Статья - доклад на тему: **Подход Кравцовой Е. Е. «Разбуди в ребёнке волшебника».**

**Воспитатель Унгур Н. Г.**

**Тема: «Развитие навыков общения у детей посредством игры в соответствии с возрастными особенностями с учётом классификации игр по Е. Е. Кравцовой» (2-й год реализации).**

**Актуальность**

Игра – не только интересное, любимое для ребёнка занятие. Многогранно её значение для человека, входящего в мир. И прежде всего – для социализации ребёнка. Известный педагог С.А. Шмаков отмечал: «Игра – выверенный веками, народным опытом, социально-культурными нормами общества фактор социализации личности. Детская игра – гарантия и условие свободного развития культуры всего общества, гарантия продления детства как важнейшего завоевания цивилизованных обществ».

 Социализация осуществляется как путём осознанных социально-контролируемых процессов воздействия на личность, усвоения детьми знаний, духовных ценностей, норм, присущих определённой социальной общности, так и посредством стихийных, спонтанных процессов

В дошкольном возрасте ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей. Ему хочется включиться в эту взрослую жизнь и активно в ней участвовать. Дети стремятся к самостоятельности. Из этого противоречия и рождается сюжетно-ролевая игра – самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Актуальность темы в современных условиях связана с тем, что приоритет отдается умственному развитию, обучению, подготовке к школе, а социализация идет стихийно, как бы сама по себе.  Зачастую в  учреждении дошкольного образования жизнь детей настолько заорганизована, что остаются небольшие отрезки времени для свободного, содержательного общения с воспитателями, для творческих игр детей.

Между тем, именно в дошкольном возрасте складываются первые стереотипы социального поведения, формируется индивидуальный стиль поведения человека, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

**Первая форма игры, без которой ни её других форм, ни воображения у ребенка не разовьется.** Психологи назвали эту игру режиссерской. Если ребенок с самого начала не проявит самостоятельности в своей деятельности, он никогда к ней не придет. Во-первых, ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий. Очень важно поэтому (даже необходимо!), чтобы первые игры малыша развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам.

 Второе, что делает ребенок в этой игре и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет. Вот тут-то и нужны кубики, которые могут быть и машинками, и человечками, и кирпичиками, и просто кубиками, и нужна мамина помада, из которой может получиться замечательная пушка или цветок, нужны папины гвозди, которые превратятся в солдатиков или перекресток с регулировщиком. Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой.

Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается «видеть целое раньше частей». Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре. Кроме того, он может играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни. И вот, в определенный момент психического развития у него появляется деятельность, которая переворачивает всю его жизнь. Ребенок из маленького и беспомощного становится настоящим волшебником. Ему подвластно все: и вещи, и люди, и желания, и эмоции, и многое, многое другое. Игра, хоть и считается ведущей (основной) деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Что малыш приобретает в этой игре? Прежде всего, как отмечал Д. Б. Эльконин, ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт, и многие другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. 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». Конечно, ничего плохого в этом нет, однако все богатство сюжетов и взаимоотношений между людьми сводится лишь к семейным сценам, а остальные стороны действительности и отношения внутри них оказываются вне поля зрения ребёнка. Это, безусловно, обедняет игру и плохо сказывается на развитии воображения. Что же можно сделать в этой ситуации? Выход есть. **Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия.** Необходимо найти немного времени (может быть, даже во время стирки или когда варите суп) и поговорить с ребёнком. Например, рассказать, как вы были в парикмахерской и что там происходило. **Сочиняя этот рассказ, необходимо учитывать два правила, иначе «ружье не выстрелит».** Во-первых, нужно включить такие сведения, которые ребенок сможет потом использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или иной сфере деятельности, и, главное, те отношения между ними, которые существуют в жизни. Например, в рассказе о парикмахерской должны обязательно фигурировать мужской и женский мастера, маникюрша, кассир, клиенты, пришедшие стричься, укладывать или красить волосы, бриться, делать маникюр и т.п. Второе правило предполагает очень сильную эмоциональную окраску происходящего. Это возводит обыденное дело в ранг события. Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Проще всего достичь нужного эффекта, если у героев вашего рассказа что-то не получается, если происходит какая-нибудь нелепица. Ну, например, вернемся в парикмахерскую: у парикмахера вдруг куда-то пропали ножницы, кого-то вместо обычной краски покрасили в голубой цвет, кто-то шел стричься, а попал к врачу. Обратите внимание, что все нелепицы должны быть очень тесно связаны с информацией, которую ребенок будет затем использовать в игре, но вот «откроет» он ее для себя сам. Оказывается, парикмахеры одевают халаты, мастеру нужны ножницы, чтобы стричь, и в парикмахерской красят совсем не теми красками, какими малыш привык рисовать, и кресло должно подниматься и опускаться при помощи педали. Кроме этого, все нелепицы проговаривались, проигрывались участниками событий.

Сюжетно-ролевая игра – подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому актуальной является проблема использования сюжетно-ролевой игры в целях всестороннего развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена общества.

 **Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило,** которое начинает исполнять ведущую роль, и на сцене появляется новый вид игры — игра с правилами.

 Все это меняет воображение качественным образом. Ребенок, переходящий на данный уровень развития воображения, уже способен не только осмыслить сделанное им самим, но и придать смысл тому, что сделали другие люди, не только осмыслить бессмысленное, например пятно или незнакомый предмет, но и хорошо знакомые ему вещи. Так, дети могут использовать одну и ту же вещь по-разному, в зависимости от своего замысла, причём делать, это в одной и той же ситуации. Таким образом, ребёнок перестаёт нуждаться в многочисленных предметах для своей игры. Он может не только представлять одну и ту же палочку то шприцем, то градусником, то карандашом, то гвоздём, а воображать саму эту палочку и придавать ей самое разное значение и смысл. Этот уровень развития воображения теснейшим образом связан с возникновением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе. Итак, режиссерская, образная, сюжетно-ролевая игры, игра с правилами и снова режиссерская игра способствуют формированию воображения в дошкольном возрасте. Для своего развития они требуют специальных условий.

В процессе сюжетно-ролевых игр дети овладевают жизненно необходимыми навыками общения, у них развивается познавательная, эмоциональная и личностная сфера, формируются способности выражать отношение к окружающей действительности. Таким образом, осуществляется развитие детей, подготовка их к обучению в школе, а в целом проходит их первичная социализация. Игра позволяет ребенку посмотреть на мир с точки зрения своего будущего, с точки зрения социальной перспективы*.*

Игра имеет неоценимое значение, прежде всего для социального развития ребенка, она раскрывает для него смысл существования в обществе, смысл общения. Ролевую игру невозможно заменить какой-либо другой деятельностью. Если ребенок не играет, значит, у него не развивается социальная мотивация, не формируются социальные позиции. А это, в свою очередь, ведёт к снижению и недоразвитию познавательных способностей, неумению общаться.

И наоборот, овладев социальными позициями и смыслами в игре, дошкольник способен к преодолению трудностей в общении