**Консультация для педагогов**

**«Социализация старших дошкольников в процессе игровой деятельности»**

*«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности»*

*В.А. Сухомлинский.*

**Социализация** – это двусторонний процесс, включающий в себя: усвоение ребёнком социального опыта путём вхождения в социальную среду, систему социальных связей.  Развитие социальной компетенции – важный и необходимый этап социализации ребёнка в общем процессе усвоения им опыта общественной жизни и общественных отношений. Игра — ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. В ней ребёнок приобретает основные навыки социальной компетентности, необходимые для установления контакта и развития взаимодействия с окружающим миром. Как пишет Д. Б. Эльконин, на основе взаимно противоречивых тенденций ребёнка к самостоятельности и к совместной жизни с взрослым зарождается новый тип деятельности – ролевая игра, в которой ребенок берёт на себя роль взрослого и через содержание игры приобщается к жизни взрослых.

**Сюжетно-ролевые игры:**

1. Бытовые игры: моделируют события из жизни близкого, социального окружения ребёнка. («Семья», «Парикмахерская», «Скорая помощь», «Магазин», «Детский сад», «Швейная мастерская»)
2. Производственные игры: направлены на познание социальных, общественных отношений в рамках производственной деятельности, отражающие профессиональный труд людей. (Строительные игры, сельскохозяйственные, рекламные агентства, туристические фирмы, творческие мастерские)
3. Общественно-политические игры: представлены играми с социальным и военно-историческим содержанием. (Игры в войну, армию, разведку, «Я б в политики пошёл»)
4. Исторические игры («Пираты», «Поиск сокровищ»)
5. Фантастические игры («Полёт на луну», «Космические пираты»)

Развитие сюжетов идёт **от бытовых игр к играм с производственным сюжетом и, наконец, к играм с общественно-политическими сюжетами.** Такая последовательность происходит с расширением кругозора ребёнка и его жизненного опыта, с вхождением его во всё более глубокое содержание жизни взрослых.

Организация и проведение сюжетно-ролевых игр производственной тематики требует большой предварительной подготовки. Для этого использую следующие **формы работы с детьми:**  мозговой штурм «Что мы знаем о профессии…», интервью у представителей профессии, рассказы из моего личного опыта, ролевые диалоги, экскурсии, в результате которых создавались  тематические альбомы, фотоколлажи, фотогазеты. С ребятами открыли творческую мастерскую по изготовлению атрибутов к сюжетно-ролевым играм, где дети побывали в роли художника-оформителя, стилиста, художника-декоратора, дизайнера.

Как и любая женщина, девчонки модницы. Любимая игра**«швейное ателье**», с целью формирования первоначальных представлений  о  том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда, расширить и закрепить знания детей о работе в швейном ателье, наблюдали за работой кастелянши в детском саду — Татьяной Николаевной. Дети  узнали много о работе портнихи, от выбора фасона, снятия мерок, раскладки выкроек и кройки, примерки, до пошива изделия. Совместно с девочками изготовили альбомы «Образцы тканей», «Журналы мод», витрину, набор тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек…

Одной из любимых  игр детей старшей  группы  можно считать **игру в «завод»,**которая  способствует формированию у детей положительного отношения к рядовым будничным профессиям. С этой целью  знакомила детей с КГМК. Завод — это золотые руки города. С целью формирования начальных понятий о самом производстве я предлагала детям подумать и рассказать, что же такое цех, какой он, кто работает в нем. Дальнейшим шагом в развитии познавательного интереса являлась постановка перед детьми вопроса: «Что из чего сделано?». Дети узнали, что многие предметы, в том числе «турбины» и «машины» изготовлены из металла. Вопрос «А где же берут этот металл, из чего и как его получают?» активизировал детскую познавательную деятельность. С целью формирования представлений о некоторых этапах процесса изготовления металла (сначала шахтеры добывают руду, из которой потом плавят сталь, а из нее изготавливают машины) детям было предложено рассмотреть иллюстрации к книге «От руды до металла» Г. Лейбензона. Читая  книгу «33 профессии» вместе с гномом Никелькой дети узнали про профессии работников компании «Норильский Никель». Очень интересна и познавательна была экскурсия в «Музей камня» имени Дава. Чтобы дети осознали профессиональную роль рабочего, им было предложено рассмотреть иллюстрации к этой книге (художник В. Уборевич — Боровский) и рассказать, что делает рабочий, на каком станке работает, для чего он трудится. После повторного чтения, самостоятельного рассматривания иллюстраций детям предлагалось вообразить, как бы они действовали, если бы были рабочими. Знания, мысленные образы становились для детей стимулом, побуждающим к творческой игре. Постановка ребёнка в позицию — ты рабочий (хотя и в предполагаемой ситуации) является одним из методов формирования у него интереса к труду рабочего. По мере развития ролевых игр типа «завод» у детей появлялась потребность в изготовлении предметов, нужных для диспетчера, металлурга (трубы, пропуска, защитные очки). Эти атрибуты дети изготовили из бумаги, катушек.

Все мальчишки мечтают, когда вырастут водить автомобиль, как папа. Поэтому необходимость обучения детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения подсказана самой жизнью. Были организованы **игры «Правила движения», «Азбука автомобилиста», «Станция технического обслуживания автомобилей»,** которые воспитывают умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, развивать конструктивные умения. Для этого смоделирована необходимая предметно — развивающая среда для детей. Большое внимание уделяется дидактическим играм, которые формируют эмоционально положительный настрой к изучению ПДД: **«Ответь светофору», «Сложи перекрёсток», «Сложи знак».**

Воспитанникам нашей группы очень интересны **игры-путешествия**, когда детям предоставляется возможность «проживания» интересного для них материала. Узнавая новое, размышляя над тем, что уже вошло в их опыт, дети учатся выражать своё отношение к происходящему. Играя, они погружаются в организованную  ситуацию, «превращаются» в путешественников. Это могут быть путешествия в лес, на речку, на Север, в Африку и т.п. в этих играх могут решаться самые различные задачи  (психологические, познавательные).       Путешествуя, дети помогают своим друзьям, выручают кого-либо из беды, узнают интересные факты из жизни своего города, других стран. Готовясь к  путешествиям, дети рисуют, лепят, конструируют. Игры-путешествия способствуют не только развитию кругозора, но и формируют навыки общения в коллективе. Это можно сделать с помощью моделирования сюжетно-ролевых игр, которое помогает реализовать следующие задачи:

— формирование у детей умение придумывать собственные сюжеты;

— формировать у детей умение объединять несколько традиционных сюжетов.

Приведу пример модели **сюжетно-ролевой игры «Путешествие»**

1. Куда отправимся путешествовать (на морское дно, в лес, в город, северный полюс, магазин…)
2. На чём (на корабле, на подводном аппарате, вертолёте, автобусе, ковре самолёте…)
3. Кого возьмём с собой (Карлсона, Мойдодыра, любимую игрушку, верных друзей, родителей…)
4. Что может произойти, кого встретим (морского царя, морских обитателей, людей различных профессий, инопланетян…)
5. Кто поможет в путешествии (палочка-выручалочка, шапка — невидимка, волшебное яблочко…)
6. Чем закончится путешествие (оформлением рисунков, чтением книг, концертом, дискотекой…)

Играя в **«Туристическое агентство»,** проигрываем сопутствующие сюжетные игры. («Самолёт», «Пароход», «Вокзал», «Кафе», «Бюро находок», «Магазин», «Зоопарк», «Банк», «Семья», «Строители», «Экскурсии»)

Игра как деятельность, в которой разыгрываются воображаемые ситуации, даёт ребёнку возможность действовать не только в условиях настоящего времени, но и прошлого. Исполнение привлекательных ролей героев-воинов в играх способствует приобщению детей к событиям героического прошлого, воспитанию патриотических чувств. Экскурсии к памятникам, рассматривание картин, чтение художественной литературы, беседы с детьми о воинах — способствовали воспитанию у детей чувства патриотизма, гордости за свою Родину, восхищения героизмом людей. Под влиянием рассказов о воинах возникали игры детей.

Сюжетно-ролевая игра формирует социокультурный мир ребёнка, его социальную компетентность, в ней ребёнок приобретает и развивает свой социальный опыт, в игре ребёнок осваивает окружающий его мир, она позволяет ребёнку существенно сократить время для накопления информации, приобретения тех или иных навыков и умений. Сюжетно-ролевая игра, имитируя различные виды социальной деятельности, помогает ребенку ориентироваться в различных жизненных ситуациях.