

## Опыт работы по теме «Формирование социально-коммуникативных навыков дошкольников через сюжетно-ролевую игру»

Когда мне пришлось выбирать тему по самообразованию, мой выбор не заставил себя ждать, меня привлекла тема **Сюжетно-ролевая игра**. Т. к. игра- это ведущий вид деятельности **дошкольников**, она полностью пронизывает все *«пространство»* ребенка.

Как отмечал Сухомлинский Василий Александрович- «Игру недаром называют "ведущей" - именно благодаря ей, ребенок познает окружающий его мир предметов и людей, входит в мир социальных отношений, в сообщество взрослых. Через игру ребенок познает самого себя, свои возможности. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности".

Направление, в котором я начала свою **работу**, это **формирование социально-коммуникативных навыков дошкольников через сюжетно-ролевую игру**.

Этому поспособствовали мои наблюдения за детьми. :

Списочная численность группы 17 человек.

- 4 ребенка оказались застенчивыми в силу своего характера.
- 3 детям сложно обратиться за помощью к взрослому.
- некоторые ребята отмечают повышенную конфликтность в общении друг с другом и испытывают трудности в усвоении нравственных норм.
- некоторым детям трудно уступать или договариваться.
- так же дети предпочитают воспроизводить в своих играх **сюжеты**, заимствованные из современных телевизионных сериалов или компьютерных игр (*черепашки нинзя, майнкрафт, феи, зомби и т. д.*)
- в качестве атрибутов для игр используют предметы заместители оружия и мобильные телефоны.
- у 6 детей недостаточно развита речь.

Так же я провела анкетирование для родителей, провела личные беседы. Поступали вопросы от родителей за консультацией по выше перечисленным проблемам, что подтвердило мои наблюдения.

Исходя из этого, я поставила перед собой цель: формирование социально-коммуникативных навыков дошкольников через сюжетно - ролевую игру.

**Сюжетно-ролевая** игра является наиболее важным средством для развития коммуникативных способностей **дошкольников**. В этой игре эффективно воспитывается умение жить и действовать сообща, оказывать помощь друг другу, развивается чувство коллективизма, ответственности за свои действия. Дети учатся играть не рядом с другими детьми, а вместе с ними, **формируется** умение слушать собеседника, решать конфликтные ситуации. Организация **сюжетно-ролевой игры** уже подразумевает вступление детей в контакт, в общение, как со сверстниками, так и с взрослым, и чем чаще организуется игра, тем больше возникает желание поиграть еще и еще.

Для ее реализации определила задачи:

- учить детей принимать игровые задачи поставленные сверстниками, договариваться по поводу игрового взаимодействия;
- учить детей анализировать причины конфликтов и вырабатывать умение самостоятельно их регулировать;
- обучать детей позитивным приемам общения;
- воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми.

На первом этапе своей **работы изучила :**

задачи, методические и практические подходы к **сюжетно-ролевой игре по программе «От рождения до школы»** под редакцией Николая Евгеньевича Вераксы;

**опыт работы** коллег в периодической печати, в сети интернет.

Создала игровой центр:

В начале моей **работы в младшей группе - сюжетные игры были расположены**, открыто в игровой среде;

Перейдя в среднюю группу - **сюжетные игры** расположила в коробках, для того, чтобы развивать у детей умение самим планировать свою деятельность.

Подобрала:

- предметы заместители,
- литературу по теме.

Преступила к:

- обновлению перспективного плана **сюжетных игр на год**.
- обновлению и дополнению картотеки игр.

Как показала практика, игра будет насыщенно яркой, продолжительной, если спланировать **работу** по всем четырем компонентам, предложенных комплексным методом руководства игрой, **разработанный группой авторов под руководством Светланы Леонидовны Новоселовой**:

1. Обогащение **опыта**, ознакомление с окружающим в активной деятельности (*для переноса знаний в игру*).
2. Обучение детей способам игрового воспроизведения действительности.
3. Организация предметно-игровой среды.
4. Активизирующее общение взрослого с ребенком в процессе **игры**.

На месяц планирую одну **сюжетно - ролевую игру**.

На начальном этапе разучивания **игры** старюсь расширить представления детей об окружающем мире. Использую методы и приемы: беседы, чтение художественной литературы, загадывание загадок, наблюдение, целевые прогулки, экскурсии, встреча с интересными людьми.

**Работа** на этом этапе проводится со всей группой.

Для расширения представлений детей использовала:

- беседу
- чтение произведений художественной литературы.
- просмотр мультфильмов.

После расширения представлений об окружающем мире **работаем** над изменением предметно - игровой среды, вместе с детьми и родителями изготавливаем ролевые атрибуты; необходимое игровое оборудование; игрушки – самоделки с участием детей, игрушки заместители.

Обращение к предметам-заместителям ставит детей перед необходимостью переименовать данный предмет, а затем сообщить об этом другим играющим. Таким образом, в игре появляется речь, функцией которой является согласование совместных действий.

**Работа** с детьми на данном этапе проводится подгруппами и индивидуально с учетом детских интересов.

Далее **работаю** над обогащением и передачей игрового **опыта**, применяю в **работе** : **сюжетно - дидактические игры**, (**сюжетно - дидактическая игра** отличается от **сюжетно - ролевой тем**, что в ней принимает участие

воспитатель, он учит играть, подвижные **игры с сюжетным содержанием**, **игры** имитационного характера, **игры – инсценировки**, коллективные и индивидуальные **игры** воспитателя с детьми.

В совместных играх с детьми на этом этапе решаются задачи **социально-коммуникативного развития** : **формирование** знаний норм и правил в общении с другими людьми, обучение детей позитивным приемам общения.

Это способствует **формированию** у детей организованности и ответственности, умения контролировать свои действия и согласовывать их с другими детьми, они учатся ориентироваться на партнеров-сверстников, прислушиваться к их мнению (*ведь они могут предложить другие события*).

Иногда **сюжетно** - дидактическая игра предполагает включение игр с куклами, например: *«День рождения куклы»*, *«Приход гостей»*, *«Столовая»*,

*«Кафе»*- эффективно воспитание гостеприимства, чуткости, доброжелательности. Включаясь в игру вместе с детьми, показываю пример приветливой встречи гостей, посетителей, умения их угостить.

В процессе своей **работы** уделяю большое внимание **формированию** дружеских и тёплых отношений детей друг к другу.

Когда дети уже самостоятельно играют в **сюжетную игру**, для поддержания интереса ребят к игре, использую: проблемные ситуации, поощрения, вопросы, подсказки, советы.

Например, в игре *«Автобус»* предложила проблемную ситуацию *«В автобус пытается зайти пожилая женщина с тяжелой сумкой»*.

Предоставление свободы в организации игровой деятельности способствует налаживанию дружеских отношений между детьми. В таких условиях дети меньше конфликтуют друг с другом, более того, начинают участвовать в решении общих проблем.

На заключительном этапе прорабатываю задачи по **социально-коммуникативному развитию**: упражнять детей принимать игровые задачи поставленные сверстниками, договариваться по поводу игрового взаимодействия; упражнять детей в умении анализировать причины конфликтов и вырабатывать умение самостоятельно их регулировать.

Постоянно ведется **работа с родителями** :

**Оформляются консультации**

Проводятся беседы

Организовываются выставки

Перспективы **работы** :

- продолжить обновлять старую картотеку **сюжетно-ролевых игр**.
- создать условия для организации **сюжетно-отобразительных игр**
- **оформить** альбом совместно с родителями «*Игры нашего детства*»,
- включить родителей в совместную проектную деятельность по теме.

Для проведения анализа **сформированности коммуникативной компетенции у детей** дополнительно я провела пару диагностических методик:

1. Наблюдение за деятельностью детей во время **сюжетно-ролевых игр**;
2. Методика «*Два домика*» (Ц. Д. Марцинковская);
3. Методика «*Лесенка*» (В. Г. Щур);

Анализ данных полученных в результате проведенного исследования

дал возможность выявить некоторые нюансы и скорректировать следующий этапы нашей **работы**, учитывая индивидуальные особенности детей и скоординировать его направление на развитие коммуникативных **навыков в сюжетно-ролевой игре**.

Так же в начале учебного года был проведен мониторинг по образовательным областям и уровень овладения **навыками** и умениями по образовательной области «*Социализация*» в 100% детей на среднем уровне. В результате проведения промежуточного мониторинга, можно отметить, что этот уровень повысился у 30% детей до уровня развития выше среднего. Это говорит о положительной динамике развития **социально-коммуникативных способностей**.

Подводя итог, необходимо еще раз обратить внимание, что **сюжетно-ролевые игры** являются эффективным средством **формирования** коммуникативной компетенции **дошкольников**, помогают не только адаптироваться в коллективе, но и активно его осваивать через **формирование** и развитие коммуникативной компетенции.

Свое выступление хочу закончить словами специалиста в обл. **дошкольного образования**; канд. педагогических наук Деборы Владимировны Менджерицкой

«Игра не пустая забава. Она необходима для счастья детей, для их здоровья и правильного развития».

Спасибо за внимание!