**Педагогический опыт «Формирование социально-личностных качеств ребенка в процессе сюжетно-ролевой игры»**

Воспитатель: Трясцина Наталья Александровна

МАДОУ « Детский сад 24» СП «Детский сад 26» города Краснокамска Пермский край

**Введение.**

Сюжетно-ролевая игра- это прежде всего деятельность, игровая и учебная одновременно. В игре ребенок испытывает внутреннее ощущение свободы, это состояние связано со спецификой сюжетно-ролевой игры – действием с воображаемой ситуацией.

Игра с одной стороны позволяет детям реализовать свои желания, интересы, а с другой стороны помогает приобщиться к самым разнообразным сферам жизни взрослых. Игра помогает сплотить детский коллектив.

В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребенка, готовность включиться в разные виды деятельность, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.

Роль сюжетно - ролевой игры в формировании и развитии взаимоотношений детей друг с другом велика. Педагогу важно помнить, что при организации сюжетно-ролевых игр имеет индивидуальный подход к каждому ребенку, поскольку в старшем дошкольном возрасте происходит становление ребенка как личности, а это требует от воспитателя тонкого понимания характера ребенка, его интересов и способностей. Поэтому поддерживать, развивать и проектировать все лучшее, что может быть в ребенке необходимое условие воспиания нравственных качеств и взаимоотношений в сюжетно-ролевой игре.

Еще в прошлом веке «Азбука семейной жизни» предупреждала молодых родителей, что ребенок, который не доиграл в детстве, будет неважным учеником в школе, нетворческой личностью, будет испытывать трудности в налаживании контактов, «сотрудничестве с другими людьми».

Определение подходов к педагогической диагностике развития ребенка как субъекта игровой деятельности требует обращения к специфике сюжетно-ролевой и режиссерской игр – разновидностей сюжетных игр дошкольников.

К старшему дошкольному возрасту, игра становится совместным видом деятельности дошкольников. Как правило, дети включены в игровые объединения, от двух до 4-5 человек, которые становятся устойчивыми по составу. Устойчивость игрового объединения косвенно характеризует удовлетворенность ребенка игровой деятельностью и отношениями со сверстниками.

Игра может рассматриваться как интерактивная деятельность ребенка, в которой действия в воображаемом плане неразрывно связаны с общением, направленным на их организацию и осуществление.

Разновидностью сюжетно-ролевой игры является режиссерская игра, в которой ребенок выступает как режиссер, он выстраивает и развивает сюжет, управляет игрушками и озвучивает их.

Режиссерская игра выполняет важнейшую социокультурную функцию в развитии ребенка дошкольного возраста. Создавая и «оживляя» предметный мир, ребенок воплощает собственные замыслы, свое видение окружающей действительности. Поэтому режиссерская игра – важнейший фактор социализации дошкольника и в то же время одно из немногих средств, которое позволяет взрослому узнать, каковы ценностные ориентации ребенка, что его волнует, интересует.

**1. История темы педагогического опыта в педагогике.**

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества, в истории развития и эволюции социума, игра тесно переплеталась с магией, культовым поведением. Игра тесно связана со спортом, военными и другими тренировками, искусством (особенно его исполнительными формами). Она имеет большое значение в воспитании, обучении и развитие детей.

Игра как феномен была предметов исследования многих философов. По мнению И. Канта, двойственность реальности, присущая игре как виду деятельности, роднит игру с искусством, которое тоже требует одновременно верить и не верить в реальность разыгрываемого конфликта. Ф. Шиллер считал игру специфически человеческой формой жизнедеятельности: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет. Происхождение игр связывается разными исследователями с магико-культовыми ритуалами или с врождёнными биологическими потребностями организма и психики человека.

Изучением игр занимаются историки культуры, этнографы и психологи. Существует несколько концепций в подходе к феномену игры:

А) немецкого философа и психолога К. Грооса; согласно ей игра есть предварительная подготовка к условиям будущей жизни;

Б) австрийского психолога К. Бюлера, определяющего игру как деятельность, совершаемую ради получения удовольствия от самого процесса деятельности;

В) голландского учёного Ф. Бейтендейка, рассматривающего игру как форму реализации общих изначальных влечений: к свободе, к слиянию с окружающей средой, к повторению. З. Фрейд считал, что игра замещает вытесненные желания. Г. Спенсер относился к игре как к проявлению избытка жизненных сил. Иную трактовку игр даёт теория «активного отдыха», развитая немецкими психологами Шаллером, Лацарусом, Штейнталлером. Согласно этой теории кроме пассивного отдыха, который мы имеем во сне, мы нуждаемся в активном отдыхе, в иной деятельности, свободной от всего угрюмого и тягостного, что связано с работой. Утомление от работы требует не только психофизической разрядки, но и психического, эмоционального отдыха, который может быть реализован только в активности, но эта активность должна развиваться на психическом просторе. Вот отчего человек нуждается в игре даже тогда, когда у него нет неизрасходованного запаса энергии, он должен играть, даже утомляясь, ибо физическое утомление не мешает глубокому психическому отдыху, источнику энергии. Такая трактовка игры, её целей и функций, впрочем, как и трактовка Спенсера, разумеется, в большей степени свойственна миру взрослых, хотя совершенно ясно, что понятие игры должно охватывать и игру детей, и игру взрослых. Причём функции игры у детей и взрослых могут быть различны.

Одним казалось, что они нашли источник и основу игры в потребности дать выход избыточной жизненной силе. По мнению других, живое существо, играя, подчиняется врождённому инстинкту подражания. Полагают, что игра удовлетворяет потребности в отдыхе и разрядке. Некоторые видят в игре своеобразную предварительную тренировку перед серьёзным делом, которого может потребовать жизнь, или рассматривают игру как упражнение в самообладании. Иные опять-таки ищут первоначало во врождённой потребности что-то уметь или что-то совершать либо в стремлении к главенству или соперничеству. Наконец, есть и такие, кто относится к игре как к невинной компенсации вредных побуждений, как к необходимому восполнению монотонной односторонней деятельности или как к удовлетворению в некой функции невыполнимых в реальной обстановке желаний и тем самым поддержанию чувства личности. Нидерландский мыслитель и историк культуры Й. Хейзинга, предпринявший фундаментальное исследование игры (Homo ludens, «Человек играющий») усматривает её сущность в способности приводить в восторг, доставлять радость; он определяет её как «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключённой в нём самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь».

Советский педагог В. А. Сухомлинский подчёркивал, что «игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра-это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». Игровая деятельность широко используется в практических целях. Распространена специальная «игровая терапия», применяющая развёрнутые формы игровой деятельности для коррекции возможных отклонений в поведении детей

(неприспособленности, агрессивности, замкнутости и др., для лечения психических заболеваний. В эмпирической психологии игры при изучении игры, так же, как и при анализе других видов деятельности и сознания в целом, долгое время господствовал рассматривая как проявление уже созревшей психической способности. исследователь функционально-аналитический подход. Игра рассматривалась как проявление уже созревшей психической способности. Исследователь К. Д. Ушинский видел в игре проявление воображения или фантазии, приводимые в движение разнообразными эффективными тенденциями. А. И. Сикорский связывал игру с развитием мышления. Н. К. Крупская во многих статьях говорила о значении игры для познания мира, для нравственного воспитания детей. «… Самостоятельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое». В любом случае, большинство характеристик игры уже показывают, как важна игра для развития человека, особенно, для развития ребенка, совершенствования его психических, физических и других способностей. Так или иначе, но утверждение о том, что присущая игре быстрая смена ситуаций, их нестандартный характер и необходимость приспособления к ним играющего делает её важнейшей составной частью обучения и воспитания, невозможно оспорить.

Непременной составной частью большинства игр являются игрушки – предметы на которые направлена деятельность играющего.

Игра- во многом, самая любимая деятельность детей. Это их образ жизни, ориентированный на жизненно важные потребности развития. Ребенок в своём развитие проходит несколько стадий и на некоторых из них (Дошкольный возраст, игра выступает ведущим видом всей деятельности.

В ходе работы с детьми важно учитывать их стремление к игре, стремление ориентировать свою деятельность на игру.

**2. Педагогический опыт.**

Педагогический коллектив Структурного подразделения детского сада №26 в котором я работаю воспитателем, работает по программе «Детство». В программе большое внимание уделено обучению детей игре. Наблюдая за детьми на протяжении многих лет, я отметила, что дети меньше стали играть в сюжетно-ролевые игры, а если и играют, то игры носят агрессивный характер.

Особенно актуален вопрос проблемы сюжетно-ролевой игры, ее организации в семье. Так как деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты детских игр очень многообразны и изменчивы. В разные исторические эпохи в зависимости от социальных, бытовых и семейных условий дети играют в разные по своим сюжетам игры. Основным источником ролевых игр является знакомство ребенка с жизнью и деятельностью взрослых. Если дети, плохо знакомые с окружающим миром людей, играют мало, их игры однообразны и ограниченны. В последнее время воспитатели отмечают снижение уровня развития ролевой игры у дошкольников, ещё то, что игровая деятельность претерпевает существенные изменения: занимает все меньше времени в жизнедеятельности дошкольника, вытесняется другими видами деятельности – просмотром ТВ, компьютерными играми, подготовкой к школе, что отражается на общем развитии дошкольника, его общении с взрослыми и сверстниками.

Дети играют меньше, чем 20-30 лет назад, их ролевые игры более примитивны и однообразны. Это, ещё и связано с тем, что дети все более отдаляются от взрослых, они не видят и не понимают деятельности взрослых, плохо знакомы с их трудовыми и личными отношениями. В результате, несмотря на обилие прекрасных игрушек, у них отсутствует содержание для игры. В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов, и брать на себя не производственные или профессиональные роли взрослых (врача, шофера, повара и т. д., а роли телевизионных героев. Эти наблюдения обнаруживают, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев фильмов, чем окружающих их реальных взрослых.

В игре осуществляются два вида взаимоотношений - игровые и реальные. Игровые отношения - это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения - это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети учатся языку общения, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию других игроков.

Исходя из всего этого, я выбрала игру, так как через игру ребенок может:

- проявлять доброжелательность в игровом общении со сверстниками;

- проявлять инициативу в игровом взаимодействии со сверстниками;

- эмоционально отзывается на происходящие события;

- уважать и верить в себя;

- уметь договариваться, так как желания и стремления других людей не всегда совпадают с твоими;

- проявляют изобретательность, творчество.

Целью своего педагогического опыта я ставлю актуализацию роли сюжетно-ролевой игры в социализации личности

Исходя из цели можно выделить следующие задачи:

1. Изучить научно-теоритические основы роли сюжетно-ролевой игры в социализации детей дошкольного возраста.

2. Значение роли сюжетно-ролевой игры в социализации личности детей дошкольного возраста.

3. Использование сюжетно-ролевых игр в непосредственно образовательной деятельности и в свободное время для развития у дошкольников личностных качеств: памяти, внимания, самоконтроля, воображения.

4. Разработать рекомендации для родителей по проведению сюжетно-ролевых игр в семье.

Исходя из вышеизложенного, для развития сюжетно-ролевой игры, необходимо соблюдать следующие условия:

- создание развивающей предметно-игровой среды

- привлечения внимания взрослых к игровой деятельности детей

Социально - педагогический портрет группы воспитанников, являющихся базой для формирования педагогического опыта.

Всегда с большим интересом наблюдаю за играми детей своей группы (старший дошкольный возраст, что меня радует: дети могут предварительно обозначить тему игры и создать игровую обстановку.

Дети заинтересованы совместной игрой.

Эмоциональный фон общения - положительный.

Ребята согласовывают в игровой деятельности свои интересы и интересы партнёров, умеют объяснить замысел, адресовать обращение к партнёру.

Характерно использование просьб, предложений в общении с партнёрами.

Ребята используют разнообразные средства - мимику, жесты, речевую интонацию, комментирующую речь.

Несмотря на достижения, вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей следующее:

- в сюжетно ролевых играх дети постоянно отражают элементарные бытовые сюжеты, самостоятельно не обогащают игровое содержание; характерно стереотипное разыгрывание одних и тех же сюжетов и ролей.

-есть дети, которые не умеют согласовывать свои действия и замыслы в игре с другими детьми, что приводит к конфликтным ситуациям, ребята часто оставляют общую игру до её завершения.

**Описание основных методов, используемых в педагогическом опыте.**

Игра источник развития, она создаёт зону ближайшего развития, т. е. определяет развитие ребенка, утверждал Л. С. Выготский.

Игра не увлечёт детей не вызовет эмоций не сплотит их а превратится в манипулирование с предметами если воспитатель не будет использовать приёмы, направленные на формирование игровых интересов детей, на обращение содержания игры и на воспитание у них умения жить в коллективе.

Процесс руководства сюжетно-ролевой игрой мной построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нём с обучением и воспитанием.

**Исходя из этого можно выделить 3 группы методов:**

**Первая группа** - методов связанна с обогащением детей знаниями, впечатлениями, представлениями об окружающей жизни.

К ним отнесутся наблюдения, беседы, чтение художественных произведений, рассматривание иллюстраций и составление рассказов по картинкам, просмотр мультфильмов, инсценировки литературных произведений, экскурсии, игры-имитации, в которых мимикой, жестом, движениями дети передают разное эмоциональное состояние персонажей, разыгрывание всевозможных ситуаций с помощью предметов для ряженья, элементов костюмов сказочных героев, всевозможных масок.

**Вторая группа** – это методы, способствующие становлению и развитию игровой деятельности. Среди них важное место занимает непосредственное участие воспитателя в сюжетно-ролевой игре.

Я стимулирую детей к самостоятельному созданию игровой обстановки с учетом темы игры и воображаемой ситуации, вовлекаю в изготовление игрушек – самоделок и предметов – заместителей до игры или по ее ходу. Это способствует стремлению детей объединять в одном сюжете бытовые, литературные и фантазийные события. Я совместно с детьми придумываю ситуации взаимодействия между людьми, события; помогаю зафиксировать придуманные ситуации, события при помощи рисунков, пиктографического письма.

Играя с детьми, важно способствовать использованию сюжетосложения для построения игрового сюжета. Я побуждаю детей называть свою роль до начала игры, обращаться к партнеру по имени игрового персонажа, вступать в ролевой диалог со сверстником, проявлять инициативу в ролевом диалоге, изменять интонацию голоса в зависимости от роли, характера и настроения игрового персонажа.

Важно предоставить детям возможность использовать разнообразные игровые действия и действия с предметами-заместителями, изобразительные игровые действия (действие + движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием)

Приглашение взрослого в игру – знак великого доверия ребенка. Я непосредственно включаюсь в игру и принимаю на себя одну из ролей, когда происходит освоение новых игровых умений или нового содержания игры, когда дети испытывают затруднения в реализации ролей. Способствую самостоятельному, или оказываю небольшой помощь, в согласовании общего игрового замысла, с использованием разнообразных способов (считалки, договора по желанию) .

**Третья группа методов** – это использование изобразительной или продуктивной деятельности (театральные программки, билеты, открытки)

Вместе со мной дошкольники строят из разных деталей (игровые модули, крупный конструктор, коробки, стульчики, «автобусы», «поезда», «корабли» и отправляются в общее «путешествие». Используя кубики, конструктор, создают простые постройки, дают им название (это «башня», это «гараж», используют постройки в дальнейшей игре («кукла начинает жить в новом доме»). Дети осваивают использование простейших построек в игровом сюжете, развивают сюжет при помощи постройки («Построим детский сад», «Улицы нашего города») .

Необходимо создать предметно-развивающую среду таким образом, чтобы обеспечить «зону ближайшего развития» ребенка. Она должна быть разнообразной, насыщенной, нестандартной, изменчивой.

Предметная среда, в которой действует ребенок, должна быть для него неисчерпаема, информативна, удовлетворять потребности ребенка в новизне, преобразовании и самоутверждении.

Большую роль играют обучение детей умению делать игрушки из бумаги, бросового, природного материала (например: изготовление фигурок и предметов по типу оригами – «вертушки» - дети изготавливают разнообразные бумажные вертушки и испытывают их; «кораблики» - изготовление всевозможных моделей кораблей; «отпечатки»» с помощью самодельных печаток, вырезанных из картофеля, моркови, пробок и т. п., дети делают отпечатки на бумаге. Можно использовать всевозможные выкройки из картона, использование дополнительного материала, катушки, спичечные коробки, пуговицы, пластиковые бутылки и т. д.

Немаловажную роль для развития игры имеют умения детей использовать предметы-заместители (кирпичик вместо телефона, мыла и т. д., чем больше предметов-заместителей дети внесут, тем интереснее будет игра.

Использование описанных выше методов и приемов зависит от возрастных особенностей детей, от уровня развития их игровых умений и навыков.

Ребенок, подобно режиссеру, представляет, как будут взаимодействовать разные персонажи, что в результате этого произойдет, он смотрит на воображаемые события и оценивает их с разных позиций – изнутри игры и извне ее – от самого себя.

Выдвигая и обсуждая игровые замыслы, ребенок получает возможность самоутверждения, оценки своих возможностей, признания в кругу соперников.

**В приложении есть картотека сюжетно – ролевых игр.**

На протяжении длительного времени работаю по теме: «Социализация личности ребенка в процессе сюжетно – ролевой игры» из опыта своей работы могу сказать, что именно через сюжетно – ролевую игру ребенок овладевает:

-духовными ценностями;

- усваивает предшествующий социальный опыт;

-ребенок получает навыки коллективного мышления

-именно в игре происходит становление ребенка как личности.

Игра всего лишь отражение того, чем наполнены души детей – это отражение нашей жизни.

Я проводила анкетирование родителей и получила следующие результаты: родители не знают сюжетно – ролевых игр детей дошкольного возраста. В основном называют подвижные, компьютерные игры, футбол, шашки.

Данный опыт моей работы будет интересен для воспитателей ДОУ – молодых специалистов и для родителей дошкольников. Использование на практике сюжетно-ролевых игр, описанных мною, поможет раскрыть творческие и коммуникативные способности ребенка.

**Список литературы:**

1. Примерная основная программа дошкольного образования «Детство»/

Бабаева Т. И. и др. – СПб. : «Детство-пресс», 2011

2. Воспитание детей в игре / Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. – М. : Просвещение, 1983. – 228 с.

3. Соловьева Е. Не учите ребенка играть / Е. Соловьева // Обруч - 2007. - № 1 – с. 3- 6.

4. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. / Л. С. Выготский. – М. : Просвещение, 1991.

5. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста/Н. В. Краснощёкова-ООО «Феникс», 2012.

6. Интерактивная предметно-развивающая и игровая среда детского сада/Н. А. Виноградова, Н. В. Микляева -М. :Перспектива, 2011