Муниципальное дошкольное автономное учреждение №19 «Детский сад комбинированного вида»

Учитель-логопед: Никитина Б.Т.

**Сюжетно-ролевая игра как средство развития словарного запаса, грамматического строя, фонематического слуха, коррекции звукопроизношения в логопедической группе**

Игра является ведущим видом деятельности **дошкольника**. Именно **через** игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого **развития ребёнка**, **развития** умения соотнесения творческих навыков и реальной жизни. Н. К. Крупская говорила об игре как о *«серьезной форме учения»*.

Проблемой **сюжетно-ролевой игры детей дошкольного** возраста занимались такие авторы, как Е. А. Аркин, П. А. Рудик, Д. В. Менжерицкая, А. П. Усова, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, П. Я. Гальперин, В. В. Давыдов, А. В. Запорожец и другие авторы. Степень изученности данной темы в психолого-педагогической литературе достаточно высока.

Взрослые используют игровую деятельность в целях воспитания **дошкольников**, таким образом обучая их различным действиям с предметами, способам общения с окружающими. Проблема **развития речи** остается в данный момент актуальной в **дошкольном возрасте**, так как речь возникает и **развивается в процессе общения**. Речь в **дошкольном** возрасте – наиболее простая, естественная форма общения. Речь **развивается** с первых слов и должна быть сформирована к семи годам практически полностью. Повышение речевой активности невозможно без освоения языка и средств невербальной коммуникации.

Существуют различные формы совместной деятельности воспитателя с детьми для повышения речевой активности: **игры-забавы**, **игры-хороводы**, **игры на развитие мелкой моторики**, дидактические **игры**, игровые ситуации, **сюжетно-ролевые игры**.

Что такое игра? Игра- модель жизни взрослых, ведь у ребёнка есть огромное желание включиться в жизнь взрослых людей, активно в ней участвовать, но многое ему еще недоступно. Игра рассматривается как форма «жизни и особой деятельности ребенка по ориентации в мире человеческих действий, человеческих отношений, задач и мотивов человеческой деятельности» [5]. Игра выступает как деятельность, в которой поведение приобретает произвольный характер - оно начинает осуществляться в соответствии с образцом, заданным в форме содержащегося в роли или выделенного правила, и контролироваться путем сопоставления с этим образцом как с эталоном. [1]. **Сюжетно-ролевая** игра – это основной вид **игры ребенка дошкольного возраста**, его подлинная социальная практика, его реальная жизнь в обществе сверстников, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме, в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Уровни **развития сюжетно-ролевой игры по Д**. Б. Эльконину:

1 уровень – характеризуется действиями с определёнными предметами, направленными на соучастника **игры**. Роли есть, но фактически они не называются, а определяются характером действий, а не определяют действие. Сами действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. Правила **игры отсутствуют**, логика действий нарушается без протестов со стороны других детей.

2 уровень – в действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Роли называются, намечается разделение функций. Расширяется число действий.

3 уровень – содержание **игры** направлено на выполнение роли и вытекающих из нее действий, роли ясно очерчены и выделены, называются до начала **игры**. Появляется речь, обращённая к товарищу по игре. Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны. Нарушение логики опротестовываются. Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Нарушение правила замечается со стороны.

4 уровень – содержание **игры** – это выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала **игры**. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер. Действия очень разнообразны, нарушения действий и правил отвергается с указанием на рациональность правил. [5].

**Сюжетно-ролевая** игра оказывает положительное влияние на **развитие речи**, в том числе ее звуковая сторона. **Развивается фонетический слух**, интонационная выразительность **речи** при чтении стихов в повседневной жизни и в **сюжетно-ролевой игре**. Совершенствуется грамматический строй **речи**. Дети используют практически все части **речи**, активно занимаются словотворчеством. Используют антонимы, синонимы. **Развивается связная речь**. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только детали, но и главное. Дети распределяют роли в игровой деятельности. В ходе **игры** ребенок вслух разговаривает с игрушкой, говорит и за себя, и за нее, подражает гудению самолета, голосам зверей и т. д.

В методической литературе по **сюжетно-ролевым** играм большая роль отводится педагогу. Воспитатель выступает как советчик и партнер в игре. Педагог может предложить новый **сюжет**, поддержать игру, подключиться к ней, если в этом есть необходимость, отметить уровень игровых увлечений детей, вовлечь в игру малоактивных детей, дать им задания, поощрить самостоятельность ребенка в игре.

В процессе **игры** воспитатель много разговаривает с детьми, в результате чего, например, у неговорящего ребенка возникает потребность в речевом общении. Ему хочется попросить взрослого о чем-либо, сообщить ему что-то. Педагог всячески побуждает детей обращаться с вопросами по поводу той или иной игрушки. Таким образом, в **сюжетно-ролевой игре развивается** речевая активность детей [3].

Основными особенностями **сюжетно-ролевой игры являются** :

1. Соблюдение правил. Правила регламентируют действия ребенка и воспитателя и говорят, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Взрослым сложно сделать то, что им не нравится, а ребенку это в сотни раз сложнее. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появляется. Важным этапом **дошкольного развития является сюжетно-ролевая игра**, где подчинение правилу вытекает из самой сути **игры**.

2. Социальный мотив игр. Социальный мотив закладывается в **сюжетно-ролевой игре**. Игра — это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений.

3. В **сюжетно-ролевой** игре идет эмоциональное **развитие**. Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. А. Н. Леонтьев считает, что в самой глубине генезиса **игры**, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в **речи дошкольников** часто присутствуют такие слова: *«как будто»*, *«понарошку»* и *«по правде»*. Но несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку-куклу, водитель серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища. **Сюжетно-ролевая** игра — это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

4. В ходе **сюжетно-ролевой игры происходит развитие интеллекта дошкольника**. **Развитие замысла в сюжетно-ролевой** игре связано с общим умственным **развитием ребенка**, с формированием его интересов. У детей **дошкольного** возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых; у них появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые **игры**(в *«моряков»*, *«летчиков»*, *«космонавтов»*) продолжаются неделями, постепенно **развиваясь**. Появление длительной перспективы **игры говорит о новом**, более высоком этапе **развития игрового творчества**. При этом наблюдается не повторение изо дня в день одной и той же темы, как это бывает у малышей, а постепенное **развитие**, обогащение задуманного **сюжета**. Благодаря этому мышление и воображение детей становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

5. В **сюжетно-ролевой игре развивается** воображения и творчество. Плановость, согласованность действий в длительных **сюжетно-ролевых** играх сочетается с импровизацией. Дети намечают общий план, последовательность действий, а во время **игры** возникают новые идеи, новые образы. Так, во время многодневного *«морского путешествия»* то один, то другой участник **игры** придумывал новые интересные эпизоды: водолазы опускались на дно моря и находили сокровища, в жарких странах ловили львов и отвозили их в зоопарк, в Антарктике кормили белых медведей. **Развитие** игрового творчества сказывается и в том, как в содержании **игры** комбинируются различные впечатления жизни. Уже в конце третьего и на четвертом году жизни детей можно наблюдать, что они объединяют в игре разные события, а иногда могут включать эпизоды из сказок, которые им показывали в кукольном театре. Для детей этого возраста важны яркие зрительные впечатления. В дальнейшем *(на четвертом и пятом году жизни)* у детей новые впечатления включаются в старые любимые **игры**. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях — все это помогает образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни.

6. **Развитие речи**. В создании образа особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. **Развитие целенаправленности**, способности комбинирования связано с **развитием речи**, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы.

Л. С. Выготский доказывал, что **развитие** детского воображения непосредственно связано с усвоением **речи**. Задержанные в своем речевом **развитии** дети оказываются отсталыми и в **развитии воображения**.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь **развивается** и активизируется в игре, а с другой — сама игра **развивается под влиянием развития речи**. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом он пользуется и чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства. В старшем **дошкольном** возрасте иногда целые эпизоды **игры** создаются с помощью слова. Особенно заметна роль слова в так называемых режиссерских играх, где ребенок не берет на себя роли, как в обычной игре, а передвигает кукол и другие игрушки, говорит за них. Элемент режиссуры содержится в каждой игре с куклами. *«Мама»* говорит и действует и за себя, и за свою дочку-куклу [2].

Виды **сюжетно-ролевых игр** :

1. **Игры на бытовые сюжеты** : в *«дом»*, *«семью»*, *«праздники»*, *«дни рождения»*. И этих играх большое место занимают **игры с куклами**, **через** действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.

2. **Игры** на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей. Для этих игр темы берутся из окружающей жизни (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница, транспорт, полиция, пожарные, цирк, театр, завод, фабрика, шахта, строительство, колхоз, армия).

3. **Игры** на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа *(герои войны, космические полеты и т. д.)*.

4. **Игры** на темы литературных произведений, кино, теле- и радиопередач: в *«моряков»* и *«летчиков»*, в Зайца и Волка, крокодила Гену и Чебурашку *(по содержанию мультфильмов)* и др. В этих играх ребята отражают целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5. *«Режиссерские»* **игры**, в. которых ребенок заставляет говорить выполнять разнообразные действия кукол. Действует он при этом в двух планах - и за куклу и за себя, направляя все действия. Участники **игры** заранее продумывают сценарий, в основу которого могут быть положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни. Дети *«учат»* кукол кукольного и пальчикового театров, театра игрушек *«действовать»* в соответствии со взятой на себя ролью, наделяют их литературными или воображаемыми признаками [2;4].

Анализируя методическую литературу, можно сделать вывод об эффективности использования **сюжетно – ролевой игры в развитии речи детей**. Наполняется словарный запас, рассказывание детей становится самостоятельным и целенаправленным, речь носит активный и ролевой характер.

Отмечая исключительное значение игр для детей **дошкольного возраста**, Н. К. Крупская писала: «…игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Игра для **дошкольников** – способ познания окружающего» [2].

Поэтому задача педагога – помогать детям в организации игр, объединять их в игре. С позиции же воспитателя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для воспитателя цель **игры** – формирование речевых *(и других)* навыков и умений воспитанников.

Библиографический список:

1. Игра как вид деятельности. Вопросы психологии, 1978, №3,Стр. 163-165

2. Краснощекова Н. В. **Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста**. Ростов-на-Дону : Феникс, 2010. 251 с.

3. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре. Москва: Просвещение, 1982. 128с.

4. О единице **сюжетно-ролевой игры**. Вопросы психологии, 2004, №1.

5. Эльконин Д. Б. Психология **игры**. – Москва: ВЛАДОС, 1999. 358с.