**Самоанализ сюжетно-ролевой игры: «Ждем гостей»**

Тема нашей сюжетно-ролевой игры: «Ждем гостей»

В ней я обозначила следующие задачи:

**1. Обучающая:** Побуждать детей включаться в совместную с взрослыми игру. Учить играть дружно, не ссориться. Помочь выбрать роли. Прививать элементарные навыки социального общения.

Обогащать словарь детей: механик автосервиса, директор овощехранилища, микроволновая печь, миксер, кассовый аппарат, фермер;

**2.Развивающая**: Развивать интерес к профессиям. Использовать игру для формирования разнообразных интересов и творческих способностей детей; прививать чувство коллективизма, отзывчивость, доброжелательность. Развивать ролевой диалог.

**3. Воспитательная**: Воспитывать чувство ответственности за выбранную роль, инициативность и самостоятельность в речевом общении с окружающими.

Игровую ситуацию я построила следующим образом.

В организационном моменте поставила перед детьми проблемную ситуацию, (Луиз пригласил лесных жителей в гости, которых нужно достойно встретить и угостить) т. е. подвела детей к развитию сюжета игры. Сюжет в игре - это то основание, на котором, взрослый строит свои целенаправленные воздействия. Мы попытались создать такой сюжет, чтобы играя, ребенок посмотрел на мир с точки зрения своего будущего, с точки зрения социальной перспективы. Это способствует переходу на новый уровень развития не только интеллекта, но и личности, воображения, памяти..

Каждому ребенку была дана возможность самоарелизоваться, в том числе малоактивным детям, которые поучили одни из главных ролей( директор магазина). Роли мы распределяли как по желанию, так и с помощью считалок, игровой ситуации.

Считаю, что у детей был устойчивый интерес к игре благодаря созданным условиям, предварительным экскурсиям и беседам, подготовке атрибутов совместными усилиями детей, воспитателей и родителей.

В процессе игры дети брали на себя различные роли, как бы замещали людей, находящихся между собой в определенных социальных взаимоотношениях, и их действиях. Мы увидели, как дети «проживали» принятую роль, а они были разнообразны (продавцы, покупатели, шофёры, механики, повара в «кафе» и т.д.), пытались выполнять правила, взаимодействовали друг с другом.

Я как воспитатель порой испытывала затруднения в руководстве процессом игры. Но все же старалась формировать у детей умение соотносить название роли с определенным набором действий и атрибутов; использовать разные типы отношений между различными ролевыми позициями( управления, подчинения, равноправия)

Программное содержание игры я построила в соответствии с требованием программы «Детство» и с учетом возрастных особенностей детей 4 года жизни

. На протяжении всей игры использовала различные методы и приемы, которые были взаимосвязаны между собой

Во-первых, я сочла нужным разбить группу на 2 подгруппы.

Использовала прием привлечения и сосредоточения внимания. Это появление Луиза,

Прием обеспечения эмоциональности, интереса детей.

Прием активизации самостоятельного мышления детей.

Прием «вхождения в образ» (вхождение в роль продавца, поваров…) Использовала прием передачи нового материала с опорой на имеющиеся знания». Дети уже играли в игры «Шоферы», «Угостим кукол чаем», «Фруктовый ларек», «Ремонтируем машины».

Новизна была в том, что дети впервые учились **более сложным преобразованиям знакомых сюжетов и переходам к совместному придумыванию новых ( курьер)**

О познавательной активности моих детей можно сказать следующее:

Дети были заинтересованы, внимательны, активны, дружелюбны. Наблюдалась самостоятельность в речевом общении с окружающими;

.

Внесение в игру атрибутов считаю педагогически оправдано. Оборудование, которое я, использовала в игре соответствует эстетическим требованиям. Оно яркое, красочное, привлекательное, безопасное и удобное в употреблении.

Использовала как Демонстрационное так и Раздаточное.

Я считаю, что Игра имеет неоценимое значение, прежде всего для социального развития ребенка, она раскрывает для него смысл существования в обществе, смысл общения

Дети имеют хорошие знание по данной теме. В игре отражены все поставленные задачи, они соответствуют возрасту детей, взаимосвязь степени сложности программных задач с содержанием материала;