**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**Детский сад №6 «Антошка» г. Павлово**

 **Тема: «Атрибуты для сюжетно-ролевых игр**

**детей раннего возраста» ( 3 года)**

Изготовила:

Постнова Наталия Викторовна

 воспитатель

 1 квалификационной

 категории

г. Павлово

2019 год

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда,

когда он живет в мире игры, сказки, музыки,

фантазии, творчества. Без этого он – засушенный цветок.

В.А. Сухомлинский

Дошкольное детство – первая ступень в психическом развитии ребенка. По утверждению отечественных психологов основным видом деятельности, в котором происходит всестороннее развитие дошкольников, является игра. Развивающее значение игры многообразно. Она вносит вклад в познание ребенком окружающего мира, в развитие его мышления, чувств, воли, в формирование взаимоотношений со сверстниками, становление самооценки и самосознания. Игра предоставляет большие возможности для развития эмоциональной сферы малыша. Основой становления личности ребёнка третьего года жизни является сюжетно-отобразительная игра. Миновав её, невозможно рассчитывать на полноценное взросление человека. Поэтому очень важно на данном этапе осуществлять правильное педагогическое руководство игрой. Для этого очень важно знать условия организации и развития сюжетно-ролевой игры.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования игра названа сквозным механизмом развития ребенка. Задачи всех образовательных областей решаются с помощью игры.

В основной образовательной программе дошкольного образования «От рождения до школы» определено содержание работы по формированию сюжетно-ролевой игры и предшествующих ей видов игровой деятельности (ознакомительной, отобразительной, сюжетно-отобразительной игры) в разных возрастных группах.

 Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте, вопреки кажущейся простоте является одним из наиболее важных и сложных в педагогике.

 Один из крупнейших ученых-исследователей игры нашего времени, С.Л.Новоселова, дала одновременно и очень образное, и очень точное определение: игра – «это форма практического размышления ребенка об окружающей его действительности», которая является «генетическим прообразом теоретической мысли взрослого». В игре практически, т. е. в действии, становится доступен целый мир. Дошкольник не может водить машину и тем более космический корабль, в одночасье попасть в джунгли или на северный полюс, и тем более – оказаться в прошлом или будущем. В игре все это возможно.

Хорошая детская игра – это эмоционально насыщенное действо, а которое ребенок погружен полностью. Чем шире круг отображаемых в игре событий и явлений, тем лучше.

Следует помнить, что дети раннего возраста могут отражать в игре только то, что им хорошо знакомо. Поэтому для возникновения игры необходимо создавать полноценную среду развития малышей, обогащать их опыт.

Воспитатель может заинтересовать его игрой лишь тогда, когда сам эмоционально включен в нее. Проявляя в игре фантазию, педагог создаст благоприятную атмосферу для развития творческой игры детей. С помощью разнообразных сюжетных игрушек малыш начинает расширять свои представления об окружающем мире, о том, что и как делают взрослые; его игра становится более содержательной и интересной.

Смена сюжетов благоприятствует увеличению длительности игры, делает ее более интересной. Отображая в игре различные житейские ситуации, ребенок вступает во все более сложные ролевые взаимоотношения с игровыми персонажами: выступает в роли заботливой мамы, врача, парикмахера, продавца, строителя, машиниста и пр. Реализация сюжетов подразумевает расширение круга предметов, с помощью которых он «играет роль», подражая действиям взрослых. В процессе таких игр ребенок постепенно осваивает разные ролевые отношения, учится строить диалоги, общаться с партнером по игре.

Успешность сюжетно-ролевой игры зависит от умения педагога организовать игру и создать условия для неё, а именно: предметно-пространственную игровую среду с учётом индивидуальных и возрастных особенностей дошкольников.

Вашему вниманию предлагаются атрибуты «Овощи и фрукты» к сюжетно-ролевым играм «Магазин», «Семья».

**Цель**: Формирование интереса у детей к сюжетно-ролевой игре, развитие творческих способностей, создание игровой обстановки.

**Задачи:**

* Учить отражать в игре явления повседневной жизни, трудовые процессы, отношения между людьми.
* Формировать умение играть рядом и друг с другом.
* Учить использовать в играх не только игрушки, но и предметы – заместители.
* Развивать умение последовательно осуществлять в играх несколько взаимосвязанных действий.
* Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, приучать детей уважительно относиться к играм друг друга, формировать навыки общения в процессе совместных игр.

**Техника изготовления игрового пособия:**

* Пособие изготовлено из мягкого разноцветного фетра, он не линяет, хорошо держит форму, экологически чистый, легко чистится и стирается, походит для изготовления поделок, игрушек, аппликаций; не вызывает аллергии.
* Детали «овощей» и «фруктов» соединены между собой на швейной машине швом «зигзаг» или вручную обмёточным швом. Мелкие детали (чашелистики у помидоров, цвет у огурца, желток у яиц и т.п.) приклеены термопистолетом. Нитки: швейные, х/б, разноцветные.
* Наполнитель пособия: холлофайбер - полотно максимально приближено по безопасности и экологичности к натуральным материалам, имеет все положительные технические свойства (универсальность, долговечность, прочность), не вызывает аллергии.
* Для изготовления торта и пирожных использовали простейшие недорогие материалы - это вискозные салфетки, ватные диски, разноцветные губки для мытья посуды. Для украшения использовались разноцветные бусины, вишенки, тесьма, ленты.
* Конфеты изготовлены из контейнеров «киндер-сюрприз», вискозных салфеток, тесьмы.
* Все атрибуты мягкие на ощупь, без острых углов, не красятся и не линяют.

**Функции использования данного атрибута:**

* Продукты питания

**Действия:**

* Выбор продуктов покупателями
* Взвешивание продуктов продавцом
* Покупка продуктов в магазине
* Диалог между продавцом и покупателем
* Приготовление обеда, ужина, завтрака
* Сервировка стола
* Угощение, чаепитие.

 **Многофункциональность данного атрибута:**

-Может использоваться для других сюжетно-ролевых игр. («Шофёр привёз на машине продукты в детский сад», «Повар сварила суп и компот», «Кукла Катя испекла пирог на день рождения», «Кормление кукол» и др.)

-Может использоваться для игр по сенсорике.

**Литература:**

1. Губанова, Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Младшая группа[Текст] /Н.Ф. Губанова. – Москва: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2016. – 144 с.

2. Михайленко, Н.Я., Короткова, Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду[Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – Москва: Линко-Пресс, 2014.- 96 с.

3. «Международный образовательный портал **МААМ**»





