**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 32 г. Липецка**

**КОНСУЛЬТАЦИЯ**

**«Управление и организация сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе**

**детского сада»**

**Содержание**

ВВЕДЕНИЕ

Глава [1.Специфика сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе детского сада](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i)

[1.1 Цель проведения](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-2)

[1.2 Педагогические приёмы](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-3)

Глава 2. [Виды сюжетно-ролевых игр для детей 6–7 лет](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#_-__67)

[2.1 Бытовые сюжетно-ролевые игры](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-4)

[2.2 Профессиональные сюжетно-ролевые игры](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-5)

[2.3 Общественные сюжетно-ролевые игры](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-6)

[2.4 Игры-путешествия](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-7)

2.5 Фантазийные сюжетно-ролевые игры

Глава 3. [Проведение сюжетно-ролевых игр в подготовительной группе детского сада](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-9)

[3.1 Этапы организации сюжетно-ролевой игры](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-10)

3.[2 Диагностика, анализ и самоанализ сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе.](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html" \l "i-11)

[3.3Картотека тем сюжетно-ролевых игр в подготовительной группе](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html" \l "i-11)

3.4 [Атрибуты для сюжетно-ролевых игр дошкольников 6–7 лет](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#_-__67-2)

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

**ВВЕДЕНИЕ**

Сюжетно–ролевая игра – это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Игровая деятельность вносит огромный вклад в развитие личности дошкольника. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей, то есть происходит формирование детского общества. В игре, как в ведущем виде деятельности детей дошкольного возраста, активно формируется или перестраиваются психические процессы.

Игра социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с определенными условиями жизни ребенка в обществе. Время, когда ребенка еще нельзя учить овладению орудиями труда и в то же время он уже сознательно живет внутри общества и органически связан с ним, и стало периодом игры. Показательным в этом контексте является то, что в процессе игры ребенок не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека («Я – космонавт», «Я – мама», «Я – доктор»), но главное, действует как взрослый человек, роль которого он взял на себя, и отождествляет себя с ним. Через выполнение игровой роли осуществляется связь ребенка с миром взрослых.

**Сюжетно-ролевая игра** – это деятельность, в которой дети берут на себя трудовые и общественные функции взрослых людей и в специально создаваемых самими детьми игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Сюжетная игра влияет на всестороннее развитие ребенка, так через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает моральными ценностями, узнает, что такое хорошо и что такое плохо, усваивает социальный опыт. В игре удовлетворяются его основные потребности в самостоятельности, в общении со сверстниками, происходит психическое развитие ребенка, активизируются воображение и образное мышление, в игре происходит нравственное развитие: ребенок развивает способность к эмпатии, формируется ответственное отношение к выполняемой работе, развивается волевое поведение, умение подчинять свое поведение игровому правилу.

**Глава** [**1.Специфика сюжетно-ролевой игры в подготовительной группе детского сада**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i)

Дошкольники очень любят сюжетно–ролевые игры. В них ребята обретают внутреннее ощущение свободы, поскольку действие протекает в воображаемой ситуации, всё происходит «понарошку». Благодаря этому активно развивается воображение, образное мышление ребёнка. Однако свою развивающую функцию игра выполняет лишь тогда, когда она усложняется по мере взросления ребёнка.

Будущие школьники уже многое знают и умеют, их кругозор довольно широк, в связи с этим усложняется и сюжетно–ролевая игра. Заметно расширяется её тематика, однако этот параметр не является главным.Если в младшем возрасте игра строилась как цепь условных манипуляций с предметами, то теперь это последовательность ролевых взаимодействий и событий, тесно связанных между собой.

Дети седьмого года жизни воплощают в сюжетно–ролевой игре свои представления об окружающей жизни, о конкретном событии, которое они разыгрывают, проявляют самостоятельность (в выборе тем, построении сюжетной линии, распределении ролей, подборе атрибутов). Воспитатель же берёт на себя особую роль – партнёра и ненавязчивого помощника. В старшем дошкольном возрасте ребятам уже проще договориться друг с другом: они объединяются в сюжетно–ролевые игры по интересам и взаимным симпатиям. За счёт этого они лучше понимают друг друга, проявляют уступчивость и доброжелательность к партнёрам.

***«Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре»***

***А. С. Макаренко***

**1.1. Цель проведения**

Сюжетно–ролевая игра при работе с будущими школьниками направлена на реализацию следующих целей:

1. Совершенствовать умение примерять на себя конкретную роль согласно сюжету игры с использованием при этом соответствующих атрибутов.
2. Развивать творческую фантазию детей для создания сюжета игры, создания недостающих атрибутов (деньги, билеты в кино, театр, зоопарк), проведения манипуляций с предметами-заместителями, обыгрывания представлений об окружающей действительности.
3. Учить ребят совместно играть, распределять роли, согласовывать свой замысел с версиями сверстников, договариваться между собой.

В ходе комплексного руководства сюжетно – ролевой игрой выделяют 4 группы задач:

1. задачи, направленные на развитие сюжета игры.

2. задачи, направленные на развитие игры как деятельности (цель, мотив, средства, способы, результат).

3. задачи формирования взаимоотношений.

4. задачи формирования самостоятельности и творчества.

[**1.2 Педагогические приёмы**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-3)

Организуя сюжетно–ролевую игру с будущими школьниками, воспитатель должен проявить максимум педагогического такта и мастерства. Среди *приёмов*, которыми пользуется педагог, следует выделить *косвенные и прямые*. В первом случае воспитатель не вмешивается напрямую в детскую деятельность. Он только предлагает дошкольникам атрибуты и создаёт игровую обстановку, занимая роль стороннего наблюдателя. Вторая ситуация, педагог непосредственно участвует в игре в качестве равноправного партнёра (временно превращается в ребёнка). Он берёт на себя одну из ключевых ролей, помогает детям договориться между собой, участвует в развитии сюжета.

На традиционных занятиях, в режимные моменты воспитатель, как правило, занимает позицию учителя (даёт задание, оценивает, иногда даже наказывает). В совместной же сюжетно–ролевой деятельности педагог является «играющим партнёром», с которым ребята ощущают себя свободными, вне оценок. Они не должны чувствовать, что их обучают.

Роль воспитателя также заключается в том, чтобы поддерживать интерес дошкольников к игре. Если педагог видит, что активность ребят ослабевает, то можно разнообразить деятельность новым персонажем или неожиданным действием (например, в магазин приехала комиссия по проверке свежести продуктов, в больницу доставлен срочный пациент с тяжёлой травмой, автобусу нужно сделать остановку, чтобы заправиться).

Если в раннем дошкольном возрасте центральным моментом игры было ролевое поведение, то в подготовительной группе воспитатель побуждает ребят к активному использованию речевых комментариев. Их функция заключается в словесном замещении определённых событий, которые нельзя проиграть (или это просто незачем делать). Словесные реплики органично вписываются в сюжетную линию. Например, можно имитировать разговоры по телефону (мама звонит по телефону папе, чтобы он забрал ребёнка из детского сада, продавец магазина звонит на склад и просит привезти новый товар и т. д.).

Работая с детьми седьмого года жизни, сюжетно–ролевую игру необязательно начинать с придумывания новой сюжетной линии. Педагог может использовать *приём «расшатывания»* давно известных детям сценариев. Совместно с детьми он преобразует знакомую ситуацию. Например, в семью не просто пришли гости, а отмечается новоселье: соответственно, хозяевам нужно дарить подарки, а они, в свою очередь, придумывают праздничную программу (песни, загадки, различные игры). Другой вариант – знакомую с раннего возраста ребятам игру «Магазин» можно представить не только как взаимодействие продавца и покупателей, а смоделировать ситуацию приезда рекламного агента, который уговаривает продавцов закупать продукцию именно его фирмы. Дети седьмого года жизни уже понимают, что такое скидки, акции, поэтому, играя в магазин, можно проигрывать и эти темы. Если малыши раннего возраста, играя в больницу, много раз повторяют те же самые действия–измеряют температуру, смотрят пациенту горло, делают прививки, то будущие школьники уже перевоплощаются в узких специалистов–хирурга, окулиста, рентгенолога–и выполняют конкретные специфические действия.

Что касается атрибутов для сюжетно–ролевой игры, то в подготовительной группе воспитателю не нужно предлагать их дошкольникам в готовом виде: пусть ребята активно используют предметы-заместители, дополнительный игровой материал. Например, строительный материал можно использовать в качестве мыла, продуктов питания (хлеб), мобильного телефона и т. д. Это будет способствовать развитию воображения и образного мышления.

При работе с детьми седьмого года жизни по–прежнему очень важен принцип индивидуального подхода. Ведь в сюжетно-ролевой игре чётко проявляются особенности развития каждого ребёнка: его кругозор, воображение, характер взаимоотношений с товарищами. Воспитателю желательно уделить особое внимание застенчивым детям, помочь освоить им новую социальную роль, предусмотренную игрой, включиться с общение.

**Глава 2.** [**Виды сюжетно–ролевых игр для детей 6–7 лет**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#_-__67)**.**

В подготовительной к школе группе тематическое содержание игр расширяется за счёт углубления знаний детей об окружающей действительности. Сюжеты они черпают непосредственно из своего жизненного опыта, экскурсий, просмотренных телепередач, рассказов взрослых. Условно игры можно разделить на следующие группы:

1. ***Бытовые*** – игры, моделирующие различные сцены из семейной жизни (семья, приход гостей, новоселье, семья на даче, если мамы нет дома, уход за грудным ребёнком). Ребятам нравится изображать взаимоотношения членов семьи (мужа и жены, мамы и дочери, папы и сына).
2. ***Профессиональные*** – игры, отображающие трудовой процесс взрослых (повара на кухне, лаборатория, хлеборобы, строители, пожарные, поликлиника, скорая помощь).
3. ***Общественные*** – игры, воспроизводящие работу сферы услуг и развлечений, взаимодействие работников и клиентов (кафе, супермаркет, аптека, салон красоты, зоопарк, библиотека, банк, почта, музей, телевидение, фотостудия, типография, автозаправка, пассажир на вокзале, автобус, инспектор и водитель, воспитатель, дети и родители).
4. ***Игры***–***путешествия*** (в лес, в космос, на пиратском корабле).
5. ***Фантазийные*** – игры по мотивам популярных мультфильмов, прочитанных книг (например, девочкам нравится воображать себя диснеевскими принцессами и придумывать связанные с ними различные сюжеты, мальчики любят играть в человека-паука, охотников за привидениями, дети также часто играют в Бабу–Ягу, Деда Мороза, волшебников). Такие совместные фантазийные игры хорошо развивают творческие способности, воображение, обогащают эмоциональную сферу дошкольника.

Как показывает педагогический опыт, наибольшей популярностью у детей пользуются следующие сюжеты:

* профессиональные сцены (ребятам нравится перевоплощаться в представителей разных профессий);
* военизированные, часто по мотивам популярных мультфильмов («стрелялки», погоня за злодеями, перевоплощение в супергероев);
* путешествия и открытия (космические);
* игры, связанные с искусством (показ театрального, циркового представления).

Что касается популярных у мальчиков игр в «войну», то задачей воспитателя является наполнение забав патриотическим содержанием. В противном случае такая деятельность воспитывает в детях жестокость и грубость. Педагог должен сформировать у дошкольников представление о мужественном герое–воине, сражающемся за свою Родину. Этому способствуют рассказы о Великой Отечественной войне и чтение соответствующей литературы, встречи с ветеранами и экскурсии к военным памятникам.

Некоторые сюжетно–ролевые игры особенно актуальны для будущих школьников, поскольку воспитывают качества личности, необходимые ученику. Это «Школа» и «Библиотека». В ходе такого ролевого действия ребята отражают свои представления о школе, школьном поведении, требованиях учителя. Игра в библиотеку способствует повышению интереса к книге.

В некоторых сюжетно–ролевых играх используется музыка. Так, девочки поют куклам колыбельные песни. Отправляясь в воображаемое путешествие, можно напевать весёлую мелодию, при этом аккомпанируя на бубне, маршировать с барабаном или просто спеть песню про поезд, самолёт, машину. Такое песенное сопровождение организует действие, делает движения ритмичными, а игру более выразительной (например, «Цирковое представление»). Музыкальная сюжетно–ролевая игра может ставить перед собой цель закрепить знания о музыкальных инструментах (например, «Оркестр»).

Сюжетно–ролевая игра также может иметь спортивную направленность. Например, в военизированной игре «Переправа через мост» ребята могут ходить по скамейке приставным шагом, «Танкисты» будут кататься на велосипеде, отрабатывая повороты влево и вправо. Интересная идея – разыграть урок физкультуры в школе. Такие креативные спортивные игры совершенствуют двигательную активность детей, воспитывают решительность и настойчивость.

**Глава 3.** [**Проведение сюжетно–ролевых игр в подготовительной группе детского сада**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-9)**.**

***«Игра***–***это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра***–***это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»***

***В. А. Сухомлинский***

[**3.1 Этапы организации сюжетно–ролевой игры**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-10)**.**

Организация сюжетно–ролевой игры в подготовительной группе требует определённой подготовки со стороны педагога. Чтобы игра получилась увлекательной, дети должны обладать знаниями, детальными сведениями о той области деятельности, которую они будут моделировать.

Поэтому *начальный этап* работы – это беседа с дошкольниками на выявление интереса к конкретной теме. Например, что нужно делать, если человек заболел («Поликлиника», «Аптека»), если семья ждёт прихода гостей («Новоселье»), хочет поехать отдохнуть в тёплые края («Туристическое агентство»), куда человек обращается, когда у него ломается автомобиль («Автосервис») и т. д.

Следующий *этап* работы воспитателя с детьми – это *обогащение, расширение знаний* и впечатлений по теме исследования. Здесь используются такие методы, как экскурсии, встречи в детском саду с представителями определённых профессий (например, с пожарным), чтение соответствующей художественной литературы, инсценировки по произведениям с задействованием игрушек, кукольного театра, рассказ воспитателя с обязательной демонстрацией фотографий и картинок, индивидуальные беседы с ребятами.

Затем педагог вместе с дошкольниками занимается подготовкой атрибутов. Воспитанники подготовительной группы многое уже могут сделать своими руками (например, маски для игры «Театр», выпечку для «Кафе», нарисовать упаковки таблеток для «Аптеки» и т. д.). Далее воспитатель совместно с детьми намечает различные сюжетные линии, которые можно использовать (при всем этом не навязывая ребятам своё мнение, а лишь давая советы). Например, в ходе сюжетно–ролевой игры «Семья» мама с дочкой могут отправиться на праздник, моряки перевозить не только людей, но и грузы, поликлиника может переквалифицироваться в призывную комиссию. Если педагог сам будет непосредственно участвовать в игре, то у него, конечно, появится больше возможностей, чтобы направлять детское воображение.

Ключевой этап – это непосредственно сам процесс сюжетно–ролевой игры.

Сюжетно–ролевой игре вовсе не свойственно чёткое планирование и следование намеченной схеме. В начале её лишь намечается общая сюжетная линия, а затем события нарастают подобно снежному кому.

Что касается количества участников игры, то оно может быть разным в зависимости от выбранной темы. Однако чем меньше детей задействовано в деятельности, тем более творческой она будет (не более 4–5 человек). И наоборот, игры с большим количеством участников (полёт в космос, поездка на автобусе), как правило, требуют придерживаться намеченного плана (воспитатель координирует действия).

**3.2 Диагностика, анализ и самоанализ сюжетно–ролевой игры в подготовительной группе.**

После окончания каждой сюжетно–ролевой игры в подготовительной группе педагогу желательно провести вместе с дошкольниками её анализ. Воспитатель уточняет названия ролей, которые выполняли дети. Ребята рассказывают, интересно ли было ли им играть вместе, какие трудности возникали в процессе деятельности. Будущие школьники высказывают свои предложения (возможно, в дальнейшем в эту тему можно внести какие-то полезные изменения, например, добавить определённые атрибуты).

После игры на профессиональную тему воспитателю обязательно стоит спросить, кто из детей всерьёз заинтересовался данной профессией (например, доктора), хочется ли ребятам и в реальной жизни оказывать людям помощь. Помимо такой беседы на подведение итогов воспитатель должен уметь провести самоанализ сюжетно-ролевой игры. Ведь далеко не каждая игра обладает развивающим действием. Для этого педагог оценивает её для себя (письменно или устно) по ряду критериев

1. Как было организовано начало игры: есть ли у дошкольников интерес к теме, мотивация?
2. Какие воспитательные задачи решает данная деятельность?
3. Соответствуют ли используемые приёмы возрасту детей и уровню их развития?
4. Как проявлялись в игре коммуникативные умения воспитанников (речевые реплики, мимика и жесты)?
5. Был ли реализован индивидуальный подход?
6. Была ли игра эмоционально насыщенной?
7. Были ли ребята увлечены действием, были ли в итоге удовлетворены игрой?
8. Как взаимодействовали друг с другом в процессе игровой деятельности, легко ли договаривались между собой, не возникали ли конфликты?
9. Способствовал ли педагог развитию сюжетной линии, формированию взаимоотношений между воспитанниками?
10. Как можно преобразовать, улучшить данную тематику?

***«Взрослые направляют игры ребёнка так, чтобы они стали для него подготовкой к жизни, первой «школой» его ранних детских лет, средством его воспитания и обучения»***

***С. Л. Рубинштейн***

[**3.3 Картотека тем сюжетно–ролевых игр в подготовительной группе**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#i-11)**.**

Тематика сюжетно–ролевых игр – это самые разные эпизоды из реальной жизни, которые дети могут изображать. Одна и та же тема содержит в себе множество эпизодов. *Задача педагога состоит в том, чтобы* *из множества жизненных впечатлений выбрать наиболее яркие, которые выступят хорошим сюжетом для игры.* При работе с будущими школьниками можно использовать следующие варианты:

* «Ветеринарная лечебница». Люди приносят на приём больных питомцев, ветеринар их осматривает, выслушивает хозяев, назначает лечение. Медсестра выписывает рецепт. В процедурном кабинете другая медсестра делает животному укол, обрабатывает рану. После этого санитарка делает в кабинете уборку и меняет полотенце. В ветеринарной аптеке хозяин животного покупает выписанное врачом лекарство.
* «Экскурсия в зоопарк». Воспитатель сообщает дошкольникам, что в их город приехал зоопарк, приглашает ребят его посетить. Воспитанники приобретают билеты в кассе. Экскурсовод подводит детей к клеткам и рассказывает о каждом животном (что оно ест, как нужно за ним ухаживать).
* «Швейное ателье». В ателье находятся кассир–приёмщик, модельер, швеи, закройщик, гладильщица, кладовщик. Приходит клиент и выбирает фасон платья или костюма, модельер помогает выбрать модный фасон, швея снимает мерки. Закройщик делает выкройку, разрезает материал. Процесс шитья, разглаживания изделия, затем оно отправляется на склад. Клиент приходит ещё раз на примерку, оплачивает заказ в кассе.
* «Фотостудия». Клиент приходит в фотостудию, снимает верхнюю одежду, приводит свою внешность в порядок, рассказывает фотографу о своих пожеланиях (хочет сделать снимок стоя, сидя, с игрушкой и пр.). Мастер делает снимки, печатает фотографии на принтере и показывает их клиенту. Оплата работы в кассе.
* «Библиотека». Дети приходят в библиотеку и распределяются на 2 группы: одна группа идёт в читальный зал, другая–в абонементный. Чтобы взять понравившуюся книжку, ребёнок должен сказать её название либо кратко рассказать, о чём она. Тем, кто затрудняется с выбором, библиотекарь помогает определиться. В читальном зале ребята садятся за столики и читают книги.
* «День рождения бабушки». Изображается большая семья: мама с папой, бабушка с дедушкой, трое детей. Идёт подготовка ко Дню рождения бабушки. Папа отправляется в магазин за недостающими продуктами, мама готовит праздничный обед, дедушка сервирует стол, сама бабушка делает себе красивую причёску, а дети готовят поздравительные слова.
* «Автозаправка». Автомобилисты приезжают на заправку (большие игрушечные машины). Заправщик начинает заливать бензин, а водитель отправляется в кассу оплачивать заказ. Кассир предлагает клиенту выпить кофе, съесть пирожное. Водитель благодарит сотрудников заправки и уезжает.
* «Школа». Несколько детей выполняют роли учеников (сидят за партами). Заходит учитель, ребята приветствуют его стоя. Учитель даёт задания, школьники выполняют его. Затем начинается другой урок (математики, родного языка, музыки, физкультуры), приходит другой учитель и даёт новые задания.
* «Почта». Воспитатель сообщает детям о скором приближении какого-то праздника и предлагает поздравить близких с этой датой. Для этого ребятам предстоит отправиться на почту, чтобы купить конверты, куда они смогут положить открытки (их они нарисуют потом). На почте педагог знакомит дошкольников с сотрудниками этого учреждения –сортировщиком, телеграфистом, почтальоном, оператором, который принимает посылки и бандероли, начальником почты. Каждый объясняет, чем он конкретно занимается. Затем каждый ребёнок покупает конверт и марку. С покупками ребята возвращаются обратно в детский сад и рисуют для мамы и папы красивые открытки.

**3.4** [**Атрибуты для сюжетно-ролевых игр дошкольников 6–7 лет**](https://melkie.net/zanyatiya-s-detmi/igrovye-tehnologii/syuzhetno-rolevaya-igra-v-podgotovitelnoy-gruppe.html#_-__67-2)**.**

Важное условие успешного проведения сюжетно-ролевой игры – это её «материальная база». Для этого необходимы соответствующие атрибуты, представляющие собой имитацию настоящих вещей, либо предметы-заместители, которым придаётся воображаемое значение. В подготовительной группе используется гораздо больше предметов заместителей, нежели в раннем возрасте. Это различные лоскуты материала, палочки от мороженого, крышечки от бутылок, деревянные и пластмассовые бруски и пр. Причём они не должны лежать отдельно от реалистичных вещей.

Материал к определённой игре всегда должен быть у детей под рукой, но в то же время не нужно держать его на виду в качестве элемента дизайна. Удобное решение – хранить атрибуты для сюжетно–ролевых игр в отдельных контейнерах (коробках). С их лицевой стороны нужно обозначить символ игры и надпись (ведь многие воспитанники подготовительной группы уже умеют читать).

Примеры атрибутов для игр разных тематик в подготовительной группе:

* «Супермаркет». В комплект входят весы, касса, корзинки для покупателей, кошельки, бумажные деньги, монеты, чеки, ценники для товара, бейджики для сотрудников, таблички с названиями отделов.
* «Поликлиника». Модель человеческого тела из картона, плоскостные силуэты человеческих органов (сердце, мозг, лёгкие, печень), игрушечный фонендоскоп, термометр, микроскоп, таблица для проверки зрения, карточки пациентов.
* «Банк». Стол, стул сотрудника, телефон, компьютер, папки с документами, сейф. Для охранника стол, стул и телефон.
* «Почта». Картонный монитор компьютера, настоящая или нарисованная клавиатура, пустые коробки из–под посылок, сумка почтальона, конверты, газеты и журналы.
* «Театр». Нарисованные бумажные билеты, ширма, витрина для буфета, игрушечная посуда и муляжи пирожных, стулья с обозначенным рядом и местом.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Сюжетно–ролевая игра – один из самых любимых видов детской деятельности. В подготовительной группе ребята по–прежнему проявляют к ней живой интерес, ведь это настоящая социальная практика дошкольника. Игровая деятельность становится не просто отражением окружающей жизни, а творческим процессом, в котором органично переплетаются реальность и вымысел. При работе с будущими школьниками педагог создаёт богатую развивающую среду и берёт на себя роль равноправного партнёра в игре, ненавязчиво подсказывая детям развитие сюжета и помогая скоординировать последовательность действий.

На основе представленного выше материала выделяются следующие рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности с детьми старшего дошкольного возраста:

1. Стимулировать детей к использованию выразительных средств речи, жестов при передаче характеров исполняемого персонажа.
2. Обеспечить условия для игровой деятельности детей.
3. Дать возможность свободного выбора ребёнком выбора игры, соответствующего его интересам.
4. Воспитатель должен поощрять детскую инициативу.
5. Может подключиться к игре, принимая на себя роль, не связанную непосредственно с сюжетно-смысловым контекстом, может ввести в игру роль из другого смыслового контекста (это заставляет детей разворачивать сюжет в новом направлении).
6. Воспитатель способствует развитию у детей инициативы и самостоятельности в игре, активности в реализации игровых замыслов.
7. Поощрять стремление ребёнка изготовить своими руками недостающие для игры предметы.
8. Уделять внимание формированию у детей умений создавать новые разнообразные сюжеты игры, согласовывать замыслы с партнёрами, придумывать новые правила и соблюдать их в процессе игры.
9. Способствовать укреплению детских игровых объединений, быть внимательным к отношениям, складывающимся детьми в игре.
10. Ориентировать детей на сотрудничество в совместной игре, регулировать их поведение на основе творческих игровых замыслов.
11. Развивать умения детей самостоятельно организовывать совместную игру, справедливо решать возникшие в игре конфликты. Использовать для этого нормативные способы (очередность, разные виды жребия).
12. Развивать у детей умения широко использовать игровую роль для развёртывания разнообразных сюжетов, для включения в согласованную со сверстниками игру.
13. Совершенствовать умение детей регулировать поведение на основе игровых правил.
14. Воспитатель постепенно формирует у детей умение творчески комбинировать разнообразные события, создавая новый сюжет игры.
15. Воспитатель поддерживает интерес детей к свободной игре–импровизации по мотивам сказок, литературных произведений, предлагая разные формы: драматизация по ролям, кукольный театр, участвует вместе с детьми.
16. Воспитатель организует с небольшими подгруппами детей (6-8 лет) игру–драматизацию по готовым сюжетам в виде короткого спектакля для младших детей или сверстников.

**Библиографический список**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 1987.
2. Буре Р.С. Воспитание в процессе обучения на занятиях в детском саду. М.: Педагогика, 1981.
3. Воспитание и обучение детей 6–7го года жизни под ред. Л.А.Парамоновой, О.С.Ушаковой, М., 1987.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии. 1996. №6.
5. Зварыгина Е.В., Комарова Н.Ф. Перспективное планирование по формированию игры. М., 1989.
6. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. Дошкольное воспитание. 1989. № 4.
7. Особенности психологического развития детей 6–7летнего возраста. /Под ред. Д.Б. Эльконина, А.Л. Венгера. М., 1988.
8. Пидкасистый П.И. «Технология игры в обучении». М., Просвещение, 1992г.
9. Экки Л. Театрально–игровая деятельность. Дошкольное воспитание. 1991, № 7.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978.