**(слайд 1)**

**Сюжетно- ролевая игра в социально- коммуникативном развитии детей дошкольного возраста в соответствии с целевыми ориентирами Федеральных государственных образовательных стандартов.**

«И*гра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности*».

В.А. Сухомлинский

**Слайд 2**

В соответствии с утверждением и введением в действие федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования к структуре образовательной программы дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва), где решение программных образовательных задач в воспитательно – образовательной работе должна осуществляться в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности детей в рамках организованной образовательной деятельности, и при проведении режимных моментов, основной формой работы с детьми является игра - ведущий вид детской деятельности.

Одним из 5 приоритетных направлений деятельности дошкольного учреждения (в соответствии с ФГОС ДО) является социально - коммуникативное развитие детей дошкольного возраста, организация и методическое сопровождение социально-ориентированной образовательной деятельности, как условия реализации социального заказа общества и семьи.

Основной целью этого направления является позитивная социализация детей дошкольного возраста, приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

Задачами социально – коммуникативного развития в соответствии с ФГОС ДО являются следующие:

1. Создать условия для усвоения детьми дошкольного возраста норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности.

2. Развивать социальный и эмоциональный интеллект детей, их эмоциональную отзывчивость, сопереживание, навыки доброжелательного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

3. Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий детей.

4. Формировать уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в коллективе, позитивные установки к различным видам труда и творчества.

5. Формировать у детей основы безопасного поведения в быту, социуме, природе; готовность к совместной деятельности со сверстниками.

В соответствии с современными требованиями к дошкольному образованию и воспитанию, целью нашей работы является: создание условий для активной и самостоятельной творческой деятельности, формирование у ребёнка межличностных отношений в процессе сюжетно - ролевых игр.

**Слайд 3**

Дошкольное [детство](http://baza-referat.ru/%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE) – короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается  [характер](http://baza-referat.ru/%D0%A5%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B5%D1%80). Вся  [жизнь](http://baza-referat.ru/%D0%96%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D1%8C) ребенка-дошкольника пронизана игрой, только так он готов открыть себя миру и мир для себя. Основной вид деятельности детей дошкольного возраста – игра, в ней развиваются духовные и физические силы ребенка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольнику способ усвоения общественного опыта. В игре формируются и развиваются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития.

**Слайд 4**

[Игра](http://baza-referat.ru/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%B0)  является одной из основных форм организации  [процесса](http://baza-referat.ru/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81%D1%81) воспитания, обучения и развития в детском саду. 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. Игра выступает в роли своеобразного мостика от мира детей к миру взрослых, где всё переплетено и взаимосвязано: мир взрослых влияет на мир детей и наоборот.

**Слайд 5**

Жизнь ребенка 21 века очень сильно изменилась и тесно связана с возможностями родителей. Он быстрее, чем взрослый, успевает освоить мобильный телефон и компьютер, телевизор и магнитофон. Он слушает и смотрит с родителями одни и те же песни и телепередачи; ходит вместе с семьей в кафе и рестораны, выезжает за границу на отдых, путешествует; ориентируется в марках автомобилей, и в рекламе. Он многим интересуется и о многом рассуждает. В то же время ребенок по-прежнему ориентирован на самоценные, детские виды деятельности. Он любит сочинять, рассуждать, фантазировать, радоваться и обязательно играть.

Мы пришли к выводу, что приобрести социальный опыт поможет детям сюжетно – ролевая игра. Перед нами стала задача – создать дружный организованный коллектив, научить детей играть.

**Слайд 6**

Работу по развитию сюжетно-ролевых игр осуществляли в двух направлениях:

1. Создание необходимой игровой среды

2. Непосредственное руководство играми детей.

**Слайд 7**

Эта работа началась в *первой младшей группе*, сюжетно-ролевая игра носила предметно-манипулятивный характер, например воспитатель приносила в группу куклу и вначале «кормила», «укладывала спать» сама, комментируя при этом свои действия, а затем привлекала к этому действию детей, прося сделать это с кошечкой, собачкой, может предложить ряд последовательных действий- накормить, одеть, погулять и т. д. То есть вначале предлагаются разрозненные игровые задачи, а затем ставятся взаимосвязанные. На данном этапе повторяются одни и те же знакомые события, то есть дети ставят однотипные игровые задачи, которым их научил воспитатель, эти задачи называют репродуктивными.

**Слайд 8**

Обогащение впечатлений об окружающем мире приводит к тому, что некоторые дети пытаются отображать в играх новые события и таким образом, ставят игровые задачи, которые называются элементарными инициативными. Например, еще никто из детей не предлагал «позвонить по телефону» или «посмотреть мультфильмы», а кто-то из малышей поставил такую игровую задачу, - вот она и будет считаться инициативной. Если впоследствии по примеру этого ребенка другие начнут ставить в своих играх аналогичные игровые задачи, то они уже будут считаться репродуктивными, т.к. ребенок повторил то, что увидел в игре другого малыша.

Как видим, чтобы охарактеризовать, какие игровые задачи ставит ребенок, репродуктивные или инициативные, воспитатель должен обладать высоким уровнем информированности об игре каждого ребенка.

Постановка элементарных инициативных игровых задач свидетельствует о зарождении творчества в игре, появлении новых замыслов, что имеет значение для развития творческой игры.

Наиболее эффективны в этом возрасте специально организуемые обучающие игры. Они обязательно проводятся в тех случаях, когда дети еще не умеют ставить игровые задачи. Поэтому при планировании обучающих игр учитывается индивидуальный игровой опыт каждого ребенка. Обучающие игры должны вызывать интерес у детей, эмоционально захватывать их, а это возможно при наличии элементов новизны и заинтересованности, когда новая информация основывается на знакомых фактах, событиях.

Обязательное требование, предъявляемое к обучающим играм, - активное участие ребенка в них. Иногда в практике проведения обучающих игр сводится к тому, что воспитатель играет, а дети только наблюдают. Такие игры неэффективны. Воспитатель ничего не должен делать в игре за ребенка, ему нужно только помочь. Обучение должно проходить в непринужденной, игровой форме и быть незаметным. Воспитатель показывает механизм замещения предмета заместителем (например, кубик это телефон, палочка – ложка и т.д.), что очень важно поощрение инициативы, самостоятельности ребенка в выборе предмета – заместителя и расширения сюжета игры.

**Слайд 9**

В это же время нами проводились показы – инсценировки, например, такие как «Одевание куклы после сна», «Кошка, собачка, козлик играют» и т.д.

На данном возрастном этапе велась работа по ознакомлению с окружающим миром, что способствовало обогащению содержания игр и нацеливало детей на постановку разнообразных игровых задач.

Поскольку в сюжетно – отбразительной игре малыши знакомятся с различными предметами, их свойствами и назначением, то при ознакомлении с окружающим миром необходимо обращать внимание детей именно на предметы. При рассматривании предметов объяснить, для чего они нужны в быту, как их используют взрослые, назвать цвет, свойства, сравнить с другими предметами.

Наиболее эффективной формой ознакомления с окружающим миром являются наблюдения, поскольку у малышей восприятие непосредственное, мышление конкретное.

Важно, чтобы в процессе ознакомления с окружающим миром дети не оставались пассивными наблюдателями. Надо находить различные способы включения малышей в активную деятельность, например, предлагать выполнить посильные поручения или, задавая вопросы, побуждать их к мыслительной активности. Все это будет способствовать возникновению желания переносить полученные впечатления в игру.

Переход к сюжетно – ролевой игре происходит в тот момент, когда ребенок принимает на себя роли. При условии сформированности сюжетно – отобразительной игры это происходит естественным образом примерно к трем годам , но в зависимости от индивидуальных особенностей кто – то из детей готов к принятию роли раньше, а кто – то позднее. Поэтому нельзя четко обозначить возрастные границы перехода к сюжетно – ролевой игре.

**Слайд 10**

**В возрасте от 3 до 5 лет** дети находятся на начальном этапе развития сюжетно – ролевой игры.

В связи с новой социальной ситуацией развития дошкольнику становится интересным мир, в котором живут взрослые, - это трудовая деятельность, отдых, семейные дела и многие другие жизненные события. Включиться непосредственно в жизнь взрослых ребенок еще не может, он это делает опосредованно в игровой деятельности.

**Слайд 11**

В этом возрасте часто еще требуется помощь взрослого для того, чтобы появился замысел игры:

- сначала замысел игры появляется по инициативе взрослого (например видя незанятых детей воспитатель говорит : «Света, Маша давайте играть, я- врач, а ты Света больная, пришла ко мне на приём…, а Маша –медсестра, она будет помогать мне выписывать рецепты..»)

- потом с помощью взрослого; (например: дети рассматривают энциклопедию, воспитатель спрашивает: «Ребята , а не хотите отправиться в путешествие?»

- ребенок определяет замысел игры по собственной инициативе например воспитатель подходит к Мише, который на «пароходе» обозначенном на полу кубиками крутит штурвал в одиночестве.

- Воспитатель - Миша , ты во что играешь?

Миша: На пароходе еду. Я капитан.

Восп.- Капитан , можно с вами? Я буду пассажиром.

***Руководство сюжетно – ролевой игрой заключается в следующем:***

- содействовать появлению у детей интересных игровых замыслов (***например*** – *Вы куда плывете, капитан? Мне нужно в Африку! В гости к доктору Айболиту*!);

- побуждать детей отображать в играх различные действия взрослых (***например*** *- Капитан, все проголодались, надо покормить команду и пассажиров. );*

- способствовать тому, чтобы дети ставили разнообразные взаимосвязанные, репродуктивные и инициативные игровые задачи **(например**

*Воспитатель: - Капитан, что-то у нас на пароходе, матросов нет. Пассажиров много, а матросов нет. Я теперь буду матросом.*

*Саша: И я буду матросом.*

*- Капитан, что матросам делать?*

*-Воспитатель – Капитан, почему мы стоим на месте? У нас неполадки, якорь за что-то зацепился, нужны водолазы , чтобы выявить причину и устранить неполадки )*

Наиболее эффективны непосредственные наблюдения, экскурсии, во время которых детей знакомят с трудом взрослых ( например экскурсия в супермаркет, на почту, в поликлинику, в библиотеку).

Возможен и такой вариант активизации игровой деятельности, например в конце экскурсии на кухню, во время которой повар показывает , как печь блины, он советует: «Вы теперь знаете, как пекут блины. Ваши куклы их, наверное, еще не пробовали. Вы можете испечь им блины.»

**Слайд 12**

На данном этапе у детей сформировано умение замещать отсутствующие предметы различными заместителями, проявляется творчество, находчивость, изобретательность в их выборе, умение использовать разнообразные игровые действия с воображаемыми предметами. Дети самостоятельно по мере необходимости заменяют словом некоторые игровые действия или отсутствующие предметы, не проигрывая, а лишь проговаривая отдельные эпизоды.

На примере рассмотрим, как ненавязчиво воспитатель подсказывает, насколько точно соответствует выбранный ребенком предмет – заместитель.

*У Миши возник интересный замысел – «прыгать с парашютом». Для игры ему потребовался парашют. Вместо него он взял пластину строительного материала, положил ее на плечи, как крылья, комментирует: «Вот такой у меня будет парашют».*

*Проходя мимо мальчика, воспитатель отметила: «Боюсь, что этот парашют может не раскрыться в полете».*

*Мальчик понял, что выбрал неудачный предмет – заместитель, задумался. Через некоторое время обратился к воспитателю: «Помните, у нас рюкзак был, достаньте мне его».*

*Воспитатель предложила мальчику маленький рюкзак, Миша надел его вместо парашюта, продолжил игру.*

**Слайд 13**

Чем старше дошкольники, тем чаще они сами изъявляют желание создавать игровой материал.

Часто необходимость в той или иной игрушке – самоделке возникает непосредственно в игре. Поэтому нужно иметь специальные заготовки, ими могут стать вырезанные из бумаги контуры тарелок, ваз, корзин, банок или различные геометрические фигуры. Например: *Однажды дети решили «сходить в кафе», воспитатель предложила им продумать меню. Дети взяли заранее вырезанные из бумаги кружочки, которые использовали вместо тарелок. На них играющие рисовали различные блюда: пирожные, ягоды, бутерброды, печенье и пр.*

**Слайд 14**

**Игры детей 5 – 7 лет**

На данном этапе у наших детей хорошо развита сюжетно – ролевая игра, дети умеют самостоятельно подбирать атрибуты, продумывать сюжет игры, у них хорошо развито воображение, они умеют включать в свою игру различные сказочные сюжеты. Но остается проблемой нехватка знаний о новых профессиях, таких как менеджеры, банковские служащие, туристические операторы и прочие.

На данном этапе игра помогает нам заинтересовать ребенка в получении им новых знаний. Например, играя в игру «космонавты» , наши дети столкнулись с проблемой того, что они не знают названий планет солнечной системы, не слышали о созвездиях, но очень захотели об этом узнать. Нами был разработан и реализован проект «Космос», который позволил нам расширить и углубить знания детей по этой теме.

Хочется обратить ваше внимание на то, что сюжетно - ролевые игры могут носить обучающий и закрепляющий характер. Например: одна и та же игра «Магазин» может быть использована при закреплении счета и при развитии навыков социально культурного общения и поведения в общественных местах.

Игра «Гараж» может иметь задачи воспитания безопасного поведения на улице, конструкторских и коммуникативных навыков.

**Слайд 15**

Как же воспитатель должен осуществлять функции руководства игрой в старшем дошкольном возрасте? Какие педагогические средства использовать?

***Сейчас нам бы хотелось подробнее остановиться над организацией и руководством игрой:***

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

• развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания) ;

• использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей,

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

По методике Коротковой Надежды Александровны (кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник института развития дошкольного образования Российской академии образования) и Михайленко Нинель Яковлевны выделяют косвенные и прямые приемы руководства сюжетной игрой.

**Косвенные приемы** – без непосредственного вмешательства в игру (внесение новых игрушек, создание игровой обстановки до начала игры (что не свойственно в старшем дошкольном возрасте).

**Прямые приемы** – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) . Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Следующий педагогический подход представлен в исследованиях С. Л. Новоселовой и Е. В. Зворыгиной, которые выработали **комплексный метод**руководства игрой. Комплексный метод руководства представляет собой систему педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.

Этот метод включает в себя следующие компоненты: - планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей – занятия, беседы, экскурсии, целевые прогулки;

- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры; - своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;

- активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире.

При выборе методов и приемов развития сюжетно-ролевой игры необходимо учитывать, что по мере роста активности и самостоятельности детей нужно использовать больше косвенных приемов. Чем младше дети, тем чаще педагог уделяет внимания организации игры.

***Слайд 16***

***Можно выделить три способа взаимодействия педагога с детьми в игре***:

**1. «Экскурсант» (рядом с детьми).** Педагог *не принимает активных действий*, а только наблюдает за развитием сюжета, разыгрываемого детьми.

Например: педагог *наблюдает*, что делают дети в игре, какие роли выбирают и как справляются с ними, не нужна ли помощь взрослого.

Педагог *задаёт вопросы*: «В какую игру вы играете? Кто вы в игре? Что вы делаете в игре? Что вы будете делать потом? Что вам для этого понадобится? Кого ещё вы примете в игру? Для чего? Кем они будут? Что они будут делать?»

Педагог *обменивается впечатлениями* с детьми: как прошла игра, что удалось, что и почему было не интересно; кто и почему был самым интересным игроком; где и как можно продолжить игру, если она понравилась детям.

**2. «Ведомый»** **(вместе с детьми)**. Педагог непосредственно включён в игру. Он принимает роль и действует согласно гибкому сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает сюжетные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и даётся толчок дальнейшему ходу игры.

Например: педагог *принимает роль* по предложению детей или своему желанию. Сначала это второстепенная роль, взятая на себя педагогом с целью показать определенному ребёнку способ смены ролей в игре. На этом этапе развития игровых умений взрослый может взять на себя главную роль, а ребёнок будет менять свои роли в процессе игры.

Педагог *действует в рамках сюжета*: на первом этапе – он, действуя во второстепенной роли, может менять свою роль на другую (например: был пассажиром – стал полицейским, затем шофёром другой машины), но с согласия ребёнка или по его предложению. На втором этапе – педагог в главной роли. Он предлагает ребёнку в рамках того же сюжета изменить роль (например: педагог в роли врача предлагает ребёнку, выполнявшему роль больного : «Давай, теперь ты – медсестра, ты будешь делать уколы и давать лекарство другим больным».)

Педагог *может предложить детям свои версии развития сюжета* или *нацелить их на придумывание* (например: «Как вы думаете, что произошло бы с Красной Шапочкой, если бы она пошла к бабушке вместе с Буратино? Если бы они по дороге нашли какой – то волшебный предмет? Что бы это могло быть? Что произошло бы с ними дальше? А вы хотели бы поиграть в такую игру? Кем бы вы хотели в ней быть? Почему? »)

Так же обменивается впечатлениями с детьми.

**3. «Игрок» (партнёр детей).** Для проведения таких игр необходимо наличие опыта у детей и чёткая работа педагога. Педагог самостоятельно определяет свои действия в игре, сам разрабатывает личные и командные легенды на основе сюжетных установок.

Например: педагог *наблюдает*, что собираются делать дети, во что играть, как они договариваются на игру, как распределяют роли между собой.

Педагог *поощряет организаторские способности* детей, словом, жестом или мимикой показывая своё отношение.

Педагог *советуется с детьми на всех этапах игры*: при организации игры – во что и как играть; при распределении ролей – кому какую роль выполнять, чтобы интересно было всем; при подготовке места и атрибутики – где детям удобнее играть в ту или иную игру, и что для этого им необходимо; в процессе выполнения ролевых действий – о смене ролей и развитии сюжета и изменениях в нём в ходе игры.

**Слайд 17**

Для каждой возрастной группы выделяется в соответствии с сюжетообразующими функциями три типа игрового материала.

**1. «Предметы оперирования»** - это игрушки, имитирующие реальные предметы, - орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.)

**2. «Игрушки – персонажи»** - это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т.п.

**3. «Маркеры (знаки) игрового пространства**– это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.)

**Слайд 18**

**Принципы построения и размещения игровых зон**

В соответствии с ФГОС ДО и образовательной программой ДОО, развивающая предметно-пространственная среда (РППС) создаётся педагогами для развития индивидуальности каждого ребенка с учетом его возможностей, уровня активности и интересов. Для выполнения этой задачи РППС должна быть:

* ***Содержательно-насыщенной*** - включать средства обучения, материалы, инвентарь, игровое, спортивное и оздоровительное оборудование, которое позволяют обеспечить игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий детей;
* ***Трансформируемой*** - обеспечить возможность изменений РППС в зависимости от образовательной ситуации, в том числе меняющихся интересов и возможностей детей;
* ***Полифукциональной*** - обеспечить возможность разнообразного использования составляющих РППС 9например, детской мебели, матов, мягких модулей, ширм, в том числе природных материалов) в разных видах детской активности;
* ***Доступной*** - обеспечивать свободный доступ воспитанников ( в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья) к игрушкам, материалам, пособиям, обеспечивающим все основные виды детской активности;
* ***Безопасной*** – все элементы РППС должны соответствовать требованиям по обеспечению надёжности и безопасность их использования, такими как СанПиН и правила пожарной безопасности.

**В методических рекомендациях по организации предметно-пространственной среды в соответствии с ФГОС ДО (под ред. Карабановой О.А., Алиевой Э.Ф.и др.)** требования к предметному содержанию разделены на две группы: общие и специальные.

**Критерии первой группы** указывают на такие качества, которые должны категорически отсутствовать, т.к. они оказывают негативное влияние на психическое и физическое здоровье ребенка.

**Элементы РППС (игрушки, оборудование и другие материалы) не должны:**

* Провоцировать ребенка на агрессивные действия;
* Вызывать у него проявления жестокости по отношению к персонажам игры, в роли которых могут выступать играющие партнеры (сверстники, взрослые);
* Провоцировать игровые сюжеты, связанные с безнравственностью и насилием;
* Вызывать у ребенка нездоровый интерес к сексуальным проблемам, выходящим за рамки его возрастной компетенции;
* Провоцировать ребенка на пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей.

В состав критериев другой группы включены качества, направленные на обеспечение **гармоничного развития** ребенка:

* ***Полифункциональность***. Это качество должно давать возможность ребенку гибко использовать элементы РППС в соответствии со своим замыслом, сюжетом игры, в разных функциях;
* ***Применение элементов РППС в совместной деятельности***. Наличие этого качества говорит о том, что все игровые средства могут быть использованы в коллективных играх ( в том числе и с участием взрослого) , а также при инициировании совместных действий;
* ***Дидактическая ценность.*** Это качество указывает на то, что игровые средства РППС могут использоваться как средство обучения ребенка;
* ***Эстетическая ценность.*** Наличие такого качества подтверждает, что игровые средства РППС могут являться средством художественно- эстетического развития ребенка, приобщения его к миру искусств.

Федеральным институтом развития образования предлагаются

*Общие принципы отбора игровой продукции для детей –дошкольников:*

*I принцип безопасности (отсутствие рисков) игровой продукции для ребенка:*

* *Физические риски,*
* *Психологические риски,*
* *Нравственные риски.*

*II принцип развития, с учетом зоны ближайшего развития (ЗБР) ребенка.*

*III принцип соответствия:*

* *Возрастным (половозрастным) особенностям ребенка,*
* *Индивидуальным особенностям,*
* *Специальным особенностям ребенка (ОВЗ).*

***Оборудование для развития сюжетно-ролевых игр в соответствии с возрастом мы вам предлагаем в методических материалах к нашему семинару.***

**Слайд 19**

При совместном воспитании мальчиков и девочек очень важной педагогической задачей является преодоление разобщенности между ними и организация совместных игр, в процессе которых дети могли бы действовать сообща, но в соответствии с гендерными особенностями. Мальчики принимают на себя мужские роли, а девочки – женские.

***Рассмотрим примеры по вовлечению мальчиков и девочек в совместную игровую деятельность. ( зачитать 1-2 примера)***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Тема** | **Вариативность игровых действий** | **Приемы вовлечения девочек и мальчиков в игровую деятельность** |
| 1 | **«Семья»** | Прием гостей | Скоро должны прийти гости. Но вот беда-то, папа ушел на работу, кто же поможет перенести стол и стулья из кухни в комнату *(или наоборот)*? Может быть соседи? Предложить мальчикам исполнить роль соседей по дому и помочь девочке-хозяйке расставить необходимую мебель. |
| 2 | День рождение куклы | У куклы день рождения. А какой же праздник без торта? Надо обратиться к повару-кулинару. Мальчики, кто хочет быть поваром, чтобы испечь для куклы торт? Но на торт же нужны свечки! Кто-то съездит на машине в магазин за свечками? |
| 3 | Кукла заболела. Вызов скорой помощи. | Кукла-дочка заболела. С ней дома один остался только папа. Ему нужна помощь. Девочки, подскажите, что делать? Девочка предлагает вызвать скорую помощь. Мальчики постройте скорее машину скорой помощи, а то врачу не на чем приехать к больной кукле. Приезжает скорая помощь с водителем-мальчиком и врачом-девочкой. |
| 4 | Семья переезжает в новую квартиру. Новоселье | В группе перестановка после дневного сна. Ребята, посмотрите, нам построили новую квартиру. Надо переезжать и перевозить вещи. А вещи-то все тяжелые. Нам нужна грузовая машины. Мальчики, может быть не все еще выехали из гаража? Есть ли свободный водитель грузовика и грузчики? На новоселье приглашаются все участники переезда. |
| 5 | Поездка на автобусе | Девочка-хозяйка решила сварить грибной суп. А грибов не оказалось. Где можно взять грибы для супа? *(в магазине, в лесу)*. Давайте отправимся в лес за грибами. Для этого нам нужен автобус. Построим? Чтобы сесть в автобус нужно купить билет. Девочки, кто хочет стать билетным кассиром *(кондуктором)* и продавать билеты? А еще нам нужен внимательный, сильный, ответственный водитель для автобуса.  Водителя среди мальчиков можно выбрать считалкой. В путь! |
| 6 | Непредвиденная дорожная ситуация | На построенном автобусе девочки вместе с куклами «детьми» отправляются по магазинам. Вдруг спускается колесо. Водитель обращается к пассажирам за помощью. Нужен телефон, чтобы вызвать аварийную машину. Мальчикам предлагают организовать спасательную бригаду, чтобы подкачать колесо или его заменить. |
| 7 | **«Магазин»** | Магазин открывается | Путешествие на автобусе *(машине)* было длительным. Пассажиры проголодались. Пассажир-воспитатель просит водителя остановить автобус возле ближайшего магазина. Остальных детей воспитатель просит организовать магазин овощей, магазин сладостей, магазин соков. |
| Купим одежду кукле | Девочка-мама идет в магазин, чтобы выбрать одежду для куклы-дочки. Магазин огромный, одежды много, поэтому весь товар должен охраняться. Роли охранников можно предложить мальчикам. |
| 8 | **«Автомастерская»** | Перерыв на обед | Мальчики - «слесаря» очень долго работали. Воспитатель, обращаясь к девочкам: «Девочки, пора наших мальчиков накормить». Давайте приготовим им обед. Мальчики-«водители» привезите девочкам овощи, фрукты и т. д. |
| 9 | **«Парикмахерская»** | Новые прически | Воспитатель приходит с новой прической и обращает на это внимание детей. Предлагает поиграть в парикмахерскую, в которой девочки будут парикмахерами, а мальчики - клиентами. Затем дети меняются ролями, ведь мальчики тоже могут быть хорошими парикмахерами. |
| 10 | Причешем куклу | Воспитатель обращается к сначала к девочкам, а потом и к мальчикам: «Девочки, мне кажется, что вашим куколкам пора сходить в парикмахерскую. Что-то у них волосики спутались, да и челку надо подстричь. Мальчики открывайте скорее парикмахерские. К вам уже выстраиваются очереди. Нужно куклам головы помыть, причесать» |

Работая по теме, разработали **методические рекомендации по развитию навыков общения старших дошкольников посредством сюжетно-ролевых игр.**

Также изготовили картотеки сюжетно-ролевых игр с учётом возможностей детского сада и особенностями детей дошкольного возраста в старшей группе.

**Слайд 20**

В процессе работы были оформлены центры для игр «Больница», «Супермаркет», «Салон красоты», «Библиотека», «Служба МЧС», которые пополняются и расширяются с учётом возрастных особенностей, развития и становления этапов формирования игры.

**Слайд 21**

Положительных результатов в работе можно добиться, действуя в тесном контакте с родителями, обогащение их знаниями об особенностях игровой деятельности малыша. Для того чтобы выбрать правильное направление в работе с родителями, мы провели в группе анкетирование.

***Анкета для родителей «Роль игры в жизни ребенка»***

***1. Какие игры вы считаете наиболее важными для развития вашего ребенка (расставьте номера по степени значимости)***

***-обучающие компьютерные***

***-игры развивающие логическое мышление***

***-сюжетные игры (напр. «Магазин», «Дочки-Матери» («Семья»)***

*-подвижные и спортивные игры*

*2.* ***Перечислите любимые игры вашего ребенка***

*\_\_\_*

*3. Играете ли вы вместе с ребенком? В какие игры?*

*\_\_\_*

*4. Какие роли в игре выбирает ваш ребенок (Героев популярных мультфильмов, людей с профессиями которых он часто сталкивается напр. врач, продавец и т. п., другие, перечислите их)*

*6. Хотели бы вы принять участие в практикуме «Организация сюжетно-ролевых игр»?*

Анализ ответов помог выяснить ряд вопросов, по которым нужно дать разъяснения родителям, наметить план работы. В группе оформили стенд «Играют дети». Провели и рекомендовали ряд консультаций: «Малыши начинают играть», «Малыши и его игрушки», «От скуки на все руки». «Играйте вместе с детьми». Вся эта работа способствовала развитию у родителей интереса к игровой деятельности детей. Они правильно воспринимали все рекомендации, что очень помогло нам в работе.

**Слайд 22**

С помощью родителей оборудовали игровую среду: пошив текстильных изделий, столярные работы, сборе инвентаря для игр и др.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра может стать основой формирования положительных навыков общения ребенка со сверстниками. Важно подчеркнуть: ненавязчивое и непринужденное участие воспитателя в игре - непременное условие работы.

**Слайд 23**

В своей работе мы ориентировались на ФГОС, где предполагаемые результаты представлены в виде целевых ориентиров (социально-нормативные возрастные характеристики возможных достижений ребёнка на этапе завершения уровня дошкольного образования) :

* ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.; способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
* ребенок обладает установкой положительного отношения к миру, к разным видам труда, другим людям и самому себе, обладает чувством собственного достоинства; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
* ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.

**Слайд 24**

В заключение хотим отметить, что систематическая работа по развитию коммуникативных навыков через сюжетно - ролевые игры способствуют улучшению социального статуса ребёнка. От того, как сформированы навыки общения, умения управлять своими эмоциями во многом зависит характер будущих отношений дошкольников в социуме. Считаем, что выбранное нами направление работы поможет детям в будущем безболезненно адаптироваться в новых для них условиях школьной жизни.

**Слайд 25**

А сейчас мы хотим представить методический материал к нашему семинару: (Кураленко И.М.)