**«Сюжетно-ролевая игра как средство формирования функциональной грамотности детей старшего дошкольного возраста».**

В современном мире функциональная грамотность становится одним из базовых факторов, способствующих активному участию людей в социальной, культурной, политической, экономической деятельности.

Поэтому одна из задач современного образования - формирование функционально грамотных людей. Она актуальна и в дошкольном образовании.

На этапе дошкольного детства, обучая детей элементарной грамотности, мы, педагоги, формируем у них предпосылки для овладения функциональной грамотностью как основы успешного обучения в школе.

Функциональная грамотность подразумевает использование знаний, умений, навыков для решения жизненных задач: общения и социального отношения.

Сформированность функциональной грамотности у детей дошкольного возраста предполагает способность эффективно функционировать в обществе, способность к самоопределению, самосовершенствованию и самореализации.

Особенностью современных детей является то, что они уже с ранних лет приучаются жить в виртуальном мире, мире компьютерных игр, где отсутствует какое-либо живое общение и взаимодействие. Поэтому, социальные отношения должны стать предметом специальной подготовки ребенка к взрослой жизни.

**Работая** в детском саду не один год, я заметила, что родители больше всего заинтересованы в интеллектуальной подготовке своего ребенка к школе, не придавая значения коммуникативному фактору. И, как следствие, недоразвитие коммуникативной, эмоционально-волевой, речевой сферы ребенка, что в дальнейшем приводит к возникновению конфликтных ситуаций между детьми и отрицательно сказывается на общей готовности к школе.

Интеллектуальная загруженность современных детей серьёзно отражается и на их игровой деятельности. Они не только мало играют, но и не умеют играть. В процессе своих наблюдений выявила, что в играх дошкольников редки ролевые диалоги, которые предполагают общение детей в своей роли; в основном используют сюжет, предложенный взрослым, отсутствуют умения  принимать участие в коллективных делах, умение разрешать конфликтные ситуации. А это значит, что у них не развивается активность, любознательность, воображение, творчество, важные коммуникативные навыки. Оптимальной формой развития коммуникативных навыков у дошкольников и овладения определенными качествами, ключевыми компетенциями является ролевая игра.

В связи с этим возникла необходимость помощи воспитанникам в овладении навыками сюжетно-ролевой игры для формирования предпосылок функциональной грамотности будущих школьников.

Мои наблюдения за детьми помогли наметить конкретные пути работы в данном направлении. Я перед собой поставила следующие **задачи**:

1. Создать условия для развития игровой деятельности детей.
2. Расширять область самостоятельных инициативных действий в выборе роли, разработке и осуществлении замысла.
3. Развивать у детей самостоятельность, творчество, инициативу, навыки саморегуляции.
4. Формировать доброжелательные отношения к сверстникам, умения взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации.
5. Развивать педагогическую компетентность родителей в области организации игровой деятельности.

Великий педагог Антон Семёнович Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка,имеет  то же значение, какое у взрослого имеют деятельность, работа, служб**а**. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре».

Ценность данной педагогической технологии в том, что сюжетно-ролевая игра не только развлекает ребёнка, но и является элементом образовательного процесса в детском саду. Играя, ребенок учится жить, вести себя так или иначе в разных общественных местах, учится говорить и грамотно формулировать свою речь, начинает понимать, задумываться, кем он станет, когда вырастет, какую профессию выберет. Сюжетно-ролевая игра, как никакая другая деятельность, в силу специфики обеспечивает детскую активность, самостоятельность, самовыражение, самодеятельность.

Работу по развитию сюжетно-ролевых игр осуществляю в следующих направлениях:

1. Создание необходимой развивающей предметно-пространственной среды.

2. Непосредственное руководство играми детей.

С целью обогащения сюжетно-ролевой игры в группе с помощью родителей создала игровые центры «Мой дом», «Семья», «Супермаркет», «Салон красоты», «Поликлиника», «Сбербанк» и др., изготовлены атрибуты, сшиты костюмы для ряжения.

В качестве основного метода организации сюжетно-ролевых игр я использую метод педагогической поддержки самодеятельных игр, предложенный Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой, который включает в себя следующие компоненты:

* планомерное обогащение жизненного опыта;
* совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений;
* своевременное изучение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного опыта;
* активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленной на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

Значение каждого из компонентов комплексного подхода изменяется в зависимости от возраста, уровня развития детей. Например, в младшем и среднем дошкольном возрасте больше внимания и времени уделяю первым и вторым компонентам, чтобы дети накопили жизненный и игровой опыт. В старшем дошкольном возрасте актуальными становятся третий и четвертый компоненты комплексного подхода.

При организации сюжетно-ролевой игры соблюдаю принципы технологии Н.А. Коротковой, Н.Я. Михайленко:

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми.

2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения.

3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнёрам — взрослому или сверстнику.

Новизна моей педагогической находки заключается в соединении сюжетно-ролевой игры с экономической грамотностью. С этой целью я разработала программу по финансовой грамотности «Школа гнома эконома».

Так, играя в профессии, дети постигают смысл труда, воспроизводят трудовые процессы взрослых и одновременно «обучаются» экономике. В сюжетно-ролевых играх моделируются реальные жизненные ситуации: операции купли-продажи, производства и сбыта готовой продукции и др.   
В процессе сюжетно-ролевой игры устанавливается адекватная возрасту ситуация общения. Речевое общение протекает в форме диалога. Педагог формулирует чёткие, экономически грамотные вопросы, а дети учатся ясно высказывать свои предположения. Развивается речь объяснительная и речь-доказательство.

Например, в игре «Продуктовый магазин» обыгрываем ситуацию, когда покупатели приходят в магазин, рассматривают товары. Происходит диалог между покупателем и продавцом о цене товара, количестве покупок, о сдаче.

В ходе создаю для детей проблемную ситуацию, требующую выбора. Например, потратить в магазине все имеющиеся деньги или отложить часть, и постепенно накопить на более крупную покупку? Потратить определённую сумму на лекарства или на новую одежду? И т. п.

В игре «Пекарня» дети решают выпекать кондитерские изделия, чтобы можно было угощать гостей, а часть продукции использовать для реализации. Но пекарню надо сначала построить. Где взять деньги на строительство? Решают взять кредит в банке. Понимают важное условие: в определённый срок деньги необходимо вернуть обратно в банк. Обыгрывают строительство пекарни, играют в пекарню, выпекают кондитерские изделия, угощают гостей, затем реализовывают продукцию, появляются деньги, теперь можно вернуть деньги обратно в банк.

В игре Салон красоты» с детьми мы обыграли сюжет салона и его деятельности, использовали новые экономические понятия - «реклама», «купля-продажа». До открытия салона «Виктория», подруги (Алиса и Саша) рассказали о нем всем знакомым и желающим посетить салон красоты, это и есть «реклама». Маша распространила приглашения об открытии салона, тоже «реклама». Так состоялось открытие салона красоты «Мария».

Салон начал свою деятельность:

-укладка причесок,

-маникюр,

-покраска волос,

-продажа косметических средств для ухода за волосами.

         По ходу деятельности игры, задаю вопросы к детям для закрепления материала: Как узнали о салоне красоты? Что такое реклама? (это информация о товарах, которая помогает продавцу найти покупателя, а покупателю сделать нужную ему покупку)

         Также в игре создаю экономические ситуации, для того, чтобы дети могли действовать и понимать экономические отношения и способы их решения.

         Когда лучше и выгоднее делать прическу? Летом или зимой? Привезли шампунь и лак в салон. Цена одинаковая. Что лучше закупить? Почему? Дети предлагают свои решения и объяснения  по данной ситуации.

        Сюжетно-ролевые игры дают возможность использовать, закреплять и уточнять математические представления, полученные в процессе накопления жизненного опыта. Во время сервировки стола для кукол дети считают посуду; муляжи конфет, фруктов и овощей пригодятся для закрепления представлений о счёте, величине, форме, группировке предметов. С помощью кукольной  одежды закрепляется представление о цвете, размере. Изготовление билетов с изображением геометрических фигур закрепляет счёт, ориентировку в пространстве. Различные виды конструкторов, макеты домов, схемы построек способствуют формированию знаний об объёмных геометрических фигурах. С помощью  «Денег»  закрепляется состав числа.

С целью обогащения игр, позволяющих решить вопросы о грамотности  семейной жизни можно разыграть такие сюжетны, как «Приезд бабушки», «Юбилей мамы», «У нас гости», «Семейные праздники», «Мама готовит обед», «Папа чинит мебель», «Уборка в доме». В ходе таких игр уточняются представления детей об особенностях семейной жизни, о взаимоотношениях поколений, о традициях и обычаях в семье. В игровых действиях дети воспроизводят поведение, чувства, переживания своих близких так, как они себе их представляют, отображают различные жизненные ситуации. В ходе игр «Семья», «Дочки-матери» усваиваются термины родства, формируются представления о составе семьи, о взаимоотношениях и взаимопомощи в семье.

Таким образом, проведение системной работы по организации сюжетно-ролевых игр сплотило детский коллектив, они стали активны, коммуникабельны в общении со сверстниками и взрослыми. Они охотно вступают в игру, выбирают для себя роли. Повысился интерес детей к играм экономического содержания. В ходе сюжетно-ролевой игры используют основные экономические понятия, что подтверждает эффективность использования методов и приёмов в формировании основ экономической культуры дошкольника  и положительно влияет на формирование функциональной грамотности будущего школьника.

Под влиянием игры у детей развиваются разнообразные интересы, расширяется их словарный запас, воспитываются такие сложные чувства, как вежливость, доброта, любовь, внимательность, трудолюбие, забота об окружающих, развивается его воображение, фантазия, а, следовательно, создаётся почва для формирования инициативной  личности.

Таким образом,  использование сюжетно – ролевых игр  прямо или косвенно ведёт к формированию основ функциональной грамотности будущего школьника.

Моя задача как педагога – помочь детям с легкостью воспринимать окружающий их мир, научить адаптироваться в любых ситуациях, быть инициативным, способным творчески мыслить, находить нестандартные решения и идти к поставленной цели.