Дошкольное образовательное учреждение № 115

Г. Твери

**Развитие речи младшего дошкольного возраста через формирование сюжетно – ролевой игры.**

Выполнила: воспитатель МДОУ № 115

Гусакова Елена Витеславна

Тверь 2012г

**Развитие речи младшего дошкольного возраста через формирование сюжетно – ролевой игры.**

Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребёнка, развития умения соотнесения творческих навыков и реальной жизни. Справедливы слова Н. К. Крупской об игре как «серьезной форме учения»

Игра**-** один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. Умение играть возникает не путем автоматического переноса, в игру усвоенного в повседневной жизни. Проблема повышения речевой активности остается одной из актуальных проблем теории и практики развития речи детей дошкольного возраста, так как речь возникает и развивается в процессе общения.

Дошкольная речь – наиболее простая, естественная форма общения начинает развиваться у ребенка с проявлением первых слов и к семи годам должна быть практически сформирована. Кроме того, повышение речевой активности невозможно без освоения языка и средств невербальной коммуникации

Какие же формы совместной деятельности педагога с детьми по повышению речевой активности выбрать для работы с детьми младшего дошкольного возраста?

Чтобы ответить на этот вопрос, были проанализированы возрастные особенности детей данного возраста: им трудно сосредоточиться на однообразной, непривлекательной для них деятельности, в то время, как в процессе игры они достаточно долгое время могут оставаться внимательными; внимание вызывается внешне привлекательными предметами, событиями и сохраняется до тех пор, пока сохраняется интерес; поведение ситуативное и почти всегда складывается из импульсивных поступков; детям раннего возраста свойственны подражательность, лёгкая внушаемость; преобладает зрительно-эмоциональная память и наглядно-действенное мышление.

Следовательно, игровая деятельность и есть тот необходимый базис, в рамках которого происходит формирование и повышение речевой активности ребенка.

В работе по развитию речи детей раннего возраста используются следующие формы совместной деятельности:

* игры-забавы и игры-хороводы на развитие общения;
* игры на развитие мелкой моторики рук;
* дидактические игры и упражнения;
* бытовые и игровые ситуации;

Развитие голосовых реакций и собственно речевой активности. Важным разделом логопедической работы является стимуляция голосовых реакций, звуковой и собственно речевой активности ребенка. Необходимо не просто стимулировать, но и активизировать любые доступные ребенку голосовые, звуковые реакции и речевые высказывания (слова и фразы).

Для этого нужно создавать педагогические условия, обеспечивающие поэтапное развитие и совершенствование лексической стороны речи, а также усвоение грамматических категорий.

Причиной острой необходимости развития речи детей является потребность общения человека с окружающими его людьми, а что бы речь была внятна, понятна и интересна другим необходимо проводить разнообразные игры, разрабатывать методики проведения игр, чтобы дети были заинтересованы в игровой деятельности.

**Понятие и виды сюжетно-ролевых игр**

       Дошкольное детство – большой отрезок жизни ребенка. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений разных видов деятельности. Он испытывает сильное желание включаться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается игра – самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Интеллектуальное развитие ребенка, формирование его характера, эмоций, личности в целом непосредственно зависят от речи.

Развитие речи – одно из важнейших направлений работы, обеспечивает своевременное психическое развитие ребенка в 21 веке. Речь детей развивается в единстве с формированием его мышления. В период младшего дошкольного детства в мышлении детей происходят значительные изменения: расширяется кругозор, появляются новые знания и умения, а значит, и совершенствуется и речь.

Развивается звуковая сторона речи. Воспитание звуковой культуры речи многоаспектная задача, которая предлагает: развитие речевого слуха, обучение правильному звукопроизношению, овладение звуковой выразительностью речи. Дети учатся пользоваться средствами звуковой выразительности с учетом задач и условий общения. Интенсивно растет словарный состав речи. Овладение словарным запасом составляет основы речевого развития, в словаре отражается содержание речи. Особенность словаря – освоение значений слов и их умственных употреблений. Словарная работа теснейшим образом связана с развитием диалогической и монологической речи. Развитие связной монологической речи предлагает формирование умений слушать и понимать связные тексты, строить самостоятельно высказывания разных типов. Развивается грамматический строй речи. Ребенок не просто активно овладевает речью – он творчески осваивает языковую деятельность, начинает употреблять сложные придаточные предложения. Речевое общение в младшем дошкольном возрасте осуществляется в разных видах деятельности: игре, труде; бытовой, учебной деятельности и выступает как одна из сторон каждого вида. Поэтому важно использовать для развития речи любую деятельность. Поэтому, решая задачи развития речи детей раннего возраста необходимо учитывать, что организуемая деятельность должна быть: во-первых, событийна (связана с каким-либо событием из личного опыта);

во-вторых, ритмична (двигательная и умственная деятельность должны чередоваться); в-третьих, процессуальна(дети раннего возраста испытывают большую потребность в развитии навыков в бытовых процессах. Им нравится сам процесс умывания, одевания, приёма пищи и т.д.Для развития активной речи ребёнка воспитателю необходимо сопровождать действия ребёнка словами и побуждать его к проговариванию).

Одним из условий развития речи в широком смысле является культурно-языковая среда. Культура речи детей неразрывно связана с культурой речи воспитателя и всех окружающих. Развивать речь следует не столько путем методических приемов и указаний, сколько путем примера и образца. Одним из основных методов речевого развития является обучение, определенным кругом речевых навыков и умений. Развитие речи осуществляется также на занятиях по другим разделам программы детского сада. Например, художественная литература является важнейшим источником и средством развития всех сторон речи детей и уникальным средством воспитания.

Большое значение в речевом развитии детей придается игре. И творческая деятельность ребенка проявляется, прежде всего, в игре. В первую пору жизни детей труд преобразуется в ту же игру. Игра – первая ступень трудового воспитания. Игра развивает язык, а язык организует игру. Играя, ребенок учится, а не одно учение немыслимо без помощи основного учителя - языка. Игра является сильнейшим стимулом для проявления детской самостоятельности в области языка. Слово в игре помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнера, согласовать с ним свои действия. Все умения и навыки, которые ребенок приобретает в игре, связаны с развитием речи. Для речевого развития используются все виды игровой деятельности.

Начальный этап игровой деятельности – **ознакомительная** **игра** с предметом-игрушкой по мотиву, заданному ребёнку взрослым. Её содержание составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предметов.

Следующий этап – **отобразительная игра**: для неё характерны действия, направленные на выявление специфических свойств предмета и достижение с его помощью определённого результата. В условиях содержательного (делового) общения с взрослыми ребёнок на практике узнаёт название и целевое назначение предмета и это новое значение он переносит в свою игру. На рубеже первого и второго годов жизни игра малыша становится **сюжетно-отобразительной.**меняется и её психологическое содержание: действия ребёнка, оставаясь предметно-опосредствованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно зарождаются предпосылки сюжетно-ролевой игры. **Режиссерские игры** по своей сути схожи с **сюжетно-ролевыми** играми, так как с одной стороны отражают уровень знаний о различных явлениях окружающей среде, а с другой – несут в себе элементы творчества и фантазии.

К трем годам малыши приобщаются к **образно-ролевой игре**. Она учит перевоплощению в образы предметов, животных, действиям «понарошку». Ребенок может показать себя «зайкой», «мишкой», «лисичкой»; в помещении группы «поплавать», «походить на лыжах». У детей формируются основы **сюжетно-ролевой игры.** Игра начинает приобретать развернутый характер, в ней единым смыслом связаны несколько задач: повышается словарный запас, развивается звуковая и связная диалогическая, монологическая речь. Формируется самостоятельность, целенаправленность своих действий. Игра развивает и радует ребенка, делает его счастливым. Малыш совершает первые открытия, переживает минуты вдохновения, в игре развивается его воображение, фантазия, а, следовательно, создается почва для формирования инициативной, пытливой личности. Корень игровой деятельности – обучение, в процессе которого дети приобретают необходимые знания, умения, навыки.

Итак, в интересах речевого развития ребенка младшего дошкольного возраста необходимо:

-обеспечить детям социальное речевое окружение, соответствующее интересам их возраста;

-постепенно расширять и обновлять их социальные связи;

-предоставлять детям возможность часто слышать речь и говорить с ними, сопровождать речью все виды обслуживания ребенка и всячески стимулировать его к активности речи;

-использовать в речевом развитии средства, содействующие слуху, речевому аппарату, развитию связной речи детей младшего дошкольного возраста;

-использовать игру как средство наибольшего развития речи детей, где сюжетно-ролевая игра является тем фундаментом, на котором строится дальнейшее усвоение языка.

Термин "ролевая игра" весьма многозначен. В психотерапии рассматриваются клинические ролевые игры, в трансакционном анализе все поведение человека представляется как совокупность разыгрываемых им ролей. Но, принимая определение игры как "деятельности, мотив которой лежит в ней самой" (т.е. такую деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса), мы не рассматриваем их.

В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Но, как же тогда относиться к ролевым играм детей более старшего возраста (а также играм взрослых)?

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам, связанным с созданием и проведением игр. Игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку.

Каждая игра чему-то учит и воспитывает определенные качества у игроков. И каждая ролевая игра, на данном этапе, является способом проведения досуга, то есть развлекательной, за исключением, пожалуй, деловых игр, которые в этом обзоре не рассматриваются. Однако, уже сейчас можно разделить развлекательные игры, участники которых собираются, в основ ном, с целью отдохнуть таким нетрадиционным способом, и образовательные, организаторы которых ставят перед собой задачу передать игрокам определенные знания и навыки. Причем, игровой стиль обучения наиболее продуктивен, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, этнографические и технические модели, а решение игровых задач является способом продвижения в игре и достижения цели для игроков и организаторов. Но для успешного проведения даже простой игры, организатору необходимо определить ее конкретные классификационные признаки.

1. **Настольные ролевые игры**

2**. Павильонные ролевые игры**

К павильонным относятся игры, которые проводятся в помещении и в которых возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Желательно наличие антуража и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих, регулирующих ход игры. Подготовка участников зависит от уровня сложности данной игры. Возможно включение элементов настольных игр.

3. **Ролевые игры на местности**

Это наиболее сложные по техническим требованиям игры, особенно когда они проводятся в течении нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников.

Исходя из опыта развития ролевых игр в России, можно определить, что разделение игр по уровням сложности зачастую совпадает с тематическим делением игр, которое дало толчок образованию со ответствующей терминологии в кругах любителей ролевых игр.

1. **Военные игры**

Это игры типа "Зарница". Проработка биографических и командных легенд и моделирование экономики, политики и культурной сферы, как правило, сводятся к минимуму. Обязанностью организаторов является создание образа игрового мира, условий и законов его существования, а так же контроль за соблюдением правил в ходе игры, когда решение всех игровых вопросов производится, в основном, силой оружия.

2. **Сказочные игры**

Это военные игры, в которых присутствуют сказочные персонажи и магия. Как правило, разработка легенд, картины мира и правил игры усложняется. Необходимо повышение уровня игроков и ответственности организаторов.

3. **Историко-этнографические игры**

Могут проводиться по мотивам как исторических событий, так и литературных произведений, или по собственным разработкам организаторов. Проведение исторических и, особенно, историко-этнографических игр требует детальной разработки легенд, моделирования политики, экономики, духовной сферы, элементов материальной культуры и прочих областей жизни выбранного для игры периода. Это способствует детальному знакомству участников с условиями жизни моделируемого исторического периода или региона.

4. **Информационные игры**

Это наиболее спокойный класс игр, потому что их участники весьма ограничены в выборе активных игровых действий. Второе название таких игр - интеллектуальные, потому что игровые вопросы решаются при помощи политических, экономических и магических рычагов воздействия. Военные действия в таких играх сведены к минимуму или отсутствуют. При подготовке интеллектуальных игр необходима разносторонняя подготовка участников (теоретическая, театральная, психологическая) и игротехников. Элементы информационной игры могут присутствовать в играх любого класса, но для определенного круга игроков интеллектуальная игра представляет большой интерес и в чистом виде.

**Разделение по методу создания**

1. **Базовые игры**

В основе этих игр лежит настрой на идею исторического или литературного первоисточника. Берутся базовые факты, законы и условия существования выбранного мира. Проверяются ситуации, которые могут возникнуть при изменении этих условий.

2. **Условные игры**

Все условия и законы существования игрового мира разрабатываются создателями игры самостоятельно. Вплоть до физических, биологических и исторических.

**Разделение по целевому признаку или по протяженности**

1**. Целевые игры**

В сценарии игр этого класса изначально заложено, что при достижении группой игроков (или отдельным игроком) определенной цели, они (или он) объявляются победителями, и на этом игра заканчивается.

2. **Игры с открытым концом**

Сценарий игры этого класса имеет ограничение по времени проведения игры. Необходима тщательная проработка сценария, предполагающая возможные направления хода игры. Каждый игрок имеет свою, как минимум - одну, цель. Ее выполнение не является для него концом игры. Возможно появление новых, более глобальных целей. Основным критерием подготовки участника игры является его способность вжиться в игровой образ и провести его до конца, поддерживая концепции данного мира.

3. **Нон-стоп (Игры без остановки)**

Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она кончилась вчера - и так до бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки.

Участие в ролевых играх можно классифицировать по "глубине погружения". **Уровень участия повышается в зависимости от подготовленности игрока и его опыта.**

1. **Пассивное участие ("Экскурсант")**

На этом этапе участники не принимают активных действий, а только наблюдают за развитием сюжета, разыгрываемого группой игротехников или более опытными игроками. В промежутках между игровыми событиями они могут свободно перемещаться по игровой территории и задавать вопросы. Желательно наличие игровой одежды.

2. **Ограниченное участие ("Ведомый")**

Участники непосредственно включены в игру. Они одеты в игровую одежду, разделены на команды или имеют индивидуальные роли, но их инициатива ограничена ведущими. Группа игротехников, согласно гибкому сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и дается толчок дальнейшему ходу игры.

3. **Свободное участие ("Игрок")**

Для проведения таких игр необходимо наличие опыта у участников и четкая работа ведущих. Игроки самостоятельно определяют свои действия в игре. Они сами разрабатывают личные и командные легенды на основе мастерских установок. Игровые костюмы, оружие и другие атрибуты изготавливаются игроками или предоставляются ведущими. В игре могут иметь место и театрализованные моменты, но в основном ход игры зависит и от самих участников. В таких играх ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

**Сюжетно-ролевая игра и ее роль в формировании устной речи**

Сам термин “игра” на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С.Выготского “мнимая ситуация”.

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе развития общества.В игре находят выражение основные потребности ребенка-дошкольника.Прежде всего, как уже говорилось выше, ребенку свойственно стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых. В игре ребенок берет на себя роль, стремясь подражать тем взрослым, образы которых сохранились в его опыте. Играя, ребенок действует самостоятельно, свободно выражая свои желания, представления, чувства. Ребенку первых лет жизни свойственна потребность в познании окружающего мира, названная психологами ненасыщаемой. Справедливы слова Н. К. Крупской об игре как «серьезной форме учения».

Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления.Очень велики возможности игры в удовлетворении при-сущей ребенку потребности в общении.

Играя, дети вступают в такие отношения, до которых в других условиях еще «недоросли», а именно: в отношения взаимного контроля и помощи, подчинения, требовательности. Наличие таких отношений говорит о том, что играющая группа становится «играющим коллективом» (А.П.Усова).

Являясь ведущей деятельностью, игра в наибольшей степени способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов,в том числе воображения. Одним из первых, кто связал развитие игры с особенностями детского воображения, был К.Д.Ушинский. Он обратил внимание на воспитательную ценность образов воображения: ребенок искренне верит в них, поэтому, играя, испытывает сильные неподдельные чувства.

А всегда ли существовала ролевая игра? На этот вопрос отвечает академик Д.Б.Эльконин. Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. Для нас важно установить следующее. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда, ни тем более ролевой игры. Дети входили в жизнь взрослых, овладевали орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. На более высокой ступени развития включение детей в наиболее важные области трудовой деятельности требовало специальной подготовки, которая проходила на уменьшенных по своим формам орудиях. На этом этапе развития возникают одновременно два изменения в характере воспитания и процессе формирования ребенка как члена общества. Первое из них заключается в том, что выделяются некоторые общие способности, необходимые для овладения любыми орудиями (развитие зрительно-двигательных координаций, мелких и точных движений, ловкости и т.п.), и общество создает для упражнения этих качеств особые предметы. Это не деградировавшие упрощенные или потерявшие свои первоначальные функции уменьшенные орудия труда, служившие для прямой тренировки, или даже специальные предметы, изготовленные взрослыми для детей. Второе изменение заключается в появлении символической игрушки. При ее помощи дети воссоздают те сферы жизни и производства, в которые они еще не включены, но к которым стремятся.

**Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение:**

Ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Анализ процесса возникновения ролевой игры привел нас к одному из центральных вопросов современной детской психологии - к вопросу об историческом происхождении периодов детства и содержания психического развития в каждом из этих периодов. Полностью этот вопрос здесь рассматриваться не может, поэтому представляется возможным только в самой общей форме высказать предположение, что периоды детского развития, по-видимому, имеют свою историю; исторически возникали и изменялись процессы психического развития, происходящие в отдельные временные отрезки детства.

Сейчас же обратимся к схеме периодизации возраста, разработанной Л.С.Выготским, А.Н.Леонтьевым и Д.Б.Элькониным. В основу данной периодизации положено представление о том, что любому возрасту как своеобразному и специфическому периоду жизни человека соответствует и определенный тип деятельности. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психологические новообразования, изменения которых и характеризуют смену возрастных периодов. Согласно данной схеме выделяется следующая последовательность формирования типов ведущей деятельности:

* + - непосредственно эмоциональное общение;
		- предметно-манипуляторная деятельность;
		- игровая деятельность;
		- учебная деятельность;
		- общественно-полезная деятельность;
		- учебно-профессиональная деятельность;

**Сюжетно-ролевая игра имеет две линии – сюжетную и ролевую.** Рассмотрим сюжетную линию.

В два-три года ребенок вдруг начинает вести себя странно. Он вдруг раскладывает разные предметы перед собой на стуле или на столе, начинает по очереди ими манипулировать, что-то бормотать себе под нос. Ребенок может играть сервизом в шкафу, мамиными и папиными вещами, может даже начать озвучивать картинки в книжке. Родители обычно не обращают внимания на такую деятельность ребенка, что в ней может быть полезного? Однако это и есть игра. Первая составляющая сюжетно-ролевой игры – режиссерская.

Действительно, действия ребенка чрезвычайно похожи на действия режиссера. **Во-первых**, сам ребенок уже сочиняет сюжет. Сначала это простой, примитивный сценарий, но в будущем он обрастает множеством усложняющих деталей. Родители удивляются талантам малыша – такой маленький, а сам придумывает сюжет, но это очень хороший признак, который должен быть свойственен всем детям, – развитие самостоятельности. Все, что сейчас он делает – он делает сам, без помощи. Когда-нибудь каждый человек приходит к самостоятельности, пусть так рано начнутся первые ее проявления. **Второй** схожей чертой игры ребенка и режиссера в данном случае является то, что ребенок сам решает, кто кем будет. Каждый предмет может стать домиком, человеком, животным и т.д. Ребенок тем самым учится переносить свойства одного предмета на другой. **Третьим** важным сходством является то, что малыш сам сочиняет мизансцены. Он может долгое время возиться с мелкими предметами только потому, что составляет из них фон для будущего действия. Ну и, наконец, ребенок в такой игре исполняет все роли сам или, по крайней мере, становится диктором, повествующим о том, что происходит. Значение такой игры огромно. Все эти моменты имеют огромное значение и для общего психического развития ребенка, и для развития игровой деятельности. Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается "видеть целое раньше частей". В данном случае это означает видеть игру не с какой-то одной, частной, пусть даже весьма значимой позиции, а с позиции общей, обеспечивающей ему с самого начала положение субъекта этой деятельности, которое лежит в основе взаимодействия отдельных персонажей, положение, дающее возможность не запоминать и слепо повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому.

Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре. Кроме того, он может играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни. Особую значимость режиссерская игра приобретает в связи с тем, что она в одной из своих характеристик полностью совпадает со спецификой воображения. Способность видеть целое раньше частей — вот та основа игры и воображения, без которой ребенок никогда не сможет стать "волшебником" (Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке Волшебника" М.: Просвещение, 2007).А что же делает маленький режиссер на самом деле? Он соединяет различные, вроде и не связанные друг с другом предметы логическими связями, сюжетом. Каждый предмет у него получает свои отличительные свойства, все они оживают, говорят. Таким образом, все неодушевленные участники игры вдруг соединяются сюжетом ребенка, а это и есть агглютинация - вид воображения.

Следующая составляющая сюжетно-ролевой игры - образно-ролевая**.**

Практически каждый ребенок в определенном возрасте вдруг превращается в кого-то - в животных, во взрослых, даже в машины. Всем очень хорошо знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна еще успеть завести в детский сад малыша, а он, как назло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского сада, он вдруг не пошел по ступенькам, как все "нормальные" дети, а стал их "объезжать". "Что за ребенок такой!" — в сердцах говорит мама. "А я не ребенок, я — машина". Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз "потрепать ей нервы", а лишь потому, что он — машина, а машина, как известно, не поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту (Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке волшебника" М.: просвещение,2007г).

Следует отметить, что образно-ролевая игра играет важное значение для самостоятельной психологической реабилитации. Игра позволяет ребенку отвлечься, переключиться от проблем, например, в общении со сверстниками. Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Что малыш приобретает в этой игре? Прежде всего, как отмечал Д.Б. Эльконин, ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт — и многие другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. Усложнилось производство; труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети, был труд их родителей, а естественное желание быть "как мама" или "как папа" воплощалось в исполнении профессий, то теперь малыши вынуждены свести все к "семейному быту". И так сложилось, что основной игрой детей стала игра в "дочки-матери". Конечно, ничего плохого в этом нет, однако все богатство сюжетов и взаимоотношений между людьми сводится лишь к семейным сценам, а остальные стороны действительности и отношения внутри них оказываются вне поля зрения ребенка. Это, безусловно, обедняет игру и плохо сказывается на развитии воображения. Что же можно сделать в этой ситуации? Выход есть. Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия.

Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества, но связи между детьми в ней серьезные. Нередко можно наблюдать конфликтные ситуации на почве нежелания того или иного ребенка играть свою роль. Роль у младших дошкольников зачастую получает тот, у кого в данный момент находится необходимый с точки зрения детей для нее атрибут. И тогда получаются ситуации, когда на машине едут два шофера или на кухне готовят сразу две мамы. У детей среднего дошкольного возраста роли формируются уже до начала игры. Все ссоры из-за ролей. У старших дошкольников игра начинается с договора, с совместного планирования, кто кем будет играть, а основные вопросы теперь уже "Бывает так или нет?". Так, дети учатся общественным связям в процессе игры. Заметно сглаживается процесс социализации, дети постепенно вливаются в коллектив. В сущности, тенденция к тому, что в наше время далеко не все родители отдают детей в садик, потому и пугающая, что молодое поколение испытывает значительные сложности с общением, находясь как бы в изоляции до самой школы.

Д.Б. Эльконин в своем труде "Психология игры" решал вопрос о возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства. Детям разных возрастов предлагалось играть в "самих себя", в "мам и пап", в "своих товарищей". Дети всех возрастов отказались играть самих себя. Младшие дошкольники не могли мотивировать своего отказа, старшие же прямо заявили, что так играть нельзя. Дети показывали, что без роли, без перевоплощения, не может быть игры. Младшие дошкольники отказывались также играть друг друга, так как не способны еще были выделить специфических черт друг у друга. Старшие дошкольники брали на себя эту сложную задачу.

Выполнение роли воспитателя младшими дошкольникам подразумевало кормить малышей, укладывать их спать, гулять с ними. У средних и старших дошкольников роли воспитательницы все более и более концентрируются вокруг взаимоотношений "дети-воспитательница". Появляются указания на характер этих отношений, на норму и способы поведения. Таким образом, каждая сюжетно-ролевая игра претерпевает изменения в зависимости от возраста детей: сначала это предметная деятельность, затем отношения между людьми и, в конце концов, это выполнение правил, регулирующих отношения людей.

Здесь же отметим еще один вид игр, который довольно близок к сюжетно-ролевым. Это игра-драматизация. Отличие ее состоит в том, что дети должны разыграть сценку по какому-нибудь произведению, например, по сказке. Каждому ребенку подбирается занятие – кто-то играет, кто-то готовит костюмы. Обычно сами дети выбирают себе подходящую роль. Игра-драматизация предполагает, что ребенок должен как можно точнее и правильнее сыграть своего персонажа. На практике получается, что неконтролируемая игра-драматизация постепенно превращается в сюжетно-ролевую игру. И, наконец, отметим важную роль взрослого в сюжетно-ролевых играх. Мы должны мягко управлять детьми в игре, не нарушая самого действия. Копируя взрослого, ребенок зачастую примеряет на себя асоциальные роли. Например, мы видим детей, изображающих пьяных или злодеев, причем часто реакция детей не та, которую мы бы хотели видеть – дети смеются, геройствуют. Задача взрослого состоит в том, чтобы помочь ребенку выработать негативное отношение к данному образу.

**Функции ролевых игр**

Игровая деятельность, как доказано А. В. Запорожцем, В. В.Да-выдовым, Н.Я. Михайленко, не изобретается ребенком, а задается ему взрослым, который учит малыша играть, знакомит с общественно сложившимися способами игровых действий (как использовать игрушку, предметы-заместители, другие средства воплощения образа; выполнять условные действия, строить сюжет, подчиняться правилам и т. п.). Усваивая в общении со взрослыми технику различных игр, ребенок затем обобщает игровые способы и переносит на другие ситуации. Так игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, а это обусловливает ее развивающий эффект.

Разрозненные действия, которые ребенок раньше воспроизводил в игре, он постепенно начинает объединять в определенную последовательность. Теперь он может составить сюжет; ролевые игры, типичные для дошкольника. Постепенно воспроизведение действий отходит на второй план, а на первый выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций. Это ролевая игра.

Отмечая исключительное значение игр для детей дошкольного возраста, Н.К.Крупская писала: «...игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра - для дошкольников - способ познания окружающего». Поэтому, по глубокому убеждению Н. К. Крупской, задача педагога - помогать детям в организации игр, объединять их в игре.

В процессе игры между детьми складываются два вида отношений*:*

-отношения, которые определяются содержанием игры (ученики подчиняются учителю, дети слушаются родителей, инженер руководит рабочими), правилами игры (по сигналу цапля выходит ловить лягушек, а те затаиваются, замирают, потом цапля неподвижно стоит на болоте, а лягушки прыгают и резвятся; с цаплей, поймавшей лягушку, спорить нельзя);

-реальные отношения, которые проявляются по поводу игры (сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, возникшего между играющими, установление правил).

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры дошкольниками не осознается. С позиции воспитателя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для воспитателя и учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема.

С точки зрения процесса порождения речевого высказывания обучение говорению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует более продуктивному усвоению материала, активному включению дошкольников в деятельность (А. Н. Леонтьев, А. А. Смирнов и др.) Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения.

Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи (ДР) в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, ее всестороннее влияние на ребенка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребенка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях. Как показывает практика обучения и специальные исследования, детьми импонируют положительные роли. Вместе с тем дети с удовольствием играют роли отрицательных персонажей с целью высмеять их отрицательные черты. То есть, мы говорим о воспитательной функции ролевых игр.

Ролевая игра формирует у дошкольников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Характеризуя детскую ролевую игру, А.Н.Леонтьев подчеркивает, что противоречие, несоответствие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться в одном-единственном типе деятельности - в игровой деятельности, в игре. Такого рода противоречие характеризует и детей подросткового возраста. Более того, подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подроста, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию.

Таким образом, ролевая игра выполняет 5 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

**Структура ролевых игр**

Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация**,**которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке. Например, играя в школу, изображает учителя, ведущего урок с учениками (сверстниками) в классе (на ковре). Но самое главное - в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к томусобытию, которое разыгрывает**.**На эту особенность игры указывал К. Д. Ушинский: «...в игре же дитя- зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями». Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры-это та сфера деятельности, которая воспроизводится детьми.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, животноводческую ферму), общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу, полет на Луну).

В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей: игры в семью, школу, лечение больных и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются и в самой жизни.

Содержание игры**,**отмечает Д. Б.Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

В зависимости от глубины представлений ребенка о деятельности взрослых меняется и содержание игр. На четвертом и пятом году жизни в играх детей наблюдаются целостность сюжета, взаимосвязанность отражаемых событий. У дошкольников складывается интерес к определенным сюжетам, в которые они играли и раньше (в семью, больницу, строителей, транспорт и др.). Дети живо откликаются на новые впечатления, вплетая их, как сюжетные линии, в знакомые игры. Обогащению содержания помогает взаимодействие детей в игре, когда каждый вносит что-то свое, индивидуальное. Например, Сережа, папа которого капитан речного парохода, предлагает «воспитательнице» покатать детей по Москве-реке. Получив согласие, строит из стульев пароход, встречает пассажиров на его борту.

Так, если малыши, играя в детский сад, долго едят, пьют из чашек, то дети пятого года жизни завершают обед едва поднеся ко рту ложку.

На протяжении дошкольного детства развитие и усложнение содержания игры осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связности изображаемого;

- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений).

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры. Таким образом, для дошкольников роль - это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное. Смысл игры для дошкольника заключается в отношениях между персонажами.

Поэтому ребенок охотно берет на себя те роли, отношения в которых ему понятны (воспитательница заботится о детях, капитан ведет корабль, следит, чтобы матросы хорошо работали, чтобы пассажирам было удобно). Ребенок изображает эти отношения в игре с помощью речи, мимики, жестов.

**Последовательность этапов включения сюжетно-ролевых игр в процесс развития речи ребенка**

Организацию образно-ролевых игр я осуществляю в трех основных направлениях: подготовка к проведению игры, ее проведение, анализ.

Подготовка к проведению:

-отбираю игру в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие игровой деятельности, активизация речи;

-устанавливаю соответствия отборной игры по программным требованиям воспитания и обучения детей в определенной возрастной группе;

-определяю наиболее удобного времени проведения сюжетно-ролевой игры;

-подготавливаю необходимый игровой материал для выбранной игры;

-заранее готовлюсь к игре: осмысливаю, изучаю весь ход игры; свое место в игре;

-методы руководства игрой;

-подготавливаю к игре детей: обогащая их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимых для решения игровых задач.

**Проведение образно-ролевых игр включает:**

-знакомлю детей с содержанием игры, с игровым материалом, который будет использоваться в игре;

-объясняю ход и правила игры;

-показываю игровые действия, обыгрываем вместе с детьми различные ситуации;

-подвожу итоги игры (отмечаю и приветствую успехи детей, поощряю самостоятельность детей, поддерживаю инициативу в общении со взрослыми и сверстниками).

**Анализ проведенной игры**направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры. Позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними.

Игра становится методом воспитания и развития, если в ней четко определены игровые правила и действия. Прежде чем начать игру, я стараюсь вызвать у детей интерес к ней, желание играть. Это достигалось различными приемами: использование художественного слова (песенки, потешки, загадки); сюрпризов (чудесный мешочек, волшебная коробочка и др.). Во время игры предлагаю детям такие игровые действия, как покормить куклу или мишку, покачать их, уложить спать. Эти действия показываю и объясняю на своем примере. Например, говорю: «Таня, хочет спать, я сейчас заверну ее в одеяльце и покачаю». Поиграв с куклой, передаю её малышу. Как правило, ребенок начинает действовать самостоятельно. Если он затрудняется в воспроизведении игрового действия, можно воспользоваться приемом совместной игры, предложить: «Давай, Оля, вместе кормить Катю, ты тоже держи ложку». Для игры я подбираю простые сюжеты с одним-двумя персонажами и элементами-действиями – «шофер» загружает машину кубиками и везет её; «мама» катает дочку в коляске, кормит её. Во время игры придумываю сюжеты или использую литературные тексты (к примеру, стихи А.Барто из цикла «Игрушки»). Обычно дети берут за основу образец, предложенный мною, но при этом привносят в игру что-то свое, знакомое по собственному опыту. (Приложение№1)

Не всегда малыши могут самостоятельно переносить действия, показанные мною, с одной игрушки на другую. В таких случаях предлагаю им другие игрушки, с которыми можно выполнять аналогичные действия.

***1                 день:***

-вешаю над игрушечным умывальником полотенце, кладу мыло (предмет-заместитель);

-игра детей с новым игровым материалом (шуточное умывание);

-предлагаю детям умыться; спрашиваю, что делать, если у куклы Зины грязные руки, а мишка запачкал нос.

***2                 день:***

-вношу в группу новую одежду для кукол (пальто, шапка);

-привлекаю внимание детей к новым игрушкам. В ситуации «Кукла пришла в одежде» (в пальто, в шапке), спросить, «Что надо сделать, чтобы ей не было жарко». Поиграть вместе с детьми.

***3                 день:***

-вношу в группу игрушечные овощи и геометрические фигурки, изображающие их (свекла, морковь, лук, картофель);

-рассматриваем игрушечные овощи, называем, вспоминаем их вкусовые качества. Если это геометрические фигуры, спрашиваю, на что они похожи.

***4                 день:***

-вношу новую куклу, обращаясь к ней от своего имени (кукла плачет, смеётся, гулит);

-помогаю двум-трем детям развернуть совместную игру «в семью», используя предложенный на этой неделе игровой материал (кукольная одежда, туалетные принадлежности, овощи, кукла-младенец).

***5                 день:***

-смотрим, в каком состоянии находятся игрушки в групповой комнате и на участке, в присутствии детей отремонтировать нуждающиеся в починке.

При учете самостоятельной игровой деятельности отмечаю:

-какой вид самостоятельной деятельности дети предпочитают;

-с какими игрушками играют, их отношение к игрушкам;

-во что играют (сюжет игры);

-как играют: эмоциональная выразительность детей в игре, характеристика их игровых действий (единичные, повторяющиеся); используют ли дети предметы-заместители, воображаемые предметы; готовят ли условия для игры; обращаются ли к куклам, игрушечным животным с вопросами или говорят за них;

-играют вместе с воспитателем или самостоятельно, ставит ли ребенок сам игровые задачи;

-взаимоотношение детей в игре;

-принятие роли (роль в действии; роль, обозначенная словом).

-употребляют ли слова в единственном и множественном числе; слова с суффиксами;

-используют ли простые и распространенные предложения.

Ежедневно отмечаю лишь то, что является новым по сравнению с предыдущей характеристикой игры детей. Для закрепления цвета использую игры-упражнения «Подбери кукле платье», «В гости приехали куклы» и др. В повседневной жизни также обращаю внимание детей на цвет предметов в групповой комнате, на прогулке.

Мы часто с малышами наблюдаем за окружающими, связывая их с игрой. При этом внимание детей направляю на объект и действия, которые с ним производятся. Например, после наблюдения за работой няни, предлагаю: «Давайте и мы погладим белье нашим куклам, где у нас утюг?». Так в сознание детей образуется непосредственная связь между окружающей жизнью и игрой. Во время неоднократной игры малыши выполняют несколько связанных между собой игровых действий. Например, Алеша, играет с Олей, лечит ее, ставит градусник. Я подсказываю: «Ты лечишь Олю», постепенно фиксирую внимание ребенка на сходство его действий с действиями взрослых: «Ты как доктор лечишь». До игры или в начале её предлагаю малышу: «Доктору нужен белый халат, возьми, Алеша, халат, ты у нас доктор».

Так я формирую у детей начальные навыки ролевого поведения, умению связывать ряд действий с названием роли и атрибутами, необходимыми для этой роли; а также согласовывать существительные с глаголами, составлять фразы из трех-четырех слов. Общим в сюжетно-ролевых играх и занятиях является направленность их содержания на ознакомление детей с предметами, фактами, явлениями окружающей жизни.

Игры-занятия проводятся как в первую, так и во вторую половину дня. Длительность их пятнадцать-двадцать минут. Стараюсь планировать каждую из серий занятий, представить в следующей последовательности:

а)игры-занятия с куклой;

б)игры-занятия со строительным материалом;

в)инсценировки литературных сюжетов.

**Игры-занятия с куклой.**

Предлагаю детям такие серии: «Встреча куклы», «Уход за куклой», «Лечение куклы», «К кукле приходят гости» и др. Использую игры-занятия с куклой как своеобразный образец для подражания, выполнения игровых действий и нравственных взаимоотношений, стараюсь обогатить самостоятельную деятельность детей. Кроме того, с помощью игр развиваю способности детей к более устойчивому проявлению добрых чувств, активности, целеустремленности. Планирование нескольких видов игр-занятий позволяет установить взаимосвязь между играми «в строительство» и образно-ролевыми играми «Дочки-матери», «Детский сад» и др. Для того, чтобы развить образно-ролевую игру «Дочки-матери» я привлекаю к участию в игре каждого ребенка, даю возможность самостоятельно действовать с игрушкой. Включаю новые слова (маленький, хорошенький, умница, сыночек, доченька и др.).

Кукла у детей становится любимой игрушкой, в игре она выступает в роли бабушки, сестрички, братика. Дети выражают свои чувства к кукле, всячески заботясь о ней. Обучая куклу действовать, они одновременно обучаются действовать сами. Поведение детей в игре изменяется. Так в самостоятельной игре дети вместе строят мебель для куклы, домик и т.д.

Но самое главное заключается в том, что в играх с куклами, со строительным материалом четко прослеживается направленность на доброжелательность, взаимопомощь. В играх с куклами выступают высоконравственные мотивы: «вместе праздновать, путешествовать», «готовить для кукол обед» и т.д. Проявление радостных чувств от достигнутого (сделали, построили) говорит о возросшей у детей уровне целеустремленности, о развитии эмоционально-волевой сферы ребенка. Для расширения и углубления знаний и впечатлений о заботе «родителей о детях» использую художественную литературу: В.Карасева «Прилетели гули», Е.Благинина «Вот как мама угодила», Т.Волгина «В ясли Танечка идет». Предлагаю рассмотреть картину «Повар готовит обед». Во время рассматривания картины привлекаю малышей к составлению небольшого рассказа, отвечать на вопросы двумя-тремя словами. Таким образом, игры-занятия, как одно из средств организации воспитательно-образовательной работы, влияет на образование в коллективе прочных игровых группировок, появление инициаторов игр. У малышей появляется умение устанавливать некоторые связи, зависимости и закономерные отношения между предметами и явлениями, которое находит прямое отражение в монологической речи.

Я использую в играх уголки «Ряженья», «Наша сказка», которые являются прекрасным средством для театральной деятельности. Малыши любят наряжаться в разные наряды, перевоплощаться в сказочных героев (зайчика, мишку, лисичку и т.д.).

Для развития творческих способностей детей младшего дошкольного возраста в процессе обыгрывания, наиболее эффективными оказались следующие виды игровой деятельности: игры-занятия; кукольный театр; театральные игры; игры-забавы; игры-перевоплощения; игры-инсценировки; творческие и самостоятельные игры, которые развивают интерес к театру, стремление воспроизводить фрагменты знакомых спектаклей по собственной инициативе. При этом малыши учатся внятно говорить, произносить правильно некоторые звуки, выражать разные состояния, применяя соответствующую интонацию. Показ настольного театра способствует обыгрыванию сказки с помощью игрушки, наблюдая за моими действиями, дети сами начинают манипулировать с куклами настольного театра, действовать с игрушкой, умению соотносить свои движения со словом.

На третьем году жизни малыши уже могут сами сопровождать слова взрослого движениями предметов и игрушек, иногда вступают в диалог, используют песенки, потешки, стихи. Театральные игры решают задачу развития у детей активной речи, способности к имитации движений, звукоподражания, развития воображения, способности выражать основные чувства мимикой. Например, при обыгрывании сказки «Теремок» дети могут показать себя мышкой, лягушкой, зайчиком и др. Для рассматривания иллюстраций использую книжки-игрушки, тематическое лото, предметные картинки, альбомы, вместе с малышами составляем небольшие рассказы. При ознакомлении с окружающим использую картинки «Дети играют». Наблюдение показывает, что после рассматривания картинок у детей возникает желание перевести свои впечатления в игровые действия с развернутым сюжетом: «Лечим куклу Таню», «Скорая помощь едет к больной кукле» и др.

Литература и фольклор учат ребенка мыслить, расширяют его кругозор. Постепенно подводя детей к восприятию более сложных произведений, ставлю задачу пробудить в каждом ребенке желание с еще большим интересом вглядываться в окружающий мир, обобщать свои впечатления на основе прочитанного. Образность произведений литературы и фольклора уже доступна пониманию малышей, поэтому их не удовлетворяет поведение сороки-белобоки, козы-дерезы, курочки-рябушечки и т.д.. Ребенок третьего года жизни уже понимает игровой характер сюжетов, их забавность. Он включается в «игру» с взрослым, легко откликается на предложение развернуть действия в ролях; может себя представить, например, козликом, собачкой, петушком, кисонькой-мурысенькой и т.д.

Все умения и навыки, которые ребёнок приобретает в игре, связаны с развитием речи. У детей формируется интерес к игре, желание участвовать в ней, ставить и реализовать свои цели.

|  |
| --- |
|  |

**Список литературы.**

1.Алексеева М.М., Яшина В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников. –М.: Академия, 2000. –400с.

2Алексеева М.М., Ушакова О.С. Взаимосвязь задач речевого развития детей на занятиях // Воспитание умственной активности у детей дошкольного возраста.- М, 2003. - с.27-43.

3. Арушанова А.Г. К проблеме определения уровня речевого развития дошкольника // в сб. научных статей: Проблемы речевого развития дошкольников и младших школьников /Отв. ред. А.М. Шахнарович. - М.: Институт национальных проблем образования МОРФ, 2005. - с. 4-16.

4.Л.В.Белкина, «Адаптация детей раннего возраста к условиям ДОУ», ТЦ «Учитель», 2006г.

5. Бородич А.М. Методика развития речи детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 2004. - 255 с.

6. Воробьева В.К. Методика развития связной речи у детей с системным недоразвитием речи: учеб. пособие / В.К. Воробьева. -- М.: ACT: .

7. Выгодский Л.С.Собрание сочинений. Т.5. - М.: Педагогика, 2003. - 136 с.

8. Гербова В.В. Работа с сюжетными картинами // Дошкольное воспитание - 2005. - N 1. - с. 18-23.

9. Гербова В.В. Составление описательных рассказов // Дошкольное воспитание. - 2006. - N 9. - с. 28-34.

10.Г.Г.Григорьева, Н.П.Кочетова, Г.В.Груба, пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений и родителей «Играем с малышами», М., «Просвещение», 2007г.

11. Занятия по развитию речи в детском саду. Программа и конспект /Под ред. О.С. Ушаковой. –М.: Совершенство, 2001. –368с.

12. Печора К.Л., Пантюхина Г.В. Голубева Л.Г. Дети раннего возраста в дошкольных учреждениях: Пособие для педагогов дошк. учреждений. - М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004.

13. Ушакова О.С. Работа по развитию связной речи в детском саду (старшая и подготовительная к школе группы) // Дошкольное воспитание, 2004. - N 11. - с. 8-12.

14. Ушакова О.С. Работа по развитию связной речи (младшая и средняя группа) // Дошкольное воспитание, 2004. - N10. - с. 9-14.

15.Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке Волшебника" М.: Просвещение, 2007