«Сюжетно-ролевая игра как средство формирования ранней профориентации дошкольников»

**Дошкольное детство – короткий**, но важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальные знания, об окружающем мире, у него начинает **формироваться** определённое отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

**Профориентация** – есть неотъемлемая часть общекультурной **среды**, **формирующая** целостный жизненный [**опыт ребенка в социуме**](https://www.maam.ru/obrazovanie/opyt-raboty). Приобщаясь к ней, ребенок принимает мир взрослых с его проблемами, успехами, решениями. Ребенок через игру знакомится с атрибутами разных **профессий**.

Перед взрослыми серьезно встает вопрос: «С какого возраста можно начинать **работать с ребенком в плане**[**профессионального самоопределения**](https://www.maam.ru/obrazovanie/tema-professii)?» Дети начинают мечтать с младшего **дошкольного возраста**. Сначала о любимой игрушке, о поездке с родителями в зоопарк, а с развитием мечты, оказывается, ребенок получает конкретные наглядные представления о мире, о жизни в этом мире, о труде взрослых. А, следовательно, получать **информацию о мире профессий**.

Один из эффективных методов — это **игра**. В **дошкольный** период она является основным фактором развития психических и познавательных процессов ребенка. Используются занятия и свободная деятельность детей; **формируются знания**, интерес, увлечения.

Большую роль в **формировании представлений дошкольников о профессиональной** деятельности взрослых **играют сюжетно – ролевые игры профессионально** – ориентированной направленности.

Некоторые задачи, которые решаются с помощью **сюжетно-ролевых игр** :

• развитие познавательного интереса и общих способностей детей;

• **формирование** разнообразных представлений о **профессиях**;

• **формирование** у воспитанников эмоционально-положительного отношения к труду и **профессиональному миру**;

• **формирование** системы отношений и нравственных установок к труду (положительное отношение к труду, общественная значимость труда, ценность труда для человека, уважение к людям труда, бережное отношение к результатам труда).

В процессе игры дети учатся:

• воспроизводить наиболее характерные трудовые действия и результаты труда;

• принимать на себя игровую **профессиональную роль**, участвовать в несложном ролевом диалоге;

• правильно называть себя в игровой роли, называть игровые действия;

• самостоятельно пользоваться деталями костюмов для исполнения той или иной роли;

• договариваться в совместных действиях, о ролях.

**Сюжетно-ролевые** игры – это одни из самых любимых игр у детей. Ведь в игре можно стать кем угодно – врачом, парикмахером, водителем, продавцом.

Ролевая **игра подразумевает**, что главную роль возьмет на себя ребенок. Он совершает поступки, представляя, что он уже взрослый. Намного проще ребенку будет принять роль, если у него будут характерные атрибуты для **выбранного героя**. Только при их выборе не надо забывать, что это должны быть атрибуты знакомых ребенку **профессий** : доктора, парикмахера, продавца, водителя.

**Игра** поможет детям усвоить правила поведения в общественных местах, больше узнать о разных **профессиях**.

В игре могу занимать разные роли: могу быть прямым участником игры, советчиком, помощником и т. п. Но во всех случаях я внимательно отношусь к замыслам и стремлениям детей, не подавляя их инициативу и самостоятельность. Я помогаю детям устанавливать взаимоотношения дружбы и взаимопомощи. В **играх** мною изучается каждый ребенок, его интересы, индивидуальные способности, слежу за его переживаниями, с тем, чтобы найти правильные пути и **средства** развития его личности, что и может явиться первой ступенью **профориентации ребенка- дошкольника**.

Дети **играют в***«Магазин»*, "Парикмахерская", "Больница", "Мастерская", "Водитель".

В игре "Магазин" одна воспитанница, изображала продавца и выполняла трудовые действия, другая же покупателя. В ходе этой игры дети учились взаимодействовать друг с другом, вести.

Включаясь в игру с ребенком, делаю это исподволь, не распоряжаясь и не объясняя ребенку, что он должен, а чего не должен делать, т. е. делаю это уже *«войдя в образ»*.

Вот так, например **игра***«Больница»*…

Сначала совместно с ребенком мы выбираем место где будет кабинет доктора, затем необходимые атрибуты, только после этого распределяем роли

— Здравствуйте, я доктор. Вчера вы мне звонили и жаловались на головную боль, она по-прежнему вас беспокоит? Включаясь в игру с ребенка, я будто содействую тому, что он и сам научится брать на себя разные роли

Научить детей объединяться для совместной игры - вот моя задача, и решить ее можно уже известным способом — приняв участие в происходящем.

**Игра***«Парикмахерская»*

В этой игре у детей **формировала** умение взаимодействовать с двумя действующими лицами *(парикмахер и клиент)*. Дети проявляли интерес к этой **профессии**, применяли ее на себя, т. е. выполняли действия в соответствии с ролью *«парикмахера»*. Больше всего в этой игре детям нравится подбирать аксессуары и выполнять действия парикмахера.

Игровые действия вовсе не должны быть как две капли воды похожи на настоящие. Но важно, чтобы ребенок мог изобразить самые разнообразные действия и чтобы другие участники совместной игры понимали, что он имеет в виду.

В **сюжетно-ролевой игре формируются** все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой более высокой стадии развитии. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи считают ведущей деятельностью **дошкольника**.

Чем старше становятся дети, тем чаще появляются игры с более сложным **сюжетом**, увеличивается количество изображаемых трудовых действий. Дети начинают сами придумывать несложные **сюжеты**, самостоятельно распределять роли с учётом возможностей, интересов и желаний друг друга, находить предметы-заместители и использовать их в качестве атрибутов, инструментов.

Таким образом, **сюжетно-ролевая игра** даёт ребёнку радостное осознание того, что он стал взрослым, у него есть **профессия**, и он стремится выполнить какие-либо **профессиональные действия**, пусть даже в рамках игры.