**Сюжетно-ролевые игры нового поколения для дошкольников**

Сюжетная игра - это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка. Отличительный признак – создание мнимой воображаемой ситуации, когда ребенок действует и в реальном и в придуманном им пространстве. В такой игре наиболее интенсивно формируется все психические качества и особенности личности ребенка: произвольность поведения, мышление в плане образов и представлений, воображение, самосознание, общение и т.д. В последнее время отмечается снижение уровня ролевых игр у дошкольников. Дети играют меньше, их ролевые игры более примитивны и однообразны. Это, по-видимому, связано с тем, что дети всѐ более отдаляются от взрослых, они не видят и не понимают деятельности взрослых, плохо знакомы с их трудовыми и личными отношениями. Усложнилось производство; труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети, был труд их родителей, а естественное желание быть «как мама» или «как папа» воплощалось в исполнении профессий, то теперь малыши вынуждены свести все к «семейному быту». И так сложилось, что основной игрой детей стала игра в «дочки- матери».

Как изменился мир игры современного дошкольника? Жизнь современного ребенка заполнена телевидением, компьютерными играми. На игру у ребенка остается крайне мало времени и дома, и в детском саду. Между тем дети хотят играть, считают игру, самым любим видом деятельности. Существуют игры, которые остаются в игровом репертуаре многие десятилетия «Больница», «Магазин», «Семья», «Гости». У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и тд. ) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и тд. В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов и брать на себя роли телевизионных героев. Телевидение оказывает наибольшее влияние на воображение дошкольников. (Человек-паук, энгриберс, Черепашки Нидзя, телеведущая и т.д.) . Это говорит о том, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев фильмом, чем окружающих их реальных взрослых. Однако, это не меняет сути игры: при всѐм многообразии сюжетов, за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - деятельность людей, их поступки и отношения. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно- ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума. Часто игра сводится к манипулированию с яркой, модной игрушкой или к накопительству, потому что иметь как можно больше, трансформеров, покемонов в детской субкультуре считается престижным. Придумывая игры, дети основываются на телевизионной информации и компьютерных играх. Часто дети не знают, как играть, как развивать игровой сюжет. Такая ситуация во многом обусловлена тем, что в детском саду ребенок находится в обществе сверстников – детей, играющих также, как и он сам. Игровой опыт не передается от старших детей к младшим, современному ребенку негде научиться играть. Обучение игре представляется естественной помощью воспитателя ребенку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры. Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения. На что нужно обратить внимание современному педагогу? Во-первых, на то, что игра – любимый вид деятельности дошкольников. И как бы ни были важны занятия, подготовка к школьному обучению, природа ребенка требует реализации потребности в игре. Во-вторых, на то, что изменилась игровая субкультура дошкольников, иными стали любимые роли и сюжеты. Следовательно, игровую субкультуру детей надо изучать и учитывать её особенности в педагогическом процессе.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

1 принцип. Воспитатель должен играть вместе с детьми. Важным является характер поведения взрослого во время игры: он должен занимать позицию «играющего партнера», у которого превосходство заключается лишь в умении интересно играть. Стратегия воспитателя должна заключаться в том, чтобы дети были поставлены перед необходимостью использовать более сложный, новый способ построения игры. В 1,5 – 3 года ребенок может «открыть» условное игровое действие с предметом-заместителем, если в совместной игре он видит его у партнера-взрослого и в естественном процессе игры сам сталкивается с необходимостью осуществить такое действие. В 3-5 лет формируется у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметами на ролевую речь. После 5 лет дети играют в игру-придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой - придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

2 принцип. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе игру следует развертывать так, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения. Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть понятым другими детьми. Поэтому взрослому в совместной игре необходимо оговаривать свои действия и стимулировать к этому ребенка. Также важной является как можно более ранняя ориентация на сверстника.

3 принцип. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстникам.

Развивающая предметно-пространственная среда группы должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Наша жизнь меняется, в связи с новыми условиями, появилась необходимость в организации более современных игр, которые мы хотим вам предложить:

**Турагентство**

*Цели:*Познакомить детей с профессиями - директор туристической фирмы, менеджер по туризму, курьер, кассир, турист и т.д. Учить изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета. Развивать фантазию и воображение. Воспитывать навыки позитивного общения, активную жизненную позицию.

*Примерные игровые действия:*путевки, билеты, помочь советами;бронирование железнодорожных и авиабилетов, гостиниц, круизов, автомобилей в аренду;питания, экскурсии, развлечения; распространение рекламной литературы;оформление путевой документации; консультирование клиентов по различным вопросам: климат, обычаи, визовые требования и т.д.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*фотографии; сувениры; карты городов; путевки; билеты.

**Банк**

*Цели:*Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

*Примерные игровые действия:*посещение банка, выбор необходимых услуг;работа кассы, пункта обмена валют;оформление документов, прием коммунальных платежей;работа с пластиковыми картами;консультации с директором банка.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

**Гипермаркет**

**Цели:**учить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

 **Примерные игровые действия:**приход в супермаркет;покупка необходимых товаров;

консультации менеджеров;объявления о распродажах;оплата покупок;упаковка товара;

решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

**Предметно-игровая среда. Оборудование**: касса; наборы продуктов (овощи, фруктов, бросовый материал); спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры;чеки, сумки, кошельки, деньги;наборы мелких игрушек;журналы, газеты;одежда, обувь, головные уборы и др.;учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, рации, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

Показывают новые телепередачи и опять возникла мысль организовать с детьми новые сюжетные игры, такие как «Телевидение».

**Телевидение**

*Цели:*Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

*Примерные игровые действия:*выбор программы, составление программы редакторами;

составление текстов для новостей, других программ;подготовка ведущих, зрителей;оформление студии;работа осветителей и звукооператоров;показ программы.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*компьютеры; рации; микрофоны; фотоаппараты;«хлопушка»;программы (тексты);символика различных программ; элементы костюмов; грим; косметические наборы; элементы интерьера, декорации; сценарии, фотографии.

**Модельное агентство**

*Цели:*учить детей распределять роли и действовать в соответствии с ними, учить моделировать ролевой диалог, воспитывать дружеское отношение друг к другу, определять характеры героев, оценивать их поступки. Отображать в игре явления общественной жизни.

*Примерные игровые действия:*поступление в модельное агентство; обучение: сценическая речь, сценодвижение и др.; выбор моделей для показа; работа с модельерами; работа с фотографами; составление «портфолио»; показ мод.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*камера;декорации;косметические наборы.

**Редакция**

*Цели:*Закреплять ролевые действия работников редакции, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одногозависит результат всего коллектива. Закреплять знания детей о средствах массовой информации, о роли газет и журналов в нашей жизни. Развивать речь детей.

*Примерные игровые действия:*редакционная коллегия;изготовление макета газеты, журнала;распределение заданий и их выполнение;фотографирование, написание статей;

использование рисунков, придумывание заголовков;составление газеты (журнала).

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*фотоаппараты;макеты журналов;блокноты;

фотографии;фотопленка;пишущая машинка;компьютер;рисунки.

**Корпорация «Билайн»**

*Цели:*учить детей самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, корпоративную этику формирование навыков речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные для себя моменты, учить оценивать качество выполнения задания, формировать навыки сотрудничества.

*Примерные игровые действия:*работа операторов связи;работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи;ремонтная мастерская;оплата услуг;справочная служба.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*сотовые телефоны;компьютеры;бланки счетов;чеки;предметы и пакеты с символикой «билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

**Дизайнерская студия**

*Цели:*Учить самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты, учить оценивать качество выполнения задания (своей работы и партнеров по игре), учить выражать свое мнение публично; закреплять знания детей об окружающей жизни, продолжать знакомить с работниками дизайнерской студии.

*Примерные игровые действия:*выбор объекта, прием заказа; конкурс макетов; подбор материалов, измерение площади работ;согласование с заказчиком;оформление интерьера, сдача заказа;дополнения декоративными деталями;решение при возникновении конфликтных или спорных ситуаций;оплата заказа.

*Предметно-игровая среда. Оборудование:*альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др.; планировка различных помещений; декоративные украшения; фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; сантиметр; рулетка; альбомы с образцами светильников; альбомы по флористике.

В коллективной игре обычно есть организаторы, благодаря которым осуществляется замысел детей. Организаторов дети выбирают сами. Для сообщения детям знаний о труде взрослых япроводила экскурсии в Ак Барс банк, турагенство и т. д. Ребята наблюдали за: трудом взрослых. Я обращали их внимание не только на внешнюю сторону труда взрослых, объяснила как взрослые относятся к своему делу, как организован их труд.

В заключении хочется сказать, что сюжетно-ролевая игра обязательно сама придет в жизнь наших детей. Но то, насколько она будет богатой и разнообразной, и как много сложных жизненных коллизий преодолеют дети, играя, - в значительной степени зависит от нас, педагогов. Не забывайте, что сюжетно-ролевая игра - очень мощное средство успешной социализации и овладения навыками решения самых непредвиденных ситуаций. Недаром же лучшие менеджеры мира прибегают в своей работе к аналогу детской сюжетно-ролевой игры, по-взрослому именуемой ими “деловой”.