*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.*

*Игра – это искра, занимающая огонёк пытливости и любознательности»*

*В.А.Сухомлинский.*

***1сл****.* **«Сюжетно-ролевая игра, как культурная практика в условиях реализации ФГОС дошкольного образования».**

***2,3сл****.*Цели и задачи:

* создание условий для организации сюжетно-ролевой игры с детьми, как культурной практики;
* формирование у детей навыков совместной игры;
* подбор и изучение методической литературы по проблеме развития сюжетно-ролевой игры как культурной практики в дошкольном возрасте;
* изготовление атрибутов для организации сюжетно-ролевой игры;
* обеспечение педагогического руководства сюжетно-ролевой игры с учётом интересов и потребностей детей ХХI века.

Особое значение в формировании нового человека имеет комплексный подход к воспитанию, в осуществлении которого важная роль отводится созданию условий для всестороннего развития личности, её многогранной творческой деятельности, которая выступает в виде культурной игровой практики.

***4сл****.*Культурные практики — это ситуативное, автономное, самостоятельное, инициируемое взрослыми или самим ребенком, приобретение и повторение различного опыта общения и взаимодействия с людьми в различных ситуациях, командах, сообществах и общественных структурах с взрослыми и сверстниками. Это освоение позитивного жизненного опыта, сопереживания, доброжелательности и любви, дружбы, помощи, заботы, а также негативного опыта, недовольства, обиды, ревности, протеста и грубости.

***5,6сл****.*К основным культурным практикам, осваиваемым дошкольниками, относится сюжетно-ролевая игра.

Сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в самостоятельной деятельности детей дошкольного возраста. Играя, дошкольники развивают воображение, творчество, смекалку. Моделируя различные ситуации, они изучают окружающий мир, взаимоотношение между людьми.

Современный дошкольник стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живёт и в которой развивается. Игра выступает в роли своеобразного мостика от мира детей к миру взрослых, где всё переплетено и взаимосвязано. Придумывая игры, дети основываются на телевизионной информации и компьютерных играх. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменением социума.

Учитывая требование и тенденции современного общества, мы решили создать условия для организации сюжетно-ролевых игр, которые помогают детям знакомиться и ориентироваться в профессиях взрослых.

Сюжетно-ролевую игру как культурную практику мы организуем во второй половине дня. Для руководства играми используем прямые и косвенные приемы. При прямом руководстве главную роль принимаем на себя, при косвенном осуществлении руководство без непосредственного вмешательство в игру, создавая игровую обстановку еще до начала игры (т.е. создаем воображаемую ситуацию, планируем ход игры и распределяем роли).

Каждая игра оборудована большим количеством атрибутов, максимально приближенных к реальным с учетом гендерной принадлежности.

Вашему вниманию предлагаем игры нового поколения:

***7,8сл****.*

1. **Сюжетно-ролевая игра «Телевидение»**

Цель и задачи:

* совершенствовать коммуникативные способности, расширить словарный запас детей;
* знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидение;
* развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь;
* побуждать детей самостоятельно распределять роли;
* воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Предварительная работа:

* беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей;
* чтение художественной литературы;
* рассматривание иллюстрации;
* дидактические игры.

Развивающая предметно-игровая среда:

* видеокамера;
* ноутбук;
* микрофоны;
* наушники;
* «хлопушка»;
* костюмы для театральной деятельности;
* сценарии постановок;
* телевизор.

Игры-спутники:

* телепередачи на разные темы;
* реклама;
* прогноз погоды;
* интервью.

***9,10,11 сл****.*

1. **Сюжетно-ролевая игра «Кафе»**

Цель и задачи:

* развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, отстаивать свое мнение, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях;
* расширить представление о труде работников кафе;
* учить соблюдать правила поведения в общественных местах;
* учить подбирать атрибуты для игры;
* совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом;
* стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа:

* беседы «Что такое кафе?», «Кто работает в кафе?», «Что такое меню?», «Как вести себя в кафе?»;
* рассматривание иллюстрации на тему профессии;
* дидактические игры;
* наблюдение за работой помощника воспитателя;
* составление рассказов из личного опыта на тему «Посещение кафе»

Развивающая предметно-игровая среда:

* таблички с надписями «Приятного аппетита»;
* униформа для официантов (фартуки и головные уборы);
* скатерть;
* разносы;
* папки-меню с картинками;
* муляжи продуктов;
* кухонная посуда;
* салфетки;
* бланк заказов для официанта;
* муляжи денег.

Игры-спутники:

* проведение праздника;
* приглашение ведущих и оформителей праздника.

***12,13,14сл****.*

1. **Сюжетно-ролевая игра «Ателье мод»**

Цель и задачи:

* расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения;
* развивать умение применять в игре знания о способах измерения;
* развивать умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях;
* расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках машинах;
* упражнять в умении различать и правильно называть детали одежды;
* закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

Предварительная работа:

* беседы «Ателье мод», «Что из какой ткани можно сшить», «О труде взрослых в ателье»;
* рассматривание иллюстрации на тему профессии, каталогов и журналов с модной одеждой;
* рисование эскизов одежды, раскрашивание, придумывание узоров одежды, элементов декора из различных материалов;
* выполнение аппликации «Кукла в красивом платье»;
* ручной труд «Пришей пуговицу»;
* дидактические игры;
* создание «Коллекции пуговиц», «Коллекции тканей» и т.д;
* чтение литературных произведений.

Развивающая предметно-игровая среда:

* ножницы, метр, мелки;
* образцы лент, пуговиц, тканей, молний и ниток;
* журналы мод и каталоги;
* лекало и выкройки;
* гладильная доска, утюг;
* униформа;
* кукольные манекены для одежды;
* бланки заказов и квитанции;
* таблицы размеров.

Игры-спутники:

* пошив одежды;
* показ мод;
* заказ обедов из кафе.

***15,16,17сл****.*

1. **Сюжетно-ролевая игра «ГИБДД»**

Цель и задачи:

* развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками;
* закрепить знание детей о правилах дорожного движения. Уточнить понятия: дорога, тротуар, проезжая часть, их назначение. Расширять у детей представления о труде работников ГИБДД;
* учить соблюдать правила поведения в общественных местах;
* совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом;
* стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа:

* беседы;
* рассматривание иллюстраций о правилах дорожного движения;
* дидактические и настольно-печатные игры;
* чтение художественной литературы;
* составление рассказа из личного опыта «Как я перехожу улицу».

Развивающая предметно-игровая среда:

* дорожные знаки, светофор;
* униформа сотрудников ГИБДД;
* машина ГИБДД и «зебра»;
* права с фотографиями наших воспитанников, рации, жезл, наручники;
* маски с различными видами автотранспорта.

Игры-спутники:

* установка дорожных знаков;
* соблюдение правил дорожного движения;
* происшествия на дорогах.

***18сл****.*Таким образом организованные нами современные сюжетно-ролевые игры сыграли большую роль в развитии наших воспитанников.

Необходимо помнить, что сюжетно-ролевая игра является неотъемлемой частью дошкольного детства. Ролевые игры развивают речь, внимание, память, мышление, воображение, учат детей делать выбор, проявлять инициативу. Это интересная и важная деятельность помогает детям научиться ориентироваться в сложном, быстро меняющемся мире. Взаимодействовать с окружающими людьми, жить в социуме, что и требует сейчас ФГОС дошкольного образования.

На основе проявленного интереса детей к этим сюжетно-ролевым играм мы поставили для себя цель в дальнейшем пополнять игры новыми атрибутами и создать новые сюжетно-ролевые игры с учетом возрастных особенностей и современных тенденций.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова «Сюжетно – ролевые игры ХХI века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет».
2. А.М. Вербенец, О.Н. Сомкова, О.В. Солнцева «Планирование образовательного процесса дошкольной организации: современные подходы и технология».
3. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования «Детство» Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова и др.
4. Е.И. Щербакова «Формирование взаимоотношений детей 3-5 лет в игре».
5. Интернет ресурсы.