

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Детский сад №3

## **Консультация**

**Тема:** «Формирование коммуникативной функции речи детей дошкольного возраста посредством сюжетно – ролевой игры. Организация развивающей предметно – пространственной среды для сюжетно – ролевых игр для дошкольников»

Воспитатель: Шмелева Е.В.

Ардатов, 2020г.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определено, что при реализации образовательной программы дошкольного образования необходимо включать в содержание программы социально-коммуникативное развитие дошкольника. Коммуникативное развитие направлено на развитие общения и взаимодействия ребенка с взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование уважительного отношения и чувства принадлежности к сообществу детей и взрослых.

Потребность в общении – одна из самых важных человеческих потребностей. Общение – это главное условие и основной способ жизни человека. Только в общении и в отношениях с другими людьми человек может почувствовать и понять самого себя, найти свое место в мире.

В последнее время широкое распространение получил термин «коммуникация», наряду с термином «общение». В дошкольном детстве – ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Он испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра – самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых. Проблема состоит в том, что опыт первых отношений дошкольников со сверстниками и взрослыми является тем фундаментом, на котором строится дальнейшее развитие личности ребенка. Этот первый опыт во многом определяет характер отношения человека к себе, к другим, миру в целом. Особую важность этот вопрос приобретает в настоящее время, когда коммуникативное развитие детей вызывает серьезную тревогу. Дети стали меньше общаться не только с взрослыми, но и друг с другом. А ведь живое человеческое общение существенно обогащает жизнь детей. Ребенок, который мало общается со сверстниками и не принимается или из-за неумения организовать общение, быть интересным окружающим, чувствует себя уязвленным и отвергнутым, что может привести к эмоциональному неблагополучию: снижению самооценки, замкнутости, формированию тревожности, или, наоборот, к чрезмерной агрессивности поведения. В процессе ролевой игры дети не только познают окружающий мир, но и сами являются его творцами, отражают в нем свои знания об известных им реальных явлениях и событиях, выражают свое отношение к ним, которое может быть ошибочным и требует коррекции.

Игра, является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

**Игра** – это не просто любимое занятие детей, это ведущий вид деятельности дошкольников. Она оказывает значительное влияние на развитие ребёнка. Прежде всего, в игре дети учатся полноценному общению друг с другом.

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребёнка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения в этот период.

В современных психолого-педагогических исследованиях доказано, что сюжетно-ролевая игра, как и любая другая человеческая деятельность, не возникает у ребёнка спонтанно, а передаётся ему от сверстников или старших детей (братьев, сестёр, уже овладевших игровыми навыками, или от взрослых (воспитателей, родителей). Естественным образом это происходит, если ребёнок находится в разновозрастном детском коллективе или семье, в которой воспитывается несколько детей. В такой группе игра проявляется во всей своей полноте: старшие дети используют знакомые им способы развёртывания сюжета, построения игры, а младшие подключаются на доступном им игровом уровне, накапливают игровой опыт, чтобы в дальнейшем передать его другому поколению младших дошкольников. Но, посещая дошкольное учреждение, ребёнок в основном находится в коллективе своих сверстников, а не в разновозрастной группе. Поэтому более актуальным становится другой путь обучения ребёнка игровым навыкам – через игру, специально организованную (но не навязанную) воспитателем, при условии, что воспитатель - активный участник этой игры, партнёр ребёнка по игре.

Воспитатель знакомит ребёнка с новыми способами построения игры, направляет на осуществление и пояснение производимых игровых действий, формирует у дошкольника игровые умения в совместной игре, создаёт условия для самостоятельной детской ролевой игры. И, конечно, в игре недопустимо со стороны взрослого принуждение, навязывание темы, игровых ролей, формы игры, партнёров для играющих детей. Ребёнок сам выбирает свою игру.

***В целом в педагогическом процессе необходимо различать по отношению к сюжетно-ролевой игре две составляющие:***

- совместная игра воспитателя с детьми, в процессе которой формируются новые игровые умения;
- самостоятельная детская игра, в которой воспитатель обеспечивает условия для активизации имеющегося у детей арсенала игровых умений.

Эти составляющие присутствуют на каждом возрастном этапе, но их удельный вес изменяется в зависимости от возраста детей и степени овладения ими игровыми навыками.

***Оценивая уровень развития игровой деятельности дошкольников, прежде всего, отмечают умение ребёнка включать в игру:***

- условные действия с предметом;
- ролевые диалоги;
- комбинации разнообразных игровых событий.

Развитие коммуникативности - умения общаться со взрослыми и сверстниками - является одним из необходимых условий успешности учебной деятельности (которая по своей сути всегда совместна) и в то же время - важнейшим направлением социально-личностного развития. Развитие коммуникативности обеспечивается созданием условий для совместной деятельности детей и взрослых; партнёрских способов взаимодействия взрослого с детьми как образца взаимодействия между сверстниками; обучения детей средствам общения, позволяющим вступать в контакты, разрешать конфликты, строить взаимодействие друг с другом».

*Таким образом, одной из важнейших задач дошкольного периода является социализация ребёнка и важнейшая её часть – развитие коммуникативности ребёнка, то есть умения общаться со сверстниками и взрослыми.*

Сюжетно-ролевые игры помогают не только узнать что-то новое о людях, окружающих нас, но и понять их позицию, открыть для себя некоторые причины их поведения.

Общение способствует успеху игровой деятельности, а игра, в свою очередь, обеспечивает основной и довольно эффективный способ организации общения.

От того, как ребёнок общается сейчас, ещё в дошкольном возрасте, зависит его будущее. Ведь мы живём в обществе, постоянно налаживая контакты с разными людьми. Если научим ребёнка коммуникативным

навыкам как можно раньше, то ребёнку будет легко пройти процессы социализации и реализоваться в обществе.

Для того чтобы методически грамотно организовать сюжетно-ролевую игру ребёнка-дошкольника воспитателю необходимо хорошо понимать её специфику, иметь чёткие представления о развивающем и корригирующем значении игры, о её своеобразии на каждом возрастном этапе дошкольного детства.

Дошкольное детство (от 3 до 7 лет) - это отрезок жизни ребёнка, когда рамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Если в периоды младенчества и раннего детства ребёнок, находясь в кругу семьи, получал необходимые условия для своего развития, то в дошкольном возрасте расширяется круг его интересов. Ребёнок открывает для себя мир человеческих отношений, разные виды деятельности взрослых людей. Он испытывает огромное желание включиться во взрослую жизнь, активно в ней участвовать.

*Руководство играми – один из самых сложных разделов методики дошкольного воспитания.* Педагог не может заранее предвидеть, что придумают дети, как они будут вести себя в игре. Важнейшее условие успешного руководства играми – умение завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это достигается только в том случае, если педагог относиться к игре серьёзно, с искренним интересом, понимает замыслы детей, их переживания.

В педагогической практике нередки случаи, когда время расходуется недостаточно рационально. Всё это обязывает воспитателей в своей работе с детьми уделять больше внимания «предыстории игры», подготовке к ней. Поэтому необходимо большое внимание уделять перспективе работы, которая отражена в перспективно-тематическом плане, включающем в себя беседы, рассматривание, экскурсии, наблюдения, чтение художественной литературы, драматизация, игры-занятия, игры-беседы с применением элементов кукольного театра, коммуникативных игр и упражнений.

Перспективно-тематический план способствует поэтапному формированию коммуникативных способностей и умений у детей в сюжетно-ролевой игре.

Планирование предполагает определение цели игры. При обучении собственно сюжетно-ролевым играм большое внимание следует уделять обогащению предметно-игровой среды, что даст возможность самостоятельно находить новые повороты сюжета и игрового взаимодействия.

К сюжетно-ролевым играм разработаны предметно-ролевые и игровые действия, в соответствии с возрастом и их взаимосвязь в процессе развития.

*Дошкольный возраст* – это возраст расцвета игровой деятельности, это возраст, в котором чувства господствуют над всеми сторонами жизни ребёнка.

Игра старших дошкольников вступает в пору своего расцвета. Общение со сверстниками становится ведущей потребностью. Игровая деятельность ещё более усложняется. Для ребёнка на первый план выдвигается смена ролей и своеобразие каждой исполняемой им роли. Дети сначала меняют роли в разных играх, а потом в одной игре. У детей в этом возрасте развито умение самостоятельно объединяться в игру, договариваться о последовательности совместных действий, отображать характерные черты игрового образа.

Развитие в старшем дошкольном возрасте коммуникативных способностей и умений взаимодействовать и общаться связано, прежде всего, со способностью принятия и разыгрывания ролей. Для ребёнка роль – это образец того, как надо действовать, исходя из этого образца, ребёнок оценивает поведение участников игры, а затем и своё собственное.

Ведущим мотивом игры в старшем дошкольном возрасте становится познавательный интерес, проявляющийся в стремлении познать окружающую действительность, дальнейшим развитием игровых умений, усложнением игровых замыслов.

Сюжет игры у дошкольников приобретает чёткость, в нём выделяются законченные эпизоды, тесно связанные между собой.

*В старшем дошкольном возрасте взаимоотношения в игре усложняются. Игровая деятельность требует от ребёнка:*

- \* ставить цель и добиваться её осуществления;
- \* сосредоточенности на выполнении игровых действий;
- \* проявления волевых усилий;
- \* координации своих действий с действиями сверстников;
- \* инициативности;
- \* рефлексии (способности осмысливать свои собственные действия);
- \* эмоциональности, переживания чувств симпатии, сочувствия и др. ;
- \* общительности.

Сюжетно-ролевая игра становится коллективной, соответственно усложняется как сама игра, так и формы взаимодействия между детьми. Дети могут достаточно продолжительное время разговаривать, не совершая при этом никаких практических действий. Меняются и отношения между ними.

Возрастает дружелюбность и эмоциональная вовлеченность в деятельность и переживания сверстника.

Развивается содержание игры. В играх старших детей наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Мама проявляет заботу о дочке, причём не только кормит, купает, одевает, но и воспитывает, читает книжки, ведёт к врачу. В свою очередь врач не только делает уколы, ставит градусник, но и заботливо уговаривает, успокаивает больную. Изменение тематики игр и их содержания связано с расширением их источников. Меняется и характер непосредственного опыта (дети отражают не только те события, в которых они сами принимали участие, но и те, которые они наблюдали на экскурсиях, прогулках, повседневной жизни).

Расширение тематики игр, углубление их содержания приводит к изменению формы и структуры игры. По мере развития содержания игры в её структуре выделяется подготовительный этап.

Обсуждение содержания игры, хода развития, распределение ролей — первый этап игры (предварительное обсуждение). «Сначала покормим детей, погуляем, а потом будет праздник». Это уже элементарное планирование. Потребность в сговоре появляется в связи с развитием игры. У детей возрастает и требовательность к качеству выполняемых ролей. Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе.

Во многих случаях в подготовительный период дети готовят игровую обстановку. Эти умения формируются под руководством воспитателя.

Возникает необходимость в цепочке ролей (грузчики – водители – продавцы – покупатели, в согласовании ролевых действий, умении сговариваться на игру, определять ролевое поведение согласно поворотом сюжета.

Содержание игровой деятельности, обусловленной познанием окружающей жизни, является также важнейшим условием воспитания ребёнка в игре. Естественно, что не каждая игра может развивать ребёнка. Такую функцию может выполнить только «хорошая» игра. Можно выделить ряд критериев, которые её характеризуют. Основными критериями такой игры в старшем дошкольном возрасте является **увлечённость** играми, содержание которых отражает характерные общественные явления (длительное пребывание в ролях, соответствие поведения взятой роли взрослому); **содержательность** целей игры; **разнообразие** сюжетов и ролей (желание выполнить роль взрослого любой профессии); проявление нравственных чувств (сопереживание, радость от общения, от достигнутых результатов).

Игровые интересы старших дошкольников характеризуются значительным увлечением играми с познавательным содержанием, в том числе и общественным: «Поликлиника», «Строительство». Содержательнее становятся и игры в «Семью», «Детский сад» и другие, сюжеты их значительно усложняются. Это получается так: «Семья» – «Магазин» – «Молокозавод – «Ферма». Из одной игры проистекают другие. Одной из самых любимых игр продолжает оставаться игра в «Семью». Предметом детских чувств становятся взаимоотношения членов семьи. Сюжет игр типа «Как будто дома у нас младенец», «Как будто дома папа и бабушка, а мамы нет дома», «Мамин праздник», «Праздник в семье», «День рождения куклы» является основой формирования ценных нравственных чувств: гуманность, любовь, сочувствие.

Для обогащения игровых действий используются беседы и рассказы детей об играх. В процессе рассказывания актуализируются детские представления, усиливается работа воображения, возникают творческие игровые замыслы, совершенствуется речь детей. Установление связи между занятиями, где дети рассказывают о своих играх, с игровым творчеством, взаимобогащает игровую и познавательную деятельность дошкольников. Детям, например, предлагается рассказать, как они играли бы с игрушками (в набор входят катера, самолеты, теплоходы, машины и др.).

Вопросы, обращенные к детям в ходе игры, также способствуют ее обогащению и развитию. Игра будит в детях любознательность, желание как можно больше узнать.

У детей сформированы такие способы построения игры, как условные действия с игрушками и ролевое поведение. Характерная черта ребенка – стремление воплотить в игре образы своего воображения, фантазии, что несомненно способствует творческому развитию личности. В сюжетно-ролевой игре усложняются сюжеты, усиливается желание играть со сверстниками, придумывать и выстраивать события, охватывающие разное тематическое содержание.

Дети готовы к овладению более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением. Была предпринята попытка выделить организационный период игры и повлиять на согласование индивидуальных замыслов. Целесообразно использовать прием коллективного творчества. Например, по очереди продолжить придуманный рассказ, придумать рисунки, сочинить сказку.

*Создаются ситуации, когда дети меняют роли в одной игре. Чтобы заинтересовать детей предстоящей игрой, используются следующие приемы:*

1. Совместное с детьми обсуждение, во что и где хотят играть.



2. «Сюрпризное» преподнесение интересного атрибута предполагаемой игры.

3. Участие в игре педагога: ненавязчивое, тактичное, в роли участника.

4. Развёртывание нового сюжета с разно контекстными ролями в процессе «телефонных разговоров».

5. Придумывание новых историй на основе реалистических событий.

Этот приём расшатывает привычные, «наигранные» детьми сюжеты; неожиданность нового персонажа заставляет самих детей разворачивать сюжет в новом направлении, стимулирует к установлению новых ролевых связей: «Красная Шапочка», «Мы живые машины» (метод овеществления, «Любимый герой», «Корабль приплыл в Антарктиду» и т. д.

*Игра-придумывание формирует у детей такие умения:*

- выстраивать новые последовательности событий;
- ориентироваться на партнёров – обозначать для них какое событие ребёнок хотел бы развернуть;
- прислушиваться к мнению партнёров;
- умение комбинировать предложенные идеи самим ребёнком и его партнёром в общем сюжете.

Развитие характерных игр на основе начальных интересов к окружающему является основой формирования больших играющих коллективов, где воспитатель действует как партнёр, руководствуясь в основном косвенными приёмами руководства игры.

Интересная тематика и доброжелательность сверстников привлекают детей. Они принимают всех: и тех, кто приходит со своей ролью, и тех, кто просто скажет: «Можно я с вами буду играть?» Некоторые дети не связаны личной дружбой, но они всегда играют со сверстниками, принимая их в свои игры или подключаясь к уже развернувшейся игре. Таким образом, устойчивость игровых объединений зависит от характера взаимоотношений их участников; умения поддерживать взаимодействие, уступая, проявляя уважение и доброжелательность.

Для детей значимо быть принятыми сверстниками. Они:

\* придирчиво относятся к выполнению роли (так «бывает» и так «не бывает»);

\* стараются соответствовать ожиданиям играющих (понимая свою вину, говорят: «Я больше не буду!»);

\* отрабатывают нужные для игры действия (дополнительно занимаются с родителями, отрабатывают игровые действия).

Для успешного взаимодействия со сверстниками ребёнок должен владеть основными навыками организации игры, таким как: выбор сюжета, распределение ролей, планирование взаимодействий между персонажами, взятие на себя роли.

Справедливы выводы о необходимости установления в педагогическом процессе естественных связей между игровой, трудовой и художественной и другой деятельностью детей, всё это способствует обогащению игрового опыта детей. А самое важное то, что ребёнок начинает действовать в игре самостоятельно, подходит к игре творчески, инициативно.

Обогащение игры детей приводит к развитию ролевого взаимодействия, что способствует развитию коммуникативных способностей и умений каждого ребёнка группы.

### **Организация РППС, как условие развития сюжетно — ролевых игр дошкольников**

Современный детский сад – это место, где ребенок получает опыт широкого эмоционально – практического взаимодействия со взрослыми и сверстниками в наиболее важных для его **развития сферах жизни**. Возможности **организации** и обогащения такого опыта расширяются при **условии** создания в группе детского сада **РППС**, в которой возможно одновременное включение в активную познавательно – творческую деятельность всех детей группы.

Игра — основной вид деятельности ребенка дошкольного возраста. Она является потребностью растущего организма.

*Для того чтобы организовать сюжетно-ролевою игру в современных условиях необходимо соблюдать следующие требования:*

1. Выполнение санитарно – гигиенических требований (*влажная уборка, проветривание, мытье игрушек*).

2. Организация игрового пространства (организация **РППС** с учетом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников; атрибуты для **сюжетно – ролевой** игры должны быть красочными, эстетичными, прочными; создание безопасных условий игры; игровое пространство должно соответствовать содержанию игры и количеству играющих; атрибуты для **сюжетно – ролевых** игр должны быть доступны детям

Немаловажным для развития **сюжетно-ролевой** игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «*материальную основу*» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

**Наличие игрушек для сюжетно-ролевых игр.**

- **Сюжетно – образная игрушка.** Это игрушка, отражающая в себе образ одушевленного существа (*мишки, зайцы, котики и т. д.*).

- **Техническая игрушка.** Она отражает **средства передвижения**, технику, используемую в труде, **средства связи и информации**.

- **Игрушка-забава.** Это – смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных. В основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность.

- **Маскарадно – елочная игрушка.** Она лишь чем – то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки. Но этого достаточно, чтобы дети играли, жили в образе.

- **Спортивно – моторная игрушка.** Предназначена для осуществления задач физического воспитания

- **Музыкальная игрушка.** Удовлетворяет интерес к звукам.

- **Театральная игрушка.** Она служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышление, воображение, способность воспроизведения.

- **Дидактическая игрушка предназначена** для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (*шары, пирамиды, матрешки, парные картинки*)

- **Строительный материал.** Назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей.

- **Игрушка – самоделка.** При изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху.

В соответствии с **сюжетообразующими** функциями выделяются три типа игрового материала:

"**Предметы оперирования**" — это игрушки, имитирующие реальные **предметы**, — орудия, инструменты, **средства** человеческой деятельности, позволяющие воссоздавать смысл настоящего действия (например, игрушечное хозяйство, транспортные **средства**, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т. п.).

"Игрушки-персонажи" — это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, **представляющий ролевые атрибуты**, специфичные для какого-либо персонажа (роли, например, белая шапочка врача, каска пожарника, красочный ремень ковбоя и т. п.).

"**Маркеры (знаки) игрового пространства**" — это игрушки (игровой материал, указывающие на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, дома, другие здания, сооружения, малые архитектурные формы, мебель, некоторые **предметы** интерьера и ландшафта, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остов ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т. п.).

**РППС** в современных дошкольных учреждениях должна отвечать **определенным требованиям**: это прежде всего свобода достижения ребенком темы, **сюжета игры**, тех или иных игрушек, места и времени игры. При этом нельзя не учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста и то обстоятельство, что они находятся в дошкольном образовательном учреждении, работающем по **определенной** образовательной программе. Это означает, что, создавая в дошкольном учреждении условия для осуществления детьми права на игру, необходимо **предложить** им не только наиболее удобное в распорядке дня время для игры, но и выделить подходящее место, оборудовав его универсальной **предметно-игровой средой**, пригодной для организации различных видов игр.

Немаловажную педагогическую ценность в организации **РППС** имеют **макеты**.

**Макет** - это уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (*реалистического или фантастического*). Учитывая многообразие **сюжетных игр**, педагоги должны ориентироваться на организацию таких **сюжетных игр**, в которых каждый ребенок сможет: удовлетворять свои интересы; реализовывать свои возможности; создавать игровой **сюжет и реализовать его**; проявлять индивидуальные особенности игрового творчества.

Создать такие условия помогают игры с макетами, они являются более высокой степенью **сюжетно-ролевых игр**, они востребованы старшими дошкольниками и способствуют развитию ребенка. Организуя **РППС** с использованием макетов в группах старшего дошкольного возраста, педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием **сюжетосложения** у детей и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.

**«Универсальные» макеты условно делятся на два типа:**

1. **Макеты-модели**: Макет-модель представляет собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, **светофор**, добавлением служат тематические фигурки-персонажи и **предметы**, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок-персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (*деревья, цветы*)).

2. **Макеты-карты**: Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете-карте «*Улицы города*» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется несколькими соразмерными объектами (*дома, гаражи, бензоколонки*) и дополнением служат **предметы**, обозначающие события-действия - это транспорт. Обитатели-персонажи, дополнительный антураж к макету, да и сам макет могут быть сделаны в процессе продуктивной совместной деятельности детей с воспитателем (из

бумаги, картона, проволоки, соленого теста, природного материала, что способствует развитию творчества в различных видах деятельности (*в ручном труде, конструировании и изготовлении макетов*).

Таким образом, игровое пространство должно иметь свободно **определяемые** элементы в рамках игровой площадки, которые бы давали простор изобретательности.