**«Использование проектов сюжетно-ролевых игр в развитии основных психических свойств и способностей детей»**

В системе средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста одно из центральных мест принадлежит игре. Существует два пути усвоения ребенком игровых форм:

стихийный (в условиях семейного воспитания)

путь целенаправленного формирования игры.

Игровая деятельность в ряду других «воспроизводящих» деятельностей, занимает ведущее место. Именно в процессе игры, как ведущей деятельности, возникают основные психические новообразования дошкольного возраста, происходит становление личности ребенка.

В игре происходит формирование произвольного поведения, преодоление «познавательного эгоцентризма». Это и есть путь личностного становления ребенка в игре. Специфическое развивающее значение игровой деятельности связано с формированием в ней определенных психических свойств и способностей, таких как:

способность действовать в плане представлений;

способность ориентироваться в сфере человеческих отношений;

способность координировать свои действия с чужими.

Если эти способности не будут развиты в детстве, наверстать это потом оказывается чрезвычайно трудным делом.

Развитие этих способностей осуществляется в самостоятельной игре детей. Именно с этой формой игровой деятельности детей связано специфическое развивающее значение сюжетно-ролевой игры.

Игра выполняет свои развивающие функции в полной мере лишь тогда, когда она является самостоятельной деятельностью детей.

Игра имеет свои законы развития, каждому возрасту соответствует определенный ее этап. Периоду игры младенца свойственны два этапа: ознакомительный и отобразительный. Отобразительные предметно-игровые действия свойственны детям до 1 года 6 месяцев. С обобщением опыта, приобретенного в реальной повседневной жизни и в действиях с игрушками, малыш начинает передавать в игре знакомые ситуации: лечение, чтение и т.д. Действия приобретают игровой характер, результат действий не реальный а воображаемый.

Сюжетно-отобразительный этап игры детей второго и третьего года жизни создает возможность для перехода к сюжетно-ролевой игре.

Для сюжетно-ролевой игры характерна условность и наличие воображаемой ситуации. Основная цель педагога - последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры у каждого ребенка и играющего коллектива в целом.

Комплексный метод руководства игрой включает в себя следующие компоненты:

Ознакомление с окружающим при активной деятельности детей.

Содержанием игры является личный практический опыт ребенка, который он воспроизводит при решении игровых задач. Поэтому руководство игрой должно начинаться еще до предложения детям игрушек, путем ознакомления с окружающим в повседневной жизни. Все источники информации (наблюдения, средства искусства, художественной литературы) должны быть интересны детям, будить мысль, удивлять и волновать их. Это способствует возникновению у ребенка потребности сделать больше, чем возможно в его возрасте.

Обучающие игры, активизирующие реальный опыт.

В них педагог вычленяет самое главное в тех событиях, наблюдателем и участником которых был ребенок, закрепляет полученный в повседневной жизни опыт, понимание значения предметов, смысла действий с ними. В обучающих играх дети также побуждаются к активному участию. Передача игрового опыта может быть организована и через совместную сюжетную игру воспитателя с детьми, когда речевое участие педагога может быть длительным или фрагментальным.

Организует игровую среду с использованием игрушек, разных по степени обобщенности образа (реальных, условных, игрушек-заместителей).

Целесообразно вводить предметы-заместители для развития отвлеченного мышления, воображения. Игровая среда должна меняться с учетом опыта и возраста детей.

Активизирующее общение взрослого с детьми в процессе игры.

Оно направлено на самостоятельное решение игровых задач, создание игровых проблемных ситуаций. Игровые проблемные ситуации создаются благодаря изменению игровой среды и активному общению. Они ставят детей перед необходимостью использовать ранее полученные впечатления и побуждают к поиску новых знаний. Важно, чтобы педагог не давал детям готовый образец игровой задачи, а вызывал желание найти самостоятельно новый способ ее решения. Общение педагога с детьми во время игры должно быть выражено в форме советов, предложений, подсказок, вопросов- оно не должно превращаться в прямое обучение, грубое указание.

Для перевода игры на последующий этап важны все компоненты комплексного метода. Роль каждого из них меняется в зависимости от уровня развития игры. Содержание работы по всем компонентам руководства игрой направлено постоянное усложнение способов решения игровых задач, развитие сюжета ,взаимоотношений детей(игровых и реальных) и их самостоятельности в игре. Из выше сказанного можно сделать следующие выводы : в работе с сюжетно – ролевой игрой в деятельности воспитателя

выделяются четыре блока. Если хотя бы один блок не будет

использован, не будет и игры.

1блок-ознакомление с окружающим(самое главное- показать взаимоотношения разных людей)

2блок-обучающие игры

3блок-создание игровой развивающей среды, обязательными условиями которой являются:

а) динамичность

б) учет возраста детей

в) многофункциональность

При создании проекта игры, нужно учитывать, что одна тема игры планируется на 2-3 месяца (работать углубленно) В остальные игры дети просто играют. Проект игры должна содержать:

1.Цель.

2.Задачи.

3.Оборудование.

4.Проект развития сюжетно-ролевой игры.

Проектируя игру, нужно помнить, что смешивать технологии(С.Новоселовой, Н.Я.Михайленко, Е.Е.Кравцовой) нельзя. Нужно использовать только одну технологию, т. к. смешивание различных авторских подходов зачастую является причиной низкого уровня игровых умений дошкольников. Как пример, предлагаю вам проект сюжетно –ролевой игры «Зоопарк».

**Цель:** Последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры у каждого ребенка и играющего коллектива в целом.

**Задачи**:

1.Учить детей в рамках одного сюжета комбинировать знания, полученные из разных источников.

2. Расширять тематику самостоятельных игр детей

3.Закреплять умение согласовывать индивидуальные замыслы в рамках одного сюжета.

4.Развивать много темные сюжеты.

5.Побуждать пользоваться предметами – заместителями.

6.Расширять представления детей о гуманной направленности труда работников зоопарка.

**Оборудование.**

1. Игрушечные животные каждого вида( не менее 12-15 штук).
2. Строительный набор.
3. Различный инвентарь- тряпки, ведерки, метелки, тазики.
4. Фанера, картон, природный материал.
5. Фартуки, нарукавники, косынки.

**Проект развития игры.**

1.Чтение С. Маршака « Где обедал воробей?»

« Детки в клетке»

Б. Житкова «Про слона» - дать первоначальные представления о зоопарке.

2.Совет родителям : в ближайшее время посетить зоопарк (заезжий) –обогащать знания детей о людях, работающих в зоопарке

3.Рассматривание иллюстраций в книгах «Детки в клетке» и др.

Беседа: Кто изображен? Кто за ним ухаживает? Чем кормят зверей? Кто их лечит? - дать знания об образе жизни животных в зоопарке.

4.Проблемная ситуация « Я – проводник в зоопарке. О чем бы вы меня спросили?- развивать любознательность детей.

5.Беседа по телепередачам о животных – закреплять знания детей о жизни животных в естественных условиях.

6.Беседа о зоопарке – вычленить роли, используемые в игре.

7.Дидактическая игра « Кто, где живет?» - закрепить знания о животных, живущих в различных климатических условиях.

8.Словесная игра « Отгадай загадку» - учить узнавать животных по словесному описанию.

9. Подбор игрушечных животных, деление на группы – закрепить знание характерных особенностей каждой группы.

10.Строительная игра «Зоопарк» - учить рационально располагать постройки.

11.Проблемная ситуация. Воспитатель приносит в группу объявление. Которое снял по дороге в детский сад6 «В зоопарк требуются рабочие!». Кто бы хотел работать в зоопарке.

12.Изготовление кома для животных из пластилина и природного материала – закрепить знания об особенностях питания животных.

13.Беседы об особенностях животного и растительного мира в других климатических условиях – побуждать к расширению зоопарка.

14.Проблемная ситуация. Воспитатель привез своего ребенка в зоопарк.

Расскажите нам про всех зверей – активизировать речь детей.