**Консультация для воспитателей « Социально-коммуникативное развитие дошкольников посредством сюжетно - ролевых игр».**

 «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

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.

Дошкольное [детство](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%2594%25D0%25B5%25D1%2582%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B2%25D0%25BE&sa=D&ust=1548150455225000) – 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](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%25A5%25D0%25B0%25D1%2580%25D0%25B0%25D0%25BA%25D1%2582%25D0%25B5%25D1%2580&sa=D&ust=1548150455225000).              Вся  [жизнь](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%2596%25D0%25B8%25D0%25B7%25D0%25BD%25D1%258C&sa=D&ust=1548150455226000) 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.

[Игра](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%2598%25D0%25B3%25D1%2580%25D0%25B0&sa=D&ust=1548150455226000)  является одной из основных форм организации  [процесса](https://www.google.com/url?q=http://baza-referat.ru/%25D0%259F%25D1%2580%25D0%25BE%25D1%2586%25D0%25B5%25D1%2581%25D1%2581&sa=D&ust=1548150455226000) 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.

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.

Можно сделать вывод, что приобрести социальный опыт поможет детям сюжетно – ролевая игра. Перед нами стоит задача – создать дружный организованный коллектив, научить детей играть.

Работа по развитию сюжетно-ролевых игр осуществляется в двух направлениях:

1.        Создание необходимой игровой среды

2.        Непосредственное руководство играми детей.

В *первой младшей группе*, сюжетно-ролевая игра  носит предметно-манипулятивный характер, например  воспитатель, приносит в группу куклу и вначале «кормила», «укладывала спать» сама, комментируя  при этом свои действия, а затем привлекает к этому действию детей, прося сделать это с кошечкой, собачкой; можно  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.

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.

Также можно проводить показы – инсценировки, например, такие как «Одевание куклы после сна», «Кошка, собачка, козлик играют» и т.д.

На данном возрастном этапе важна работа по ознакомлению с окружающим миром, что способствует обогащению содержания игр и нацеливает детей на постановку разнообразных игровых задач.

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.

**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.

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 приболела,  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 и т.д.

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.

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.*

**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.  Можно  разработать и реализовать проект «Космос», который позволит 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.

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

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.

***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.

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.)

**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, например, 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.

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.

В нашей работе нужно ориентироваться 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.

В заключение можно 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.