Борисова Любовь Владимировна,

Воспитатель

МАДОУ «Детский сад № 3»

**Статья**

**«Формирование знаний детей о мире профессий через сюжетно – ролевую игру»**

**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 вполне 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 тот факт, что в процессе игры ребенок не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека (“Я - космонавт”, “Я - мама”, “Я - доктор”), но, что самое 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 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, развиваются все психические процессы, особенно воображение и образное мышление в игре происходит нравственное развитие: ребенок учится уступать, сопереживать, сочувствовать, формируется ответственное отношение к выполняемой работе, развивается волевое поведение, умение подчинять свое поведение игровому правилу развивается его эмоциональная сфера.

**Этапы формирования сюжетно – ролевой игры**

Организация сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития ребенка требует систематического, умелого влияния на нее, поэтому воспитателю очень важно правильно её организовать, не нарушая детского творчества.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи:

• развитие игры как деятельности;

• расширение тематики детских игр, углублении их содержания;

• приобретение положительного социального опыта;

• использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей;

• развитие всех сторон личности: движений, всех психических процессов (мышления, воображения, памяти, речи), качеств личности и черт характера, усиление и дальнейшее развитие эмоциональных и волевых проявлений ребёнка;

• подготовка ребёнка – дошкольника к жизни в социуме, социализация его личности.

Руководство игрой направлено на поэтапное её формирование, с учётом тех факторов, которые обеспечивают своевременное развитие игровой деятельности на всех возрастных ступенях дошкольного детства:

- на первом этапе (1,5-3 года) Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты - бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли не обозначены. По форме это игра рядом или одиночная игра. Дети охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заместитель, ранее использованный в игре.

- на втором этапе (3 года - 4 лет), как и на первом уровне, основное содержание игры - действия с предметом. Эти действия развертываются более полно и последовательно в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становиться правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки (или направленности действия). Объединения кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Одна и та же игра многократно повторяется. Игрушки заранее не подбираются, но дети чаще используют одни и те же - любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

-на третьем этапе (5-6 лет) основное содержание игры по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление разнообразных контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность, определяется ролью. Это становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, не соотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают быт, труд взрослых, яркие общественные явления.

На четвёртом этапе (6-7 лет) основное содержание игры - отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная; она определяется не только непосредственным, но опосредованным опытом детей. Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения устойчивы. Они строятся или на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Требование соответствия жизненной логике распространяется не только на действия, но и на все поступки и ролевое поведение участников. Количество вовлеченных в игру детей увеличивается до 5-6.

Роль воспитателя в руководстве сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста зависит от возраста детей, и на каждом этапе становления игры присущи свои задачи:

***Цикл совместной деятельности с детьми для подготовки к***

***сюжетно-ролевым играм «Ателье», «Магазин ткани».***

Цель: формирование у детей интереса к **сюжетно-ролевой игре «Ателье».** Учить детей отражать в игре специфику разных профессий: приемщик, закройщик, швея, гладильщик, модельер, продавец тканей, стилист.

Задачи:

Закрепить с детьми знания о назначении одежды.

Познакомить детей с разными видами одежды. Показать взаимосвязь одежды со временем года.

Формировать у детей отчетливое дифференцированное представление о свойствах и качествах материалов, об их происхождении.

Расширять представление о профессиях работников **ателье.**

Познакомить детей с историей происхождения швейных принадлежностей,

Формировать стремление детей к речевому общению.

Расширять и активизировать словарь по теме **"Ателье".** Совершенствовать грамматический строй речи.

Формировать умение подбирать атрибуты для **игры.**

Активизировать словарь детей (профессия, работа, **ателье**, фабрика, швея, портниха, закройщик, модельер, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, метр, кроить, шить).

Развивать мелкую моторику.

Развивать логическое мышление.

Формирование навыков сотрудничества, взаимопонимания, **доброжелательности.**

Продолжать учить до начала **игры согласовывать тему**, распределять роли, подготавливать необходимые условия для **игры;**

Учить систематизировать детские представления о бережном отношении к одежде. Убирать на место, аккуратно складывать.

Закрепить умение безопасного обращения с иглой.

Продолжать развивать творческие способности.

Развивать эстетический вкус.

Воспитывать уважение к труду работников швеи, модельера, закройщика.

- создание коллекций тканей, шелковых лент, нитей, пуговиц;

- рассматривание иллюстраций с изображением: **ателье,** швейной фабрики, дома моды;

- чтение художественных произведений:

Н. Н. Носов *«Заплатка»*; Г.Х. Андерсен «Лен»; К.Д. Ушинский «Как рубашка в поле выросла»; Б. Заходер «Портниха»; С. Михалков *«Заяц портной»*, Ш. Перо *«Золушка»*, Викторов *«Я для мамы платье шила»;* Братья Гримм *«Храбрый портняжка»*.

- Использование художественного слова *(стихи, загадки, поговорки)*

- загадывание загадок о швейных принадлежностей;

- беседа:

• *«Предметы, украшающие одежду»*,

• *«История, рассказанная пуговкой»*,

• *«Откуда берутся нитки»*,

• *«Как заботиться о своей одежде»*,

- Продолжать знакомить детей с историей происхождения швейных принадлежностей

- раскрашивание силуэтов платьев,

- трудовое поручение. Постираем одежду для кукол,

- рассматривание: Готовое нарядное платье куклы,

- показ мод.

Знакомить с атрибутами игры - швейные инструменты (нитки, сантиметровая лента, линейка портного, **наперсток**, ножницы, мелки; манекены бумажных кукол и их одежды, журналы мод, образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, гладильная доска, утюг, кукольная одежда (мужская, женская,

-Продолжать собирать материал для коллекции тканей, шелковых лент, нитей, пуговиц;

- Продолжать знакомить детей с историей происхождения швейных принадлежностей.

В ближайшее время планируем:

Цель: Учить детей отражать в игре специфику разных профессий: приемщик, закройщик, швея, гладильщик, модельер, продавец тканей, стилист.

1. Экскурсия в **ателье**.

Цель. Закрепить знания детей о труде: закройщика, швеи.

1. Аппликация из ткани платье. *«Юный модельер»*

Цель. Учить детей работать с тканью, аккуратно вырезать и наклеивать.

3.Игра *«Я иголки не боюсь»*

Цель. Закрепить умение безопасного обращения с иглой; развивать мелкую моторику, воспитывать внимание, усидчивость.

4.Пришиваем пуговицу.

Цель. Учить детей безопасному обращению с иглой, пришивать пуговицу.

5.Создание коллекций пуговиц, ниток.

6. Презентация *«Платье для Золушки»*.

Цель. Закрепить у детей знания об истории создания одежды. Уточнить представления детей о профессии людей изготавливающих одежду. Продолжать учить вырезать из бумаги сложенной вдвое.