**Социально-коммуникативное развитие дошкольников
в игровой деятельности
(творческие игры)**

 Дошкольное детство – важнейший период в жизни каждого человека, поскольку именно в детском возрасте закладываются
основы будущей личности. Огромный потенциал для личностного развития дошкольников несет в себе **игра**.
 Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, препятствует развитию воображения, которое признано **важнейшим возрастным новообразованием**, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребенка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности является особенно важным. В процессе игры **формируются представления ребенка об окружающем мире (социуме), развиваются первые навыки социальных отношений.**

**Социальные навыки:**

-коммуникативные навыки;

- навыки взаимодействия в коллективе;

- навыки соблюдения норм и правил (в т.ч. морально-этических).

 Среди важных навыков, формирующихся в процессе игровой деятельности, особо необходимо отметить навык **восприятия игровой задачи**, который подводит дошкольника к **восприятию учебной задачи в школе.**

 Игра – форма организации жизни ребенка, ведущий вид деятельности дошкольников.

**Игры детей дошкольного возраста можно разделить на две группы:**

- **творческие игры,** правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;

- **игры с правилами,** которые имеют готовое содержание и правила.

 В зависимости от возраста детей различаются следующие виды **творческих игр:**

* сюжетная игра (2-3 года);
* сюжетно-ролевая игра (2,5-7 лет);
* режиссерская игра (2,5-7 лет);
* игра-драматизация (3-7 лет);
* игры-этюды (2,5-7 лет);
* игра-фантазирование (5-7 лет);
* игры интегрированного типа, включающие в игровой процесс другие виды деятельности - конструирование, ручной труд, рисование (5-7 лет);
* развивающие игры (2,5-7 лет).

**Сюжетно-ролевая игра**

**Проблемы
в области развития игры дошкольников
на современном этапе**

* нет передачи социально-игрового опыта поколений через детские и детско-взрослые сообщества и, как следствие, происходит исчезновение игры из жизни ребенка дома;
* уход игры из деятельности ребенка в детском саду, связанный с отсутствием первоначальных игровых навыков у детей, приобретаемых в условиях семейного воспитания, и отсутствием «играющих» воспитателей;
* недостаток времени на игру в образовательном процессе детского сада;
* изменение игровой субкультуры дошкольников во времени (появляются новые сюжеты, новые роли становятся любимыми) и неготовность воспитателей следовать этим изменениям.

**Значение игры в развитии ребенка-дошкольника**

|  |  |
| --- | --- |
| **Игра для ребенка – основной вид деятельности, удовлетворяющий его основные потребности**  | **Игра для педагога – средство взаимодействия с ребенком, направленное на реализацию задач детского развития**  |
| Средство познания окружающего мира  | Средство формирования представлений об окружающем мире  |
| Средство получения навыков социальных отношений  | Средство социализации  |
| Средство реализации потребности быть «как взрослый»  | Средство воспитания  |
| Средство самоутверждения  | Средство повышения статуса ребенка в коллективе сверстников  |
| Средство самовыражения  | Средство удовлетворения потребностей ребенка |
| Средство получения удовольствия  | Средство развития эмоциональной сферы |
| Средство общения | Средство общения с ребенком |
| Средство накопления опыта деятельности | Средство изучения ребенка, развития его психических процессов и коррекции познавательной сферы и поведения |

**Цели педагогического проектирования работы
по организации сюжетно-ролевой игры дошкольников**

* Расширение представлений детей об окружающем мире.
* Развитие речи и формирование коммуникативной культуры.
* Развитие игры как самостоятельного вида деятельности.
* Воспитание положительных качеств личности детей.
* Организация РППС для игровой деятельности.
* Пропаганда развивающей ценности игры и игрушки среди родителей.

 Для реализации каждой цели в соответствии с возрастом детей планируются задачи.

**Этапы подготовки
к сюжетно-ролевой игре**

* Рассматривание предметных и сюжетных картинок (представители профессий, их трудовые действия).
* Беседы с использованием демонстрационного материала и ЭОР (представители профессий, их трудовые действия).
* Целевые прогулки и экскурсии (наблюдение за трудом взрослых – просмотр трудового процесса).
* Дидактические игры по типу «Кому что нужно?» (узнавание и называние представителей профессий, инструментов и оборудования, необходимых в данной профессии).
* Непрерывная образовательная деятельность (расширение и закрепление представлений о профессиях и труде взрослых).
* Составление рассказов по картинкам и из личного опыта детей о профессиях и труде взрослых.
* Использование модели «Лесенка» (формирование представлений о структуре трудового процесса что необходимо сделать, чтобы получить результат ).
* Конструирование игровых ситуаций (Варим суп для куклы) и проблемных ситуаций (Как бы мы жили без посуды?)
* Чтение художественной литературы, разучивание стихотворений, потешек.
* Разгадывание загадок о профессиях и труде людей.
* Логоритмические игры, игры-этюды (изображение трудовых процессов).
* Приглашение родителей с рассказом о своей профессии.
* Изготовление атрибутов к сюжетно-ролевой игре.

**Позиция педагога
в ходе игровой деятельности детей**

 В зависимости от степени проявления детьми самостоятельности и творчества в игре педагог, взаимодействуя с детьми, **гибко меняет свою позицию.**

* Педагог **как партнер** детей по игровой деятельности (носитель новых игровых умений и общения в игре).
* Педагог **как координатор** игровых замыслов и общения детей (помощник в развертывании игрового сюжета и общения).
* Педагог **как наблюдатель** за игрой детей (помощник при возникающих затруднениях).

**Анализ коллективной сюжетно-ролевой игры**

* Начало игры (кто инициатор, как организован сговор на игру).
* Ход игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, речевые проявления детей, что отражается в ролевом поведении, эмоции играющих).
* Конец игры (было ли логическое завершение, сговор на продолжение игры).

**Анализ индивидуальных игровых проявлений детей в сюжетно-ролевой игре**

Диагностические карты см. в кн.: Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. – СПб, 2010.

**Игра-драматизация**

**Игра-драматизация** – игра, в процессе которой происходит разыгрывание известной детям сказки с помощью театров разных видов.
**Цель** игры-драматизации – формирование познавательного интереса к книге и развитие художественно-творческих способностей дошкольников.

**Виды театров:**

* театр би-ба-бо;
* театр марионеток;
* театр ростовых кукол;
* настольный театр плоскостных фигур;
* настольный театр объемных фигур;
* театр в матрешке;
* театр на ковролине;
* пальчиковый театр;
* театр масок;
* костюмированная драматизация.

**Этапы работы со сказкой**

* **Знакомство со сказкой.** Чтение сказки воспитателем. Рассматривание картинок в книге. Рассматривание разных изданий сказки. Рассматривание иллюстраций к сказке.
* **Рассказ сказки воспитателем.** Беседа по сказке с использованием «открытых» вопросов, предполагающих развернутый ответ и стимулирующих мышление.
* **Игровая деятельность по сказке** (игры-этюды, логоритмические игры, дидактические игры).
* **Продуктивная деятельность по сказке** (рисование, лепка, аппликация, художественное конструирование, коллаж, пластилинография).
* **Пересказ сказки детьми** (по картинкам, по мнемотаблице; коллективный, индивидуальный). Придумывание другой сказки на основе данной (другой конец, другое содержание, другая сказка с этими героями, добрая сказка).
* **Знакомство с героями сказки.** Представление героев сказки (последовательно предъявляются персонажи разных видов театра, используемого для драматизации).
* **Показ сказки воспитателем** с использованием театров разных видов.
* **Разыгрывание детьми эпизодов сказки** с использованием театров разных видов.
* **Разыгрывание детьми сказки полностью** с использованием театров разных видов.
* **Показ сказки для детей других групп.**

**Режиссерская игра**

 **Режиссерская игра** – это игра с мелкими и средними игрушками и предметами, в которой ребенок создает воображаемую ситуацию, придумывает события с персонажами, отождествляя себя с ними или дистанцируясь от них, исполняет одну или несколько ролей, моделирует различные отношения в игровой форме. Режиссерская игра может быть индивидуальной (чаще в младшем дошкольном возрасте) и коллективной (в старшем дошкольном возрасте).

 **Содержанием режиссерских игр** являются впечатления, полученные детьми в процессе ознакомления со сказками, рассказами, стихотворениями, впечатления от просмотра мультипликационных фильмов, а также представления ребенка об окружающем мире и его непосредственный опыт.

 Для развития режиссерской игры необходимо привлекательное игровое пространство. В качестве центрального элемента игрового пространства может выступать **макет** или **подиум**, на котором возможно создать игровую ситуацию с помощью различных атрибутов. Вокруг макета или подиума в процессе режиссерской игры должно свободно размещаться несколько детей. Также в группе могут быть макеты меньшего размера для индивидуальной режиссерской игры.

 Для развертывания сюжета необходимы игрушки, фигурки персонажей (картонные, деревянные, пластмассовые – объемные или плоскостные), предметы-заместители. Подбирать предметный материал необходимо в зависимости от возраста детей и уровня развития игры дошкольников. Весь предметный материал хранится в контейнерах в доступном для детей месте.

 В старшем дошкольном возрасте макеты и игровые атрибуты можно изготавливать совместно с детьми. Тогда подготовительный этап становится самостоятельной творческой продуктивной деятельностью, в которой участвуют дети, педагоги и родители.

 Чтобы режиссерская игра продолжалась в течение длительного времени, игровое пространство должно постоянно дополняться новыми предметами и элементами. Это будет способствовать развитию у детей умений комбинировать известные события, создавать их новые сочетания.

**По месту расположения макеты могут быть разных видов:**

* напольный;
* настольный;
* подиумный.

**По наполняемости:**

* объемный;
* панорамный (изображение – на заднем плане, объекты – на переднем плане);
* ландшафтный макет-карта.

**По характеру содержания:**

* тематический макет (фиксированный);
* условно-обобщенный макет (универсальный, многофункциональный).

**По способу изготовления:**

* **промышленно изготовленные макеты** (кукольные дома, автостанции и т.п.; сборные макеты из ЛЕГО (крепость, замок и т.п.); настольные тематические конструкторы («Город», «Транспорт»);
* **изготовленные в ДОУ**.

**По степени решения педагогических задач:**

* полностью оформленный макет;
* незавершенный макет;
* оформленное игровое поле, требующее заполнения.

 При моделировании игрового пространства (если макет не завершен или оформлен частично) дети получают больше возможностей для творческого самовыражения, так как выбирают антураж, персонажи и дополнительные атрибуты самостоятельно.

**Задачи, решаемые в режиссерской игре**

* Развитие творческого воображения и образного мышления.
* Развитие коммуникативной культуры.
* Формирование навыков коллективного взаимодействия и сотворчества в процессе игры.
* Формирование ролевого поведения (режиссерская игра предоставляет ребенку возможность быть одновременно в нескольких ролях: режиссер, актер, декоратор-оформитель игрового пространства).

**Этапы подготовки к режиссерской игре**

* Обогащение личного опыта детей (читательского, зрительского, чувственного; формирование и расширение представлений об окружающем мире).
* Подготовка и проведение игры-драматизации (расширение литературного опыта детей, освоение способов передвижения игрушек по игровому пространству в процессе разыгрывания сюжетов, освоение способов озвучивания игровых персонажей – ролевая речь и комментарии).
* Коллективное составление сказок, рассказов, придумывание новых сюжетов, которые в дальнейшем послужат игровыми сюжетами режиссерской игры; развитие связной речи.
* Формирование умений подбора игровых предметов и предметов-заместителей для игры, оформления игрового пространства.
* Коллективное изготовление макетов.

**Становление режиссерской игры**

**Вторая младшая группа**

* Воспитатель пробуждает у детей интерес к отражению содержания знакомых сказок и стихотворений в режиссерской игре.
* В совместной игре с воспитателем дети с помощью игрушек показывают сценки из знакомых сказок (покажи, как Колобок убегал от волка).
* Дети используют способы передвижения игрушки по игровому пространству, действуют с двумя игрушками, осваивают способы их озвучивания – ролевую речь и комментарий (Мишка идет, топ-топ).
* Дети учатся отвечать на вопросы воспитателя о происходящем в игре и о том, что произойдет дальше.

**Средняя группа**

* В совместной с воспитателем деятельности дети осваивают умение воспроизводить сюжет знакомых сказок, изменять его по ходу игры, комментировать события, словесно выражать оценку героев и их действий, озвучивать диалог между персонажами.
* Дети включаются в самостоятельную режиссерскую игру на основе созданной воспитателем при помощи предметов и игрушек ситуации, служащей завязкой сюжета.
* У детей формируется умение выбирать необходимые предметы и игрушки для создания игровой обстановки, использовать предметы-заместители.
* У детей появляется желание показать готовую сюжетную ситуацию зрителям.

**Старший дошкольный возраст**

* Педагог поддерживает интерес детей к совместным режиссерским играм, помогает согласовать развитие сюжета и реализовать в игре общий замысел.
* Дети самостоятельно управляют игрушками, имитируя движения персонажей; ведут диалог от имени игровых персонажей, изменяют интонацию голоса в зависимости от создаваемого образа, используют звукоподражания; комментируют события, оценивают поступки героев.
* Педагог поощряет проявление творчества при создании детьми игровой обстановки: оформление игрового поля, подбор необходимых игрушек и предметов-заместителей, самостоятельное изготовление игрового материала.

**Игра-фантазирование**

 **Игра-фантазирование** – деятельность, которая протекает преимущественно в речевом плане и представляет собой **совместное сюжетосложение** детей. Как правило, основой игры-фантазирования является литературный опыт детей, который преобразуется в ходе игры-фантазирования на основе **приемов развития воображения.**

**Игры на развитие воображения с использованием ТРИЗ**

**Сочиняем сказку:**

* **«Салат» из сказок** Детям предлагается соединить знакомые персонажи из разных сказок в одну и придумать свою новую сказку.
* **Старая сказка – новое слово** Детям предлагается несколько слов (5-6) из одной сказки, а последнее слово не имеет отношения к этой сказке. Игра может иметь два варианта:
- сначала дети рассказывают настоящую сказку, а ближе к концу вводится новый персонаж;
- детям сразу представляются персонажи сказки и новый персонаж.
* **Сказка наизнанку**Детям предлагается вспомнить хорошо знакомую сказку и поменять характеры у ее героев (положительный на отрицательный и наоборот). Как изменятся герои, их характеры, поступки, каким станет сюжет сказки?
* **Старая сказка на новый лад**

Меняется место действия или время старой сказки (Колобок живет на острове, в нашем доме; Золушка живет в наши дни…)

* **Что было потом?**

 Детям предлагается придумать продолжение сказки.

 Игра-фантазирование предназначена прежде всего для тех детей, которые имеют склонность к сочинительству. Другим детям интересен процесс наблюдения за игрой сверстников.

 Содержание игры-фантазирования может быть дифференцировано для девочек и мальчиков.

 В игре действует правило очередности придумывания событий. Для этого на начальном этапе требуется помощь взрослого – для передачи хода, для продвижения сюжета и поддержания интереса к фантазированию (наводящие вопросы: «А что же произойдет с героем дальше?»)

**Этапы подготовки к игре-фантазированию**

* **Накопление и расширение читательского опыта детей.** Чтение произведений художественной литературы и фольклора. Обсуждение характеров положительных и отрицательных персонажей; почему с героями происходят разные приключения, неудачи, почему они сталкиваются с испытаниями; какие волшебные предметы им помогают.
* **Организация игр-этюдов и образно-речевых игр.**Игры готовят детей к созданию игровых образов.

**Игры-этюды**
«Изобрази, как…» – показ героя сказки в определенном эмоциональном состоянии.

 «Кино без слов» – показ фрагмента произведения без слов с использованием средств эмоциональной выразительности.

**Образно-речевые игры** (накопление опыта творческого видения окружающего, умения видеть необычное в обычном).«Волшебный предмет»: дети придумывают, что было бы, если бы окружающие предметы стали живыми.

«На кого похоже»: дети придумывают, на какое живое существо похож неодушевленный предмет.

**Технология организации игры-фантазирования**

 Игра-фантазирование может проводиться **с опорой на наглядный материал**, отражающий традиционный сюжет. Тогда некоторым детям легче будет придумывать сюжет.

 **Наглядный материал:** картинки, изображающие **место действия** (лес, подводный мир, комната и т.п.); картинки, изображающие **героев** (животные (с выраженными эмоциями), предметы (с выраженными сенсорными признаками – материал, фактура и т.п.).

**Шаг 1.** Перед детьми изображением вниз раскладываются картинки с изображением героев. По очереди выбираются несколько героев, дети обсуждают, какими качествами характера их наделить.

**Шаг 2.** Детям предлагается придумать, как герои будут взаимодействовать друг с другом.

**Шаг 3.** Изображением вниз раскладываются картинки, изображающие место действия. Выбирается одна картинка. Создается проблемно-игровая ситуация: «Что могло произойти с героями в данной обстановке?»

 В процессе фантазирования дети по очереди высказывают свои идеи, дополняя друг друга.

 **Шаг 4.** Разыгрывание придуманных детьми сюжетов.

 Построение игры-фантазирования может осуществляться **с опорой на схему классической волшебной сказки В. Проппа**, представленную для детей наглядно:

* первоначальная проблема, потеря предмета или беда;
* выбор и предварительное испытание героя для возвращения исчезнувшего предмета;
* получение героем волшебного средства или предмета от дарителя;
* основное испытание героя, борьба со злой силой или решение сложной задачи;
* возвращение предмета, исправление ситуации;
* награда герою.

 Игра-фантазирование может проводиться **с использованием карты** сказочного пространства, что облегчит детям придумывание сюжета.

**Игры-этюды**

 Игры-этюды представляют собой небольшие сценки, в которых дети в позиции актера изображают животных, людей и неодушевленные предметы. Все действия выполняются только на основе воображения, без использования предметов.

**Задачи работы:**

* развитие умения создавать выразительный образ, опираясь на внешние особенности объекта, выражать разные эмоциональные состояния;
* развитие способности детей к перевоплощению на основе проживания ситуации вместе с воображаемым героем.

 В процессе игр-этюдов целесообразно обсуждать, насколько удалось показать образ, искать варианты показа одного и того же образа. Первые этюды – показы действий людей и животных. Затем постепенно можно переходить к показу неодушевленных предметов.

**Типы игр-этюдов**

* **«Покажи, как ты…»
-** подметаешь пол, моешь тарелку, несешь тяжелую книгу.
* **«Представь, что ты…»**- просыпающийся котенок, летящая бабочка.
* **Показ противоположных действий, ощущений.**

- представь, что ты ешь сочные сладкие ягоды - кислый лимон; ты идешь по горячему песку – ты стоишь в холодной воде.

* **Показ действий и эмоциональных состояний.**

- покажи, как ты умываешься, а вода ледяная; лепишь из пластилина. А он очень твердый.

* **Показ характера животного.**

- представь, что ты зайчишка-трусишка, злой волк, неуклюжий мишка.

* **Показ неодушевленных предметов.**

**-** покажи, как надувается воздушный шар, как он сдувается, как он лопнул; как закипает чайник, как он сердится, когда его долго не выключают.