**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа Нижнехалбинского сельского поселения Комсомольского муниципального района Хабаровского края**

**Тема «Развитие сюжетно – ролевой игры**

**у детей 4-7 лет»**

**Положительный педагогический опыт**

**воспитателя дошкольной группы Самар Елены Анатольевны**

2019 год**ВВЕДЕНИЕ**

Игра – один из тех видов детской деятельности, которые используются взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучения их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. В игре ребенок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть его учебная и трудовая деятельности, его отношения к людям.

Игра – ведущая деятельность дошкольника и мы забываем о то, что она, именно потому ведущая, потому что в ней, как отмечал А.Н. Леонтьев, развиваются новые психически прогрессивные познавательные мотивы, являющиеся у младшего школьника стимулом к учебе.

В игровой деятельности дошкольник не только замещает предметы, но и берет на себя ту или иную роль и начинает действовать в соответствии с этой ролью. Чаще всего ребенок изображает взрослых людей, то есть в игре ему впервые открываются отношения, существующие между людьми.

Однако известно, что умение играть (особенно это относится к раннему этапу дошкольного детства) возникает не путем автоматического переноса в игру усвоенного в повседневной жизни опыта, но и от того, какое содержание будет вкладываться взрослыми в предлагаемые детям игры. Можно сказать, что от тематики игр, зависит успех передачи обществом своей культуры подрастающему поколению.

Следует подчеркнуть, что плодотворное освоение общественного опыта происходить лишь при усвоении собственной активности ребенка в процессе его деятельности. Оказывается, если воспитатель не учитывает активный характер приобретения опыта, самые совершенные на первый взгляд методические приемы обучения игре и управления игрой не достигают своей практической цели.

**АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОБЛЕМЫ**

Дошкольный возраст – это возраст игры. Известно, что дошкольники много и с удовольствием играют и легче принимают задание взрослого, если оно имеет игровую форму. Не только житейские наблюдения и педагогический опыт свидетельствуют о важности игры в жизни дошкольников, но и психологическая наука о развитии установила, что игра (в частности сюжетно – ролевая) имеет для развития дошкольника решающее значение. Именно поэтому в детской психологии игра была названа ведущей: она ведет за собой развитие.

Почему ролевая игра имеет определяющее влияние на психологическое развитие? В процессе взросления меняется место ребенка в мире взрослых, развиваются прежде всего отношения между ребенком и взрослыми. Но в то же время мир взрослых и мир ребенка четко разделены. Дети реально вытолкнуты из общественной жизни – ведь они не могут участвовать в материальном производстве. Дошкольник не знают, зачем и для чего люди что–то делают, чем их родители занимаются на работе, кем они работают. Дети не подозревают, что взрослые друг с другом связаны и что общество может функционировать только благодаря сложным социальным взаимоотношениям. В дошкольном возрасте им нужно открыть зачем люди друг другу нужны, т.е в чем смысл того или иного в человеческой деятельности. Такие открытия происходят в сюжетно – ролевой игре.

Выделение отношений взрослых начинается с проигрывания отношений близких ему взрослых к ребенку (проигрывание семейных отношений в игре «Дочки – матери»), затем они проигрывают отношение между самими взрослыми (например, в игре в больницу проигрываются сразу же несколько ролей взрослых: врач, больной, медсестра). И наконец, дети проигрывают свои отношения к другим взрослым (например, игра в школу).

Дети на протяжении дошкольного возраста могут проигрывать одни и те же сюжеты (например, игры: «Дочки–матери », «Больница» и т.п.), однако содержание игр изменяется. Для психического развития ребенка очень важно, чтобы ребенок перешел от освоения социально-нравственных предметных действий, соотносимых с логикой реальных действий взрослых (кормление, делание уколов, вождение машины и т.д.) к освоению социальных отношений между людьми, смыслов их деятельности, которые соотнесены с реальными отношением между ними (забота, лечение, перевозка и т.д.) для такого перехода требуется время: дети должны полностью прожить дошкольное детство, успеть наиграться. Если это не произойдет, то не сформируются все механизмы произвольного поведения необходимого для обучения в школе.

**Состояние проблемы «Развитие сюжетно-ролевой игры**

**у детей 4-7 лет» дошкольной группы МБОУ СОШ Нижнехалбинского сельского поселения**

Анализ учебно-воспитательного процесса в дошкольной группе показывает, что в ряде случаев дети играют мало и примитивно, уровень отображения действительности в игре не всегда соответствует их возрастным возможностям. Это отставание связано с разными причинами:

1. Изменение общественной жизни в нашей стране (низкий материальный уровень людей, живущих в селе).

2. Бедные представления об окружающей жизни у детей: мало игрового опыта.

3.Различные дополнительные занятия вытеснили игру.

4. Низкий педагогический уровень большинства родителей, низкая культура.

5. Очень мало или вообще отсутствуют игрушки дома.

ЦЕЛЬ: Развивать сюжетно – ролевую игру у детей 4 – 7 лет.

ЗАДАЧИ:

- обеспечить развитие игр через развивающую среду;

- совершенствовать и расширять игровые умения и навыки детей, формировать умения организовать сюжетно – ролевые игры;

- развивать творческое воображение, способность совместно развертывать игру.

**Классификация детских игр**

Изучение отечественной и зарубежной литературы, посвященной проблеме детских игр, показывает, что их многообразие требует пристального внимания и в том числе с точки зрения их классификации. Предлагаемая С. Новоселовой классификация игр, не отрицая рациональности прежних подходов, выдвигает в качестве основы классификации категорию «инициативы», исходящей от субъектов игры. Соответственно выделяется три класса игр:

♦**Первый класс –** игры, возникающие по инициативе детей.

♦**Второй класс** – игры, возникающие по инициативе взрослого (обучающие и досуговые).

♦**Третий класс –** так называемые традиционные, народные игры.

**Таблица**

**«Классификация игр детей раннего (дошкольного)**

**и младшего школьного возраста» (С. Новоселова)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | **Игры** | **Возрастная адрессованность (годы жизни детей)** | | | | **Возрастная адрессованность (годы жизни детей)** | | | | | | | | | |
| **Классы** | **Виды** | **Подвиды** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| Игры, возникшие по инициативе ребенка | Игры эксперимен-тирования | С природными объектами |  |  |  | + | + | + | + | + | + | + |
| С животными и людьми |  |  |  |  | + | + | + | + | + | + |
| Общения с людьми | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Со специальными игрушками для экспериментирования | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Сюжетно – самостоя-  тельные  игры | Сюжетно – отобразительные |  | + | + |  |  |  |  |  |  |  |
| Сюжетно - ролевые |  |  | + | + | + | + | + |  |  |  |
| Режиссерские |  |  |  | + | + | + | + | + | + | + |
| Театрализованные |  |  |  |  | + | + | + | + | + | + |
| Игры, связанные с исходной инициативы взрослого | Обучающие игры | Автодидактические предметные | + | + | + | + | + | + |  |  |  |  |
| Сюжетно- дидактические |  | + | + | + | + | + |  |  |  |  |
| Подвижные |  | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Музыкальные |  | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Учебно-предметные |  |  |  | + | + | + | + | + | + | + |
| Досуговые игры | Интеллектуальные |  |  |  |  | + | + | + | + | + | + |
| Забавы |  | + | + | + | + | + | + | + |  |  |
| Развлечения |  |  |  | + | + | + | + | + | + | + |
| Театральные |  |  |  |  | + | + | + | + | + | + |
| Празднично-карнавальные |  |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Компьютерные |  |  |  | + | + | + | + | + | + | + |
| Игры народные, идущие от исторических традиций этноса | Обрядовые | Культовые |  |  |  |  |  |  | + | + | + | + |
| Семейные |  |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Сезонные |  |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Тренинго-вые игры | Интеллектуальные |  |  |  |  | + | + | + | + | + | + |
| Сенсомоторные | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Адаптивные |  |  | + | + | + | + | + | + | + | + |
|  | Досуговые игры | Игрища |  |  |  |  |  | + | + | + | + | + |
| Тихие | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Забавляющие | + | + | + | + | + | + | + | + | + | + |
| Развлекающие |  |  | + | + | + | + | + | + | + | + |

**Специфика сюжетно – ролевой игры**

Игра – это свободная детская деятельность, а не организованное и управляемое детское развлечение. Игра не терпит авторитарности.

«Управление» игрой возможно лишь как бы изнутри, когда воспитатель сам входит в воображаемый мир игры и очень ненавязчиво предлагает ребенку (игровыми же средствами) новые повороты в развитии сюжета. Вместе с тем, без помощи взрослого игра сама не возникает. Взрослый дает ребенку нужные игрушки, именно он обозначает предметное действие как ролевое и условное: он помогает наладить детям взаимодействие и взаимоотношения в игре.

**Карта развития сюжетно – ролевой игры детей 4 – 7 лет**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Возраст** | **Характер игровых действий** | **Выполнение роли** | **Развитие сюжета воображаемой ситуации** |
| **4 – 5 лет** | Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер | Роль называется детьми, могут по ходу игры менять роли | Цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий; дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию |
| **5 – 6 лет** | Переход к ролевым действиям, отображающие социальные функции людей | Роли распределяются до начала игры; дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры | Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствует реальной логике действий взрослых |
| **6 – 7 лет** | Отображение в игровых действиях отношение между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игрового действия условна. | Не только роли, но и замысел игры проговаривается детьми до ее начала | Сюжет держится на воображаемой ситуации; действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми |

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

**1. Подготовительный этап**

На этом этапе работы мы выявили уровень развития сюжетно–ролевой игры у детей 4 – 7 лет используя методы:

1. сбор информации;

2. регистрацию полученных данных;

3. интерпретацию полученных результатов.

♦ **Сбор информации**

Методы сбора информации:

А) систематическое наблюдение за ребенком в разных видах игры.

В) наблюдение включались экспериментальные приемы:

- организация подвижных сюжетно – ролевых игр;

- организация дидактических игр.

Б) получение от детей ответов;

В) сохранение продуктов детской деятельности;

Г) беседы с родителями и обследование условий жизни ребенка в семье.

♦ **Основными источниками информации** для педагогической оценки являются:

1. ребенок

2. группа детей

3. родители, педагоги и другие взрослые.

♦ **Определение уровней сюжетно-ролевой игры у детей 4-7 лет**

Такая оценка проводилась 3 раза в год.

1. В начале года (сентябрь) воспитатель оценивает уровень развития игры в зависимости от оценки для каждой условной группы детей (с высоким, средним и низким уровнем) подбирает соответствующие приемы, способствующие продвижению детей к игре.

2. В середине года (январь, февраль) проводится очередная оценка уровня развития игровой деятельности ребенка, что позволяет воспитателю скорректировать свои формирующие воздействия, определить кто из детей нуждается в них в большей мере.

3. В конце года (май, июнь) воспитатель определяет итоговую оценку уровня развития игровой деятельности. Эта заключительная оценка может служить отправной точкой для определения примерной будущей тактики воспитателя по отношению к ребенку в следующей возрастной группе.

В результате педагогической оценки уровня сюжетно-ролевой игры выяснилось:

♦ **Дети средней группы 4-5 лет** (7 человек) из них четыре ребенка – 45 %, проигрывают действия с предметами, называют роли, могут наладить ролевое взаимодействие с 1-2 партнерами. Другие 3 ребенка (55 %) повторяют одни и те же предметные действия, не умеют пользоваться ролевой речью, элементарно развивать сюжет, обыгрывать какое-то событие.

♦ **Дети старшей группы 5-6 лет**

1 ребенок – средний уровень

♦**Дети подготовительной группы 6-7 лет** (4 ребенка)

Двух детей можно условно отнести к высокому уровню развития. Центром игры для них становится такое выполнение роли, в котором основным являются отношения людей друг с другом. Роли четко выделены. Дети на протяжении всей игры придерживаются своей роли. Вместе с тем, по ходу игры, они могут выполнять другие роли.

Двух детей условно можно отнести к среднему уровню развития, вместо реальных игровых действий только рассказывают, фантазируют, реально не играя.

♦ **Причины задержки развития игры:**

В процессе анализа полученных данных выявлено, что у некоторых детей не достает средств, т.е. они не знают чем играть, как распределять роли, действовать в соответствии с ролью, не знают способов их распределения. Чаще всего это связано (по моим наблюдениям) с неправильно созданной развивающей средой дома.

1. Играющий с детьми взрослый – партнер, задающий образцы сюжетного комбинирования всегда доминирует при выборе ролей, навязывает свои сюжетно-ролевые комбинации или задает более сложные его вариации ( не в соответствии с возрастными особенностями детей).

2. примитивная среда дома (отсутствие игрушек, дискомфортная среда, где он живет, или среда общения, которая отличается своим примитивизмом, в которой отсутствует «руководство мудрого» взрослого.

♦ **Условия, обеспечивающие развитие сюжетно – ролевой игры.**

Сбор информации и регистрация полученных данных помог нам построить взаимодействие с детьми в дальнейшей работе. Мы пришли к выводу, что нужно:

1. Напоминать, что дети наблюдали (беседы, разговоры, подбор игрового материала, экскурсии в учреждения села).

2. Обязательно обращаться с вопросом в соответствии с ролью.

3. Изготовление в процессе игры недостающих атрибутов.

4. Включение в игру настоящих орудий труда.

5. Соединение игры и труда.

6. Разъяснение общественной значимости труда.

7. Воспитание у детей устойчивого интереса к выполнению роли.

8. Воспитание понятия, что главным содержанием труда является забота о других.

9. Направляя игру, объяснять, что каждый человек отвечает за свои действия, и важно то, как твой труд оценивают другие люди.

♦ **Темы игр**

В соответствии с программой обучения и воспитания была подобрана такая тематика игр:

**Средняя группа**

1. «Автобус» (контролер, кассир)

2. «Шофер» (водитель автомашины, пассажиры, груз и т.д.)

3. «Автослесарь»

4. «Дом»

5. «Парикмахерская»

6. «Строительство»

7. «Магазин»

8. «Детский сад»

9. «Больница»

10. «Столовая»

11. «Аптека»

12. «Нормы поведения в общественных местах»

13. «Рыбаки»

**Старшая группа**

1. «Автобус» (объявление остановок)

2. «Дом»

3. «Шофер»

4. «Врач»

5. «Строительство»

6. « Маляр»

7. Инженер

8. Почта

9. Дом – кухня

10. Гостиница

11. Спальня, ванная, столовая

12. Парикмахерская

13. Магазин (ткани, обувь, продуктовый магазин), Супермаркет

14. Поезд (проводник, пассажиры, машинист)

15. Ателье

16. Поликлиника

17. Больница

18. Рыболовецкое судно

19. Ферма

20. Правила дорожного движения

**Подготовительная группа**

1. Шофер

2. Скорая помощь

3. Дом (огород)

4. Магазин (гастроном, промтовары), Супермаркет

5. Пароход – консервный цех

6. Предприятие (завод, фабрика)

7. Типография

8. Производство материальных ценностей

9. Библиотека

10. Школа

11. Театр

12. Музей

13. Врач

♦ **Вторичная педагогическая оценка уровня развития игровой деятельности у детей 4-7 лет**

Обследование происходило исходя из уровня ролевой игры, которая характеризовалась по следующим показателям:

1. Что для ребенка является центральным содержанием роли, т.е. то, что ребенок пробует в игре.
2. Наличие в игре роли и характер её осуществления.
3. Логика последовательности игровых действий, т.е. чем она определяется и как ребенок относится к нарушению последовательности игровых действий.

♦ **Средний дошкольный возраст (4-5 лет)**

А) Дети также (как в 3-4 года) проигрывают действия с предметами, но игровые действия и их внешняя последовательность уже соответствует ролевой действительности.

Б) Дети называют роли, стараются выполнить именно те действия, которые характерны для выбранной ими игры. Они могут по ходу игры менять свою роль, если это требует развертывание сюжета. Они могут наладить ролевые взаимодействия с 1-2 партнерами.

В) Дети могут выстроить последовательность нескольких ролевых действия в соответствии с той логикой, которой подчинена реальная действительность взрослых.

Исходя из этих критериев 4 ребенка – высокий уровень, 3 – средний уровень.

♦ **Старший дошкольный возраст (5-6 лет)**

1. Действия с предметами начинают уходить на задний план и на первый план выходят социальные функции людей. Появляется такое выполнение роли, в котором ребенок проигрывает действия, передающие характерные отношения между людьми. Так ребенок выделяет отношение подчиненности. Например, он, как доктор, обращается к медсестре: «Сестра, сделай укол».

♦ **Подготовительная к школе группа (6-7 лет)**

1. Центром игры становится такое выполнение роли, в котором основным являются отношение людей друг к другу. Именно такие игровые действия детьми акцентируются. Например, выполняя роль мамы, ребенок указывает другому, как нужно себя вести («Я сказала, что маму надо слушаться», «Это следует делать так»). При этом игровые отношения всё больше соотносятся с образом, реальной действительностью.

2. Роли четко выделены; ребенок на протяжении всей игры придерживается своей роли, в которой он воссоздает и жестко следует реальной логике действий изображаемого и им лица. Вместе с тем, он может по ходу игры выполнять другие роли, если этого требует развитие сюжета и играющих мало, и опять вернуться к своей основной роли.

3. Действия детей разнообразны и отражают разнообразие действий того лица, которое изображает ребенок, ясно выделены.

2 детей можно отнести к высокому уровню, 2 других – к среднему уровню.

♦ **Последовательность работы с внесением корректировки в последующую деятельность**

В целях совершенствования педагогического процесса в дошкольной группе и повышения уровня развития разнообразных видов игры предлагаем вести педагогическую деятельность по следующим направлениям:

1. Изменение форм общения с детьми (переход от авторитарных форм воздействия и общения, ориентированному на личностное своеобразие каждого ребенка, на установление доверительных партнерских отношений воспитателя с детьми.
2. Изменение формы и содержания обучающихся НОД (использование игровой мотивации, погружение
3. Изменение формы и содержания обучающихся НОД (использование игровой мотивации, погружение развивающую среду, создание поисковых, проблемных ситуаций, требующих познавательной активности развития логического мышления, воображения).
4. Изменение организации предметной среды и жизненного пространства в групповой комнате с целью обеспечения свободной самостоятельной деятельности и творчества детей в соответствии с их желаниями и склонностями.

В конце года будет проведена итоговая оценка развития игровой деятельности.

1. Для того чтобы игровая деятельность действительно стала ведущей в дошкольном возрасте мы должны быть уверенными, что ребенок может играть. Игра сама по себе достаточно привлекательная для ребенка, и если ему не мешать, то он готов будет играть целями днями. Однако игра бывает разной, и даже в дошкольном возрасте разные виды игры сменяют друг друга. Если ребенок задерживается на какой-то предыдущей стадии (например, на стадии предметно-манипулятивной игры с предметами-заместителями), то это не очень хорошо для его развития.

2. Роль педагога заключается в том, чтобы организовывать с детьми совместные игры не имеет смысла давить на ребенка. Педагогу не следует занимать доминирующую позицию, поскольку интерес возникает лишь там, где есть свобода. Если детям станет очевидным, что педагогу так же интересна игра и он деликатно (незаметно) корректирует ход игры, предлагая новые сюжеты, повороты событий, вовлекает в игру всех желающих, игра будет подхвачена самими детьми. Если педагог видит, игра начинает разворачиваться, обретать собственную силу, когда в игре начинают выделяться лидеры, которые смогут вести игру дальше, педагог может незаметно выйти из игры, предоставив детям возможность играть без непосредственного участия взрослого.