

Сюжетно-ролевая игра, как средство развития связной речи у дошкольников

Цель - представить педагогам опыт работы по развитию связной речи детей в рамках сюжетно-ролевой игры в детском саду.

Ожидаемый результат - повышение уровня профессиональной компетенции педагогов по использованию сюжетно-ролевой игры для развития связной речи детей дошкольного возраста.

Федеральный государственный стандарт дошкольного образования направлен на формирование у детей дошкольного возраста умений жить в сложном, быстро меняющемся мире, взаимодействовать с окружающими людьми, жить в социуме.

Как педагогу детского сада решить поставленные задачи? Какой путь выбрать?

Мы знаем, что особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми, это творческие или сюжетно-ролевые игры.

Игра - это не просто развлечения, это творческий, вдохновенный труд ребенка, это его жизнь. В процессе игры ребенок познает не только окружающий мир, но и самого себя, свое место в этом мире. Играя, дети накапливают знания, осваивают язык, общаются, развивают мышление и воображение. Джанни Родари утверждал, что именно в игре ребенок свободно владеет речью, говорит то, что думает, а не то, что надо. В игре нет схем и правильных образцов, ничто не сковывает ребенка.

Анализ моей педагогической деятельности показывает, что дети стали меньше играть в сюжетно-ролевые игры, их выбор сюжетов ограничен, игровые умения недостаточно развиты.

В работе с детьми я не поучаю и не обучаю, а стараюсь играть с ними, фантазировать, сочинять, придумывать. Основными особенностями сюжетно-ролевой игры являются:

1. соблюдение правил;
2. социальный мотив игр;
3. эмоциональное развитие;
4. развитие интеллекта;
5. развитие воображения и творчества;
6. развитие речи.

В создании образа особо велика роль слова. Слово помогает ребёнку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнёров, согласовать с ними свои действия. Л.С.Выготский доказывал, что развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своём речевом развитии дети оказываются отстающими и в развитии воображения.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь: это – речь развивается и активизируется в игре, а с другой стороны – сама игра развивается под влиянием развития речи.

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Стараюсь направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без

него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера деятельности, которая воспроизводится детьми. Сюжеты игр разнообразны. А чтобы сюжет игры был развернутым, надо провести предварительную работу с рассматриванием иллюстраций, чтением литературы, беседы по выбранному направлению. При этом используются косвенные и прямые приемы.

Косвенные приемы – без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Помогаю в выборе темы и развитии ее сюжета, помогаю детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Я считаю, что развитие и успех сюжетно-ролевой игры в дошкольном образовательной учреждении во многом зависит от:

- профессиональной компетенции и мастерства педагога;
- учета возрастных и индивидуальных особенностей детей;
- правильного руководства и четкой организации игры.

Так, например, моим воспитанникам очень нравятся сюжетно-ролевые игры «Семья», «Автобус», «Магазин», «Лётчики», «Больница», «Шофёры», «Дет.сад», «Зоопарк», «День рождения», «Гости», «Волшебники», «Школа» и другие.

Приведу пример игры «Зоопарк». Цель игры: развить речь, навык чтения простых слов, расширить представления о животном мире, научить составлять простые рассказы.

Оборудование: игрушки животных, карточки с надписями названий животных, предметные картинки с изображением еды для животных, детали крупного конструктора «Лего», билеты.

Описание игры: Воспитатель выбирает себе игрушку, надпись к ней и карточку с изображением еды выбранного животного, кладет карточки рядом с животным и говорит:

- «Давайте поиграем в «Зоопарк». Вы будете посетителями зоопарка, а я экскурсоводом. Посмотрите, у меня здесь клетка с волком. Видите, я подобрала ей надпись «Волк» и положила еду, которую он ест. А теперь послушайте, что я могу рассказать об этом звере: «Волк – это дикое животное. Он живет в лесу. Семья волка: мама - волчица, папа - волк и детишки – волчата. Волк – хищник, поэтому я положила ему в клетку карточку с мясом. Волк умный, хитрый, серый. Про волка есть много сказок: «Лиса и волк», «Три поросёнка», «Красная Шапочка», «Колобок», «Теремок», «Зимовье зверей», «Волк и семеро козлят» и другие.

- А теперь вы берите себе животное, нужные карточки и давайте играть в «Зоопарк».

После этого несколько человек берут игрушку-животного, находят карточку с названием животного и «еду», затем делают клетку и составляют рассказ. Другие дети становятся посетителями зоопарка, получают билеты. На входе стоит «контролер», который будет проверять билеты.

Во время экскурсии по зоопарку ребенок, к клетке которого все подошли, должен изображать экскурсовода, рассказывая о своем животном. Если ребенок затрудняется, я – воспитатель, помогаю наводящими вопросами.

Такая практика показывает, что сюжетно-ролевая игра развивает не только связную речь, но и накапливает знания, развивает мышление и память. Посредством сюжетно-ролевой игры воспитывается творческое воображение ребенка, происходит ознакомление с современной социальной действительностью. Я ставлю перед собой задачу – помочь ребенку выбрать из массы жизненных впечатлений самые яркие, которые послужат сюжетом хорошей игры.