная с самого младшего возраста. Сейчас я работаю в средней группе.

Известно, что целесообразное размещение игрового материала имеет первостепенное значение. В решении этого вопроса руководствуюсь принципом – расположение игрушек должно быть удобным, доступным, отвечать эстетическим требованиям.

Атрибуты к сюжетно-ролевым играм разместила в закрытых шкафах, а на них сделала маркировку, чтобы дети знали, где какая игра. Выбирая в групповой комнате место для той или иной игры, предусмотрела, чтобы дети перед началом игры продумали, где и как расположить игрушки. Например, атрибуты к игре «Парикмахерская» в одном месте, зеркало совсем в другом. Дети должны взять столик, который служит и для других целей, перенести его к зеркалу, разложить атрибуты на столе и после этого приступить к игре.

Такое расположение игрушек является наиболее правильным потому, что дети ставятся в условия, при которых, прежде чем играть, необходимо подумать, найти нужную игрушку. И, кроме этого, в групповой комнате всегда порядок, чистота.

В процессе руководства сюжетно-роллевыми играми появляются возможности для уточнения, систематизации, дополнения жизненных впечатлений о деятельности людей, роли которых дети берут в игре.

Например, после проведения экскурсии на перекресток, дети играли в сюжетно-ролевую игру «Дорожное движение». Наблюдая за игрой, увидела, что не все выполняют правила дорожного движения. Нарушать иргу не хотелось, и я решила принять в ней участие. Сделала из бумаги рупор и сказала: «Товарищи водители, поставьте свои машины в гараж и придите к начальнику гаража», - роль которого я взяла на себя. Дети удивленными глазенками посмотрели на меня, некоторые улыбнулись и через несколько минут все были в сборе. Я села на стул и начала беседу: «Каким должен быть водитель?». Дети слушали и отвечали: «Умным, хорошим работником, честным, добрым и т. д.». Спрашиваю о правилах дорожного движения: «На какой свет можно ехать? По какой стороне?». Рассказала детям, что звуковые сигналы запрещены – шум вреден. После этого выдала «права» - красочные, согнутые бумажки, но для детей это документы. К рупору прибегала частенько, если видела, что игра разрушается по той или иной причине. Брала на себя роль работника ГАИ, чтобы приучать детей к соблюдению правил. Например; «Водитель хлебной машины, вы нарушаете правила!» или «Товарищ шофер, неаккуратно обращаетесь с машиной!», и дети уже знали, что в случае невыполнения правил, они сдадут права, а машины поставят в гараж. В это время машину может взять другой ребенок. Играя, таким образом, дети узнали, что «права» - разрешение на езду. Его могут иметь те, кто умеет быть внимательным, аккуратным, бережно относящимся к машине.

Мое участие в играх детей позволяет воспитывать у них умение организовать игру, так как дети среднегодошкольного возраста, не всегда могут развить игровые замыслы.

Однажды дети собрали множество игрушек на столе и стали играть, сначала я просто не могла понять, в какую игру они играют. На столе стояли машины, куклы, ведерки, мячи и т. д. У стола стояла группа ребят, и Настя каждому давала игрушку, говоря при этом: «Возьмите, пожалуйста!». Пришлось спросить: «А можно мне получить игрушку?». На что Настя ответила: «Я не раздаю игрушки, а продаю». Когда были розданы все игрушки, игра закончилась, а дети вернулись к тем играм, в которые они играли до этого. Стало очевидным, что дети пытались развернуть игру в «Магазин», но как можно играть, не знают, поэтому нужно мое вмешательство. Вечером, готовясь к работе, приготовила полку – витрину, а утром в присутствии детей разложила на ней мелкие игрушки и объявила: «Кто хочет купить игрушку, может прийти в магазин и купить, я буду продавцом» Девочки, которые играли в «Семью», «Больницу», «Парикмахерскую», подошли к ветрине – полке и стали рассматривать игрушки, выражая свой восторг и радость. А я обратилась к Сереже: «Какая тебе нравится игрушка, чтобы ты хотел купить?». Сережа сначала растерялся, а потом показал на машину и сказал: «Вот эта», - больше он ничего сказать не мог. Я подсказала, что с этой машиной можно играть на столе, из мелкого строительного материала можно строить гараж. Он взял игрушку, но не сразу отошел от стола, а стал наблюдать. Так же предложила выбрать игрушку Наташе, Свете, Андрею. Будучи продавцом следила, чтобы дети благодарили за игрушку.

На другой день снова предложила детям поиграть в «Магазин» и выбрала продавца. Когда Ира стала за прилавок, спросила у детей: «А как продавец продает игрушки покупателям, всем сразу?» Дети ответили: «По очереди». Чего я и добивалась. Предложив им, стать друг за другом, добилась того, что дети стали соблюдать порядок. И планируя работу на следующие две недели, включила экскурсию в магазин игрушек, чтобы уточнить действия продавца, покупателей отражаемые в процессе игры. Потом рассматривали картину «Магазин игрушек», а в картинную галерею подобрала 3 иллюстрации, 2 из них отражали работу продавца в магазине игрушек, а на третьей были изображены дети, играющие в групповой комнате. В процессе этой игры можно было проследить за развитием у детей мышления и воображения. Они заранее думают, какую игрушку хотелось бы купить, как с ней можно будет играть, мысленно предвидеть сюжет будущей игры.

Чтобы игра являлась эффективным средством развития мышления, воображения и памяти, создавала проблемные ситуации, то есть ставила детей перед необходимостью решать неизвестную задачу. Проблемных ситуаций в игре возникало очень много, приведу некоторые примеры из них. Идя в детский сад, бывая на прогулках, дети видят, как подъезжает «скорая помощь» к больнице, выносят больных на носилках. И вот однажды, в игре «Больница», они несли «больного» - куклу малыша за ноги и руки. «Почему вы так несете больного?», - спросила я. «Он большой и тяжелый», - ответили дети. «Но ведь так же больных не носят, кто видел на чем носят больных?» Дети ответили правильно. Но так как носилок не было, заставила их подумать: «Из чего можно сделать носилки для игры?», Сначала дети молча стояли, ожидая подсказки, ноя не спешила отвечать за них. Потом дети начали приносить кирпичики из крупного строительного материала, бруски, пластины, крышку с ящика мелкого строительного материала. Стали пробовать весь принесенный материал. Я направила их дальнейший поиск вопросом: «А за что же вы будете браться руками, ведь нести не удобно». И снова дети стали искать подходящий материал для носилок, чтобы они были с ручками. Наиболее удачное решение предложил Вова – он принес две гимнастические палки и положил на них пластину. Мой следующий вопрос был: «Похожи ли эти носилки на те, которые вы видели?». Ответы были разные. Кто сказал, что похожие, а другие – нет. А Аня, у нее мама медицинский работник, уточнила, что на таких носилках больному будет не удобно лежать и предложила вместо пластины покрывало с кукольной кроватки. Я похвалила ребят за правильность поисков, суждений, принесла иголку с ниткой и тут же при них пришила лоскут к палкам. Сколько сразу появилось санитаров, которые хотели бы нести больную куклу.

Дети любят и часто играют в игру «Моряки». В младшей группе правила игры были очень несложные, дети рассаживались в «корабле», смотрели в бинокль, фантазируя, что они видят.

В средней группе усложнились правила этой игры, появилось больше ролей, дети научились давать команды и т.д. И вот однажды во время игры я заметила, что некоторые «пассажиры» переступают через борт «корабля». Тогда я вполне серьезно, с тревогой в голосе обратилась к капитану: «Товарищ капитан, ваш пассажир Сережа переступил через борт корабля, что теперь с нам будет?» И все ребята закричали: «Он утонет, его надо спасать!». На мой вопрос, а как можно спасти тонущего, дети ответили так: «Нужно взять сеть и спасти его», «А я, думаю, надуть матрац и поплыть быстро, быстро», «Надо сделать петлю, чтобы она не затягивалась, бросить человеку, и он схватится за нее. И нужно подтянуть за петлю поближе. А потом и т. д. Здесь же возникла еще одна проблемная ситуация – как нужно сходить с корабля. Когда я рассказала детям, что такое трап, показала его на иллюстрации, посмотрели диафильм «Самый лучший пароход», предложила им подумать, из чего можно сделать трап к нашему пароходу? Сколько тут было разных решений! Вот здесь уже в полной мере проявилось творческое воображение, мышление. Ведь каждый старался что-то предложить.

Проблемные ситуации в процессе игры дети часто решают сами, без моей помощи, проявляя при этом сообразительность, умение находить сходство между игровым материалом и реальными предметами. Пример, в игре «Семья» дети отмечают «день рождения» своей дочки, и мама печет торт, используя мозаику из геометрических форм. Все, смогли попробовать какой, получился вкусный торт!

Практика показывает, что развивать сюжеты игр, а через них влиять на развитие умственных способностей детей, помогает вся обстановка группы. Взять, например, картинную галерею, где мы помещаем 3-4 иллюстрации по темам: «Жизнь детей», «Жизнь животных», «Времена года» и др. Иллюстрации меняем 2 раза в месяц. С детьми проводим большую работу, стараясь, чтобы они поняли и раскрыли содержание картины, чем она им понравилась. Начали эту работу мы с младшей группы. В средней при проведении сюжетно-ролевых игр, картинная галерея как бы вошла в их сюжет. По ходу игры в «Пароход» моряки идут не только домой, в кино, в парикмахерскую, но они с интересом посещают и картинную галерею. Экскурсоводом хочет быть каждый. Детям нравится по взрослому обращаться к морякам, видеть, как внимательны моряки при прослушивании рассказа о содержании иллюстрации, помещенной в картинной галерее.

Приходят в картинную галерею не только моряки, но и дети, которые играют в другие игры, договариваясь между собой, кто из них будет экскурсоводом. Например, «мамы» приходят со своими дочками и внимательно слушают экскурсовода, а иногда даже дополняют его рассказ. Использование картинной галереи в сюжетно-ролевых играх, учит детей логически мыслить, развивает речь, которая становится более связной, содержательной, образной. Дети стараются выразить свое чувство и отношение к картине.

Таким образом, практика показывает, что игра открывает перед воспитателем больше возможности для активизации умственной деятельности детей: развитие памяти, мышления, воображения, сообразительности и речи.