

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Центр развития ребенка - Детский сад № 114 » г. Сыктывкара

## **ОПЫТ РАБОТЫ**

**«Развитие речи у детей младшего дошкольного возраста  
через формирование основ сюжетно-ролевой игры»**

Выполнила: воспитатель МАДОУ  
«ЦРР - Детский сад №114» г. Сыктывкара  
ДУБОГРЫЗОВА ЕЛЕНА НИКОЛАЕВНА.

Сыктывкар 2014 год.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3-5
1 глава. Теоретические аспекты использования сюжетно-ролевой игры в развитии речевой деятельности детей младшего возраста.	
1.1. Понятие и виды сюжетно-ролевых игр.....	6-14
1.2. Сюжетно-ролевая игра и ее роль в формировании устной речи.....	14-22
1.3. Функции ролевых игр.....	22-25
1.4. Структура ролевых игр.....	25-27
2 глава. Формирование речи младших дошкольников в сюжетно – ролевой игре .	
2.1. Условия формирования опыта.....	28-33
2.2. Описание опыта работы.....	34-42
2.3. Результаты опыта работы.....	43-44
3 глава. Заключение.....	45-46
Список литературы.....	47-48
Приложения.....	49-74

## **Введение**

Тема моей работы - развитие речи детей дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевой игры. В данной работе я хочу рассмотреть как игра, в частности сюжетно-ролевая влияет на развитие речи детей.

Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребёнка, развития умения соотношения творческих навыков и реальной жизни. Справедливы слова Н. К. Крупской об игре как «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.

### **Актуальность**

Игра - один из тех видов детской деятельности, которой используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения. Умение играть возникает не путем автоматического переноса, в игру усвоенного в повседневной жизни. Проблема повышения речевой активности остается одной из актуальных проблем теории и практики развития речи детей дошкольного возраста, так как речь возникает и развивается в процессе общения.

Дошкольная речь – наиболее простая, естественная форма общения начинает развиваться у ребенка с проявлением первых слов и к семи годам должна быть практически сформирована. Кроме того, повышение речевой активности невозможно без освоения языка и средств невербальной коммуникации

Какие же формы совместной деятельности педагога с детьми по повышению речевой активности выбрать для работы с детьми младшего дошкольного возраста?

Чтобы ответить на этот вопрос, были проанализированы возрастные особенности детей данного возраста: им трудно сосредоточиться на однообразной, непривлекательной для них деятельности, в то время, как в процессе игры они достаточно долгое время могут оставаться внимательными; внимание вызывается внешне привлекательными предметами, событиями и сохраняется до тех пор, пока сохраняется интерес; поведение ситуативное и почти всегда складывается из импульсивных поступков; детям раннего возраста свойственны подражательность, лёгкая внушаемость; преобладает зрительно-эмоциональная память и наглядно-действенное мышление.

Следовательно, игровая деятельность и есть тот необходимый базис, в рамках которого происходит формирование и повышение речевой активности ребенка.

В работе по развитию речи детей раннего возраста используются следующие формы совместной деятельности: игры-забавы и игры-хороводы на развитие общения; игры на развитие мелкой моторики рук; дидактические игры и упражнения; бытовые и игровые ситуации;

Развитие голосовых реакций и собственно речевой активности. Важным разделом логопедической работы является стимуляция голосовых реакций, звуковой и собственно речевой активности ребенка. Необходимо не просто стимулировать, но и активизировать любые доступные ребенку голосовые, звуковые реакции и речевые высказывания (слова и фразы). Для этого нужно создавать педагогические условия, обеспечивающие поэтапное развитие и совершенствование лексической стороны речи, а также усвоение грамматических категорий.

Причиной острой необходимости развития речи детей является потребность общения человека с окружающими его людьми, а что бы речь

была внятна, понятна и интересна другим необходимо проводить разнообразные игры, разрабатывать методики проведения игр, чтобы дети были заинтересованы в игровой деятельности

Данная проблема позволила сформулировать тему моего опыта работы: «Развитие речи младшего дошкольного возраста через формирование основ сюжетно-ролевой игры».

В данной работе я раскрываю значение игр для детей дошкольного возраста, их роль в развитии детей и т. д.

**Цель** - развитие речи детей младшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

Учитывая возрастные особенности детей младшего дошкольного возраста, в качестве приоритетных **задач** были выделены следующие:

- развитие связной диалогической речи;
- развитие коммуникативности и личного взаимодействия детей друг с другом;
- расширение и активизация словарного запаса;
- закрепление навыков ведения диалога;
- способствовать творческому и социальному самовыражению дошкольников.
- развитие умения слушать собеседника и общаться в паре, в группе, в коллективе.

Основополагающим направлением педагогического опыта является помочь дошкольнику в ощущении себя свободной полноценной личностью, равноправно со взрослыми включенной в систему коммуникации общения.

# **1 Глава. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В РАЗВИТИИ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА.**

## **1.1 Понятие и виды сюжетно-ролевых игр**

Дошкольное детство – большой отрезок жизни ребенка. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений разных видов деятельности. Он испытывает сильное желание включаться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что ему еще недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается игра – самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Интеллектуальное развитие ребенка, формирование его характера, эмоций, личности в целом непосредственно зависят от речи.

Развитие речи – одно из важнейших направлений работы, обеспечивает своевременное психическое развитие ребенка в 21 веке. Речь детей развивается в единстве с формированием его мышления. В период младшего дошкольного детства в мышлении детей происходят значительные изменения: расширяется кругозор, появляются новые знания и умения, а значит, и совершенствуется и речь.

Развивается звуковая сторона речи. Воспитание звуковой культуры речи многоаспектная задача, которая предлагает: развитие речевого слуха, обучение правильному звукопроизношению, овладение звуковой выразительностью речи. Дети учатся пользоваться средствами звуковой выразительности с учетом задач и условий общения. Интенсивно растет словарный состав речи. Овладение словарным запасом составляет основы речевого развития, в словаре отражается содержание речи. Особенность словаря – освоение значений слов и их умственных употреблений. Словарная работа теснейшим образом связана с развитием диалогической и монологической речи. Развитие связной монологической речи предлагает формирование умений слушать и понимать связные тексты, строить

самостоятельно высказывания разных типов. Развивается грамматический строй речи. Ребенок не просто активно овладевает речью – он творчески осваивает языковую деятельность, начинает употреблять сложные придаточные предложения. Речевое общение в младшем дошкольном возрасте осуществляется в разных видах деятельности: игре, труде; бытовой, учебной деятельности и выступает как одна из сторон каждого вида. Поэтому важно использовать для развития речи любую деятельность. Поэтому, решая задачи развития речи детей раннего возраста необходимо учитывать, что организуемая деятельность должна быть: во-первых, событийна (связана с каким-либо событием из личного опыта);

во-вторых, ритмична (двигательная и умственная деятельность должны чередоваться); в-третьих, процессуальна (дети раннего возраста испытывают большую потребность в развитии навыков в бытовых процессах. Им нравится сам процесс умывания, одевания, приёма пищи и т.д. Для развития активной речи ребёнка воспитателю необходимо сопровождать действия ребёнка словами и побуждать его к проговариванию).

Одним из условий развития речи в широком смысле является культурно-языковая среда. Культура речи детей неразрывно связана с культурой речи воспитателя и всех окружающих. Развивать речь следует не столько путем методических приемов и указаний, сколько путем примера и образца. Одним из основных методов речевого развития является обучение, определенным кругом речевых навыков и умений. Развитие речи осуществляется также на занятиях по другим разделам программы детского сада. Например, художественная литература является важнейшим источником и средством развития всех сторон речи детей и уникальным средством воспитания.

Большое значение в речевом развитии детей придается игре. И творческая деятельность ребенка проявляется, прежде всего, в игре. В первую пору жизни детей труд преобразуется в ту же игру. Игра – первая

ступень трудового воспитания. Игра развивает язык, а язык организует игру. Играя, ребенок учится, а не одно учение невысказано без помощи основного учителя - языка. Игра является сильнейшим стимулом для проявления детской самостоятельности в области языка. Слово в игре помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнера, согласовать с ним свои действия. Все умения и навыки, которые ребенок приобретает в игре, связаны с развитием речи. Для речевого развития используются все виды игровой деятельности.

Начальный этап игровой деятельности – **ознакомительная игра** с предметом-игрушкой по мотиву, заданному ребёнку взрослым. Её содержание составляют действия-манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предметов.

Следующий этап – **отобразительная игра**: для неё характерны действия, направленные на выявление специфических свойств предмета и достижение с его помощью определённого результата. В условиях содержательного (делового) общения с взрослыми ребёнок на практике узнаёт название и целевое назначение предмета и это новое значение он переносит в свою игру. На рубеже первого и второго годов жизни игра малыша становится **сюжетно-отобразительной**. меняется и её психологическое содержание: действия ребёнка, оставаясь предметно-опосредствованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно зарождаются предпосылки сюжетно-ролевой игры. **Режиссерские игры** по своей сути схожи с **сюжетно-ролевыми** играми, так как с одной стороны отражают уровень знаний о различных явлениях окружающей среде, а с другой – несут в себе элементы творчества и фантазии.

К трем годам малыши приобщаются к **образно-ролевой игре**. Она учит перевоплощению в образы предметов, животных, действиям «понарошку». Ребенок может показать себя «зайкой», «мишкой», «лисичкой»; в помещении группы «поплавать», «походить на лыжах». У



детей формируются основы **сюжетно-ролевой игры**. Игра начинает приобретать развернутый характер, в ней единым смыслом связаны несколько задач: повышается словарный запас, развивается звуковая и связная диалогическая, монологическая речь. Формируется самостоятельность, целенаправленность своих действий. Игра развивает и радует ребенка, делает его счастливым. Малыш совершает первые открытия, переживает минуты вдохновения, в игре развивается его воображение, фантазия, а, следовательно, создается почва для формирования инициативной, пытливой личности. Корень игровой деятельности – обучение, в процессе которого дети приобретают необходимые знания, умения, навыки.

Итак, в интересах речевого развития ребенка младшего дошкольного возраста необходимо:

- обеспечить детям социальное речевое окружение, соответствующее интересам их возраста;

- постепенно расширять и обновлять их социальные связи;

- предоставлять детям возможность часто слышать речь и говорить с ними, сопровождать речью все виды обслуживания ребенка и всячески стимулировать его к активности речи;

- использовать в речевом развитии средства, содействующие слуху, речевому аппарату, развитию связной речи детей младшего дошкольного возраста;

- использовать игру как средство наибольшего развития речи детей, где сюжетно-ролевая игра является тем фундаментом, на котором строится дальнейшее усвоение языка.

Термин "ролевая игра" весьма многозначен. В психотерапии рассматриваются клинические ролевые игры, в транзакционном анализе все поведение человека представляется как совокупность разыгрываемых им ролей. Но, принимая определение игры как "деятельности, мотив которой

лежит в ней самой" (т.е. такую деятельность, которая осуществляется не ради результата, а ради самого процесса), мы не рассматриваем их.

В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Но, как же тогда относиться к ролевым играм детей более старшего возраста (а также играм взрослых)?

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам, связанным с созданием и проведением игр. Игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку.

Каждая игра чему-то учит и воспитывает определенные качества у игроков. И каждая ролевая игра, на данном этапе, является способом проведения досуга, то есть развлекательной, за исключением, пожалуй, деловых игр, которые в этом обзоре не рассматриваются. Однако, уже сейчас можно разделить развлекательные игры, участники которых собираются, в основном, с целью отдохнуть таким нетрадиционным способом, и образовательные, организаторы которых ставят перед собой задачу передать игрокам определенные знания и навыки. Причем, игровой стиль обучения наиболее продуктивен, так как предоставляет возможность создавать исторические, политические, этнографические и технические модели, а решение игровых задач является способом продвижения в игре и достижения цели для игроков и организаторов.

Но для успешного проведения даже простой игры, организатору необходимо определить ее конкретные классификационные признаки.

#### 1. Настольные ролевые игры

К этому классу относятся такие модные на Западе игры, как "Dungeons&Dragons" ("Подземелья и Драконы", англ.) и их упрощенные

вариации. Это наиболее простые по техническим требованиям игры. Игроку необходимы только бумага и ручка, а так же разработанная система правил и информационных карточек. Большинство игр предусматривает наличие подготовленного ведущего, но существуют игры, в которые можно играть без него. Предварительная подготовка игроков не обязательна.

## 2. Павильонные ролевые игры

К павильонным относятся игры, которые проводятся в помещении и в которых возможно моделирование значительных по протяженности территорий и процессов. Желательно наличие антуража и соответствующего снаряжения. Для этих игр необходимо присутствие ведущих, регулирующих ход игры. Подготовка участников зависит от уровня сложности данной игры. Возможно включение элементов настольных игр.

## 3. Ролевые игры на местности

Это наиболее сложные по техническим требованиям игры, особенно когда они проводятся в течении нескольких дней и требуют решения транспортных и бытовых проблем. Как правило, для проведения ролевой игры на местности необходимы элементы антуража, костюмы для участников, игровое и туристское снаряжение. Для проведения масштабных ролевых игр необходимо присутствие подготовленных игротехников и административной группы, которые заранее готовятся к проведению мероприятия и курируют подготовку участников.

Исходя из опыта развития ролевых игр в России, можно определить, что разделение игр по уровням сложности зачастую совпадает с тематическим делением игр, которое дало толчок образованию со ответствующей терминологии в кругах любителей ролевых игр.

### 1. Военные игры

Это игры типа "Зарница". Проработка биографических и командных легенд и моделирование экономики, политики и культурной сферы, как правило, сводятся к минимуму. Обязанностью организаторов является создание образа игрового мира, условий и законов его существования, а так

же контроль за соблюдением правил в ходе игры, когда решение всех игровых вопросов производится, в основном, силой оружия.

## 2. Сказочные игры

Это военные игры, в которых присутствуют сказочные персонажи и магия. Как правило, разработка легенд, картины мира и правил игры усложняется. Необходимо повышение уровня игроков и ответственности организаторов.

## 3. Историко-этнографические игры

Могут проводиться по мотивам как исторических событий, так и литературных произведений, или по собственным разработкам организаторов. Проведение исторических и, особенно, историко-этнографических игр требует детальной разработки легенд, моделирования политики, экономики, духовной сферы, элементов материальной культуры и прочих областей жизни выбранного для игры периода. Это способствует детальному знакомству участников с условиями жизни моделируемого исторического периода или региона.

## 4. Информационные игры

Это наиболее спокойный класс игр, потому что их участники весьма ограничены в выборе активных игровых действий. Второе название таких игр - интеллектуальные, потому что игровые вопросы решаются при помощи политических, экономических и магических рычагов воздействия. Военные действия в таких играх сведены к минимуму или отсутствуют. При подготовке интеллектуальных игр необходима разносторонняя подготовка участников (теоретическая, театральная, психологическая) и игротехников. Элементы информационной игры могут присутствовать в играх любого класса, но для определенного круга игроков интеллектуальная игра представляет большой интерес и в чистом виде.

### Разделение по методу создания

#### 1. Базовые игры

В основе этих игр лежит настрой на идею исторического или литературного первоисточника. Берутся базовые факты, законы и условия существования выбранного мира. Проверяются ситуации, которые могут возникнуть при изменении этих условий.

## 2. Условные игры

Все условия и законы существования игрового мира разрабатываются создателями игры самостоятельно. Вплоть до физических, биологических и исторических.

Разделение по целевому признаку или по протяженности

### 1. Целевые игры

В сценарии игр этого класса изначально заложено, что при достижении группой игроков (или отдельным игроком) определенной цели, они (или он) объявляются победителями, и на этом игра заканчивается.

### 2. Игры с открытым концом

Сценарий игры этого класса имеет ограничение по времени проведения игры. Необходима тщательная проработка сценария, предполагающая возможные направления хода игры. Каждый игрок имеет свою, как минимум - одну, цель. Ее выполнение не является для него концом игры. Возможно появление новых, более глобальных целей. Основным критерием подготовки участника игры является его способность вжиться в игровую образ и провести его до конца, поддерживая концепции данного мира.

### 3. Нон-стоп (Игры без остановки)

Сценарий игры этого класса создается с таким расчетом, чтобы игроки имели возможность продолжить игру с того места, где она кончилась вчера - и так до бесконечности. Моделируемый мир совершенствуется и развивается, с ним совершенствуются и игроки.

Участие в ролевых играх можно классифицировать по "глубине погружения". Уровень участия повышается в зависимости от подготовленности игрока и его опыта.

### 1. Пассивное участие ("Экскурсант")

На этом этапе участники не принимают активных действий, а только наблюдают за развитием сюжета, разыгрываемого группой игротехников или более опытными игроками. В промежутках между игровыми событиями они могут свободно перемещаться по игровой территории и задавать вопросы. Желательно наличие игровой одежды.

### 2. Ограниченное участие ("Ведомый")

Участники непосредственно включены в игру. Они одеты в игровую одежду, разделены на команды или имеют индивидуальные роли, но их инициатива ограничена ведущими. Группа игротехников, согласно гибкому сценарию, в котором заранее расписаны ключевые моменты, разыгрывает театрализованные фрагменты, с помощью которых разъясняется сложившаяся ситуация и дается толчок дальнейшему ходу игры.

### 3. Свободное участие ("Игрок")

Для проведения таких игр необходимо наличие опыта у участников и четкая работа ведущих. Игроки самостоятельно определяют свои действия в игре. Они сами разрабатывают личные и командные легенды на основе мастерских установок. Игровые костюмы, оружие и другие атрибуты изготавливаются игроками или предоставляются ведущими. В игре могут иметь место и театрализованные моменты, но в основном ход игры зависит и от самих участников. В таких играх ведущие следят за соблюдением правил и регулируют ход игры.

## **1.2. Сюжетно-ролевая игра и ее роль в формировании устной речи**

Сам термин "игра" на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С.Выготского "мнимая ситуация".

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе развития общества. В

игре находят выражение основные потребности ребенка-дошкольника. Прежде всего, как уже говорилось выше, ребенку свойственно стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых. В игре ребенок берет на себя роль, стремясь подражать тем взрослым, образы которых сохранились в его опыте. Играя, ребенок действует самостоятельно, свободно выражая свои желания, представления, чувства. Ребенку первых лет жизни свойственна потребность в познании окружающего мира, названная психологами ненасыщаемой. Справедливы слова Н. К. Крупской об игре как «серьезной форме учения».

Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления. Очень велики возможности игры в удовлетворении при-сущей ребенку потребности в общении.

Играя, дети вступают в такие отношения, до которых в других условиях еще «недоросли», а именно: в отношения взаимного контроля и помощи, подчинения, требовательности. Наличие таких отношений говорит о том, что играющая группа становится «играющим коллективом» (А.П.Усова).

Являясь ведущей деятельностью, игра в наибольшей степени способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов, в том числе воображения. Одним из первых, кто связал развитие игры с особенностями детского воображения, был К.Д.Ушинский. Он обратил внимание на воспитательную ценность образов воображения: ребенок искренне верит в них, поэтому, играя, испытывает сильные неподдельные чувства.

А всегда ли существовала ролевая игра? На этот вопрос отвечает академик Д.Б.Эльконин. Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у

разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. Для нас важно установить следующее. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда, ни тем более ролевой игры. Дети входили в жизнь взрослых, овладевали орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. На более высокой ступени развития включение детей в наиболее важные области трудовой деятельности требовало специальной подготовки, которая проходила на уменьшенных по своим формам орудиях. На этом этапе развития возникают одновременно два изменения в характере воспитания и процессе формирования ребенка как члена общества. Первое из них заключается в том, что выделяются некоторые общие способности, необходимые для овладения любыми орудиями (развитие зрительно-двигательных координаций, мелких и точных движений, ловкости и т.п.), и общество создает для упражнения этих качеств особые предметы. Это не деградировавшие упрощенные или потерявшие свои первоначальные функции уменьшенные орудия труда, служившие для прямой тренировки, или даже специальные предметы, изготовленные взрослыми для детей. Второе изменение заключается в появлении символической игрушки. При ее помощи дети воссоздают те сферы жизни и производства, в которые они еще не включены, но к которым стремятся.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с



действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Анализ процесса возникновения ролевой игры привел нас к одному из центральных вопросов современной детской психологии - к вопросу об историческом происхождении периодов детства и содержания психического развития в каждом из этих периодов. Полностью этот вопрос здесь рассматриваться не может, поэтому представляется возможным только в самой общей форме высказать предположение, что периоды детского развития, по-видимому, имеют свою историю; исторически возникали и изменялись процессы психического развития, происходящие в отдельные временные отрезки детства.

Сейчас же обратимся к схеме периодизации возраста, разработанной Л.С.Выготским, А.Н.Леонтьевым и Д.Б.Элькониным. В основу данной периодизации положено представление о том, что любому возрасту как своеобразному и специфическому периоду жизни человека соответствует и определенный тип деятельности. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психологические новообразования, изменения которых и характеризуют смену возрастных периодов. Согласно данной схеме выделяется следующая последовательность формирования типов ведущей деятельности:

- непосредственно эмоциональное общение;
- предметно-манипуляторная деятельность;
- игровая деятельность;
- учебная деятельность;
- общественно-полезная деятельность;

учебно-профессиональная деятельность;

Сюжетно-ролевая игра имеет две линии – сюжетную и ролевую. Рассмотрим сюжетную линию.

В два-три года ребенок вдруг начинает вести себя странно. Он вдруг раскладывает разные предметы перед собой на стуле или на столе, начинает

по очереди ими манипулировать, что-то бормотать себе под нос. Ребенок может играть сервизом в шкафу, мамиными и папиными вещами, может даже начать озвучивать картинки в книжке. Родители обычно не обращают внимания на такую деятельность ребенка, что в ней может быть полезного? Однако это и есть игра. Первая составляющая сюжетно-ролевой игры – режиссерская.

Действительно, действия ребенка чрезвычайно похожи на действия режиссера. Во-первых, сам ребенок уже сочиняет сюжет. Сначала это простой, примитивный сценарий, но в будущем он обрастает множеством усложняющих деталей. Родители удивляются талантам малыша – такой маленький, а сам придумывает сюжет, но это очень хороший признак, который должен быть свойственен всем детям, – развитие самостоятельности. Все, что сейчас он делает – он делает сам, без помощи. Когда-нибудь каждый человек приходит к самостоятельности, пусть так рано начнутся первые ее проявления. Второй схожей чертой игры ребенка и режиссера в данном случае является то, что ребенок сам решает, кто кем будет. Каждый предмет может стать домиком, человеком, животным и т.д. Ребенок тем самым учится переносить свойства одного предмета на другой. Третьим важным сходством является то, что малыш сам сочиняет мизансцены. Он может долгое время возиться с мелкими предметами только потому, что составляет из них фон для будущего действия. Ну и, наконец, ребенок в такой игре исполняет все роли сам или, по крайней мере, становится диктором, повествующим о том, что происходит. Значение такой игры огромно. Все эти моменты имеют огромное значение и для общего психического развития ребенка, и для развития игровой деятельности. Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается "видеть целое раньше частей". В данном случае это означает видеть игру не с какой-то одной, частной, пусть даже весьма значимой позиции, а с позиции общей, обеспечивающей ему с самого начала положение субъекта этой деятельности, которое лежит в основе

взаимодействия отдельных персонажей, положение, дающее возможность не запоминать и слепо повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому.

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. Особую значимость режиссерская игра приобретает в связи с тем, что она в одной из своих характеристик полностью совпадает со спецификой воображения. Способность видеть целое раньше частей — вот та основа игры и воображения, без которой ребенок никогда не сможет стать "волшебником" (Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке Волшебника" М.: Просвещение, 2007). А что же делает маленький режиссер на самом деле? Он соединяет различные, вроде и не связанные друг с другом предметы логическими связями, сюжетом. Каждый предмет у него получает свои отличительные свойства, все они оживают, говорят. Таким образом, все неодушевленные участники игры вдруг соединяются сюжетом ребенка, а это и есть агглютинация - вид воображения.

Следующая составляющая сюжетно-ролевой игры - образно-ролевая.

Практически каждый ребенок в определенном возрасте вдруг превращается в кого-то - в животных, во взрослых, даже в машины. Всем очень хорошо знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна еще успеть завести в детский сад малыша, а он, как назло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского сада, он вдруг не пошел по ступенькам, как все "нормальные" дети, а стал их "объезжать". "Что за ребенок такой!" — в сердцах говорит мама. "А я не ребенок, я — машина". Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз "потрепать ей нервы", а лишь потому, что он — машина, а машина, как известно, не

поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту (Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке волшебника" М.: просвещение,2007г).

Следует отметить, что образно-ролевая игра играет важное значение для самостоятельной психологической реабилитации. Игра позволяет ребенку отвлечься, переключиться от проблем, например, в общении со сверстниками. 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 ребенка. 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.

Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества, но связи между детьми в ней серьезные. Нередко можно наблюдать конфликтные ситуации на почве нежелания того или иного ребенка играть свою роль. Роль у младших дошкольников зачастую получает тот, у кого в данный момент находится необходимый с точки зрения детей для нее атрибут. И тогда получаются ситуации, когда на машине едут два шофера или на кухне готовят сразу две мамы. У детей среднего дошкольного возраста роли формируются уже до начала игры. Все ссоры из-за ролей. У старших дошкольников игра начинается с договора, с совместного планирования, кто кем будет играть, а основные вопросы теперь уже "Бывает так или нет?". Так, дети учатся общественным связям в процессе игры. Заметно сглаживается процесс социализации, дети постепенно вливаются в коллектив. В сущности, тенденция к тому, что в наше время далеко не все родители отдают детей в садик, потому и пугающая, что молодое поколение испытывает значительные сложности с общением, находясь как бы в изоляции до самой школы.

Д.Б. Эльконин в своем труде "Психология игры" решал вопрос о возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства. Детям разных возрастов предлагалось играть в "самих себя", в "мам и пап", в "своих товарищей". Дети всех возрастов отказались играть самих себя. Младшие дошкольники не могли мотивировать своего отказа, старшие же прямо заявили, что так играть нельзя. Дети показывали, что без роли, без перевоплощения, не может быть игры. Младшие дошкольники отказывались также играть друг друга, так как не способны еще были выделить специфических черт друг у друга. Старшие дошкольники брали на себя эту сложную задачу.

Выполнение роли воспитателя младшими дошкольникам подразумевало кормить малышей, укладывать их спать, гулять с ними. У средних и старших дошкольников роли воспитательницы все более и более концентрируются вокруг взаимоотношений "дети-воспитательница". Появляются указания на характер этих отношений, на норму и способы поведения. Таким образом, каждая сюжетно-ролевая игра претерпевает изменения в зависимости от возраста детей: сначала это предметная деятельность, затем отношения между людьми и, в конце концов, это выполнение правил, регулирующих отношения людей.

Здесь же отметим еще один вид игр, который довольно близок к сюжетно-ролевым. Это игра-драматизация. Отличие ее состоит в том, что дети должны разыграть сценку по какому-нибудь произведению, например, по сказке. Каждому ребенку подбирается занятие – кто-то играет, кто-то готовит костюмы. Обычно сами дети выбирают себе подходящую роль. Игра-драматизация предполагает, что ребенок должен как можно точнее и правильнее сыграть своего персонажа. На практике получается, что неконтролируемая игра-драматизация постепенно превращается в сюжетно-ролевую игру. И, наконец, отметим важную роль взрослого в сюжетно-ролевых играх. Мы должны мягко управлять детьми в игре, не нарушая самого действия. Копируя взрослого, ребенок зачастую примеряет на себя асоциальные роли. Например, мы видим детей, изображающих пьяных или злодеев, причем часто реакция детей не та, которую мы бы хотели видеть – дети смеются, геройствуют. Задача взрослого состоит в том, чтобы помочь ребенку выработать негативное отношение к данному образу.

### **1.3. Функции ролевых игр**

Игровая деятельность, как доказано А. В. Запорожцем, В. В. Давыдовым, Н.Я. Михайленко, не изобретается ребенком, а задается ему взрослым, который учит малыша играть, знакомит с общественно сложившимися способами игровых действий (как использовать игрушку, предметы-заместители, другие средства воплощения образа; выполнять

условные действия, строить сюжет, подчиняться правилам и т. п.). Усваивая в общении со взрослыми технику различных игр, ребенок затем обобщает игровые способы и переносит на другие ситуации. Так игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, а это обуславливает ее развивающий эффект.

Разрозненные действия, которые ребенок раньше воспроизводил в игре, он постепенно начинает объединять в определенную последовательность. Теперь он может составить сюжет; ролевые игры, типичные для дошкольника. Постепенно воспроизведение действий отходит на второй план, а на первый выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций. Это ролевая игра.

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». Поэтому, по глубокому убеждению Н. К. Крупской, задача педагога - помогать детям в организации игр, объединять их в игре.

В процессе игры между детьми складываются два вида отношений:

-отношения, которые определяются содержанием игры (ученики подчиняются учителю, дети слушаются родителей, инженер руководит рабочими), правилами игры (по сигналу цапля выходит ловить лягушек, а те затаиваются, замирают, потом цапля неподвижно стоит на болоте, а лягушки прыгают и резвятся; с цаплей, поймавшей лягушку, спорить нельзя);

-реальные отношения, которые проявляются по поводу игры (сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, возникшего между играющими, установление правил).

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры дошкольниками не осознается. С позиции воспитателя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для

воспитателя и учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема.

С точки зрения процесса порождения речевого высказывания обучение говорению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует более продуктивному усвоению материала, активному включению дошкольников в деятельность (А. Н. Леонтьев, А. А. Смирнов и др.) Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения.

Ролевою игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи (ДР) в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, ее всестороннее влияние на ребенка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребенка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях. Как показывает практика обучения и специальные исследования, детьми импонируют положительные роли. Вместе с тем дети с удовольствием играют роли отрицательных персонажей с целью высмеять их отрицательные черты. То есть, мы говорим о воспитательной функции ролевых игр.

Ролевая игра формирует у дошкольников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она



ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Характеризуя детскую ролевую игру, А.Н.Леонтьев подчеркивает, что противоречие, несоответствие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться в одном-единственном типе деятельности - в игровой деятельности, в игре. Такого рода противоречие характеризует и детей подросткового возраста. Более того, подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростка, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию.

Таким образом, ролевая игра выполняет 5 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

#### **1.4. Структура ролевых игр**

Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке. Например, играя в школу, изображает учителя, ведущего урок с учениками (сверстниками) в классе (на ковре). Но самое главное - в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает. На эту особенность игры указывал К. Д. Ушинский: «...в игре же дитя - зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями». 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. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, животноводческую ферму), общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу, полет на Луну).

В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей: игры в семью, школу, лечение больных и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются и в самой жизни.

Содержание игры, отмечает Д. Б.Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

В зависимости от глубины представлений ребенка о деятельности взрослых меняется и содержание игр. На четвертом и пятом году жизни в играх детей наблюдаются целостность сюжета, взаимосвязанность отражаемых событий. У дошкольников складывается интерес к определенным сюжетам, в которые они играли и раньше (в семью, больницу, строителей, транспорт и др.). Дети живо откликаются на новые впечатления, вплетая их, как сюжетные линии, в знакомые игры. Обогащению содержания помогает взаимодействие детей в игре, когда каждый вносит что-то свое, индивидуальное. Например, Сережа, папа которого капитан речного парохода, предлагает «воспитательнице» покатать детей по Москве-реке. Получив согласие, строит из стульев пароход, встречает пассажиров на его борту.

Так, если малыши, играя в детский сад, долго едят, пьют из чашек, то дети пятого года жизни завершают обед едва поднеся ко рту ложку.

На протяжении дошкольного детства развитие и усложнение содержания игры осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связности изображаемого;

- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений).

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры. Таким образом, для дошкольников роль - это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное. Смысл игры для дошкольника заключается в отношениях между персонажами. Поэтому ребенок охотно берет на себя те роли, отношения в которых ему понятны (воспитательница заботится о детях, капитан ведет корабль, следит, чтобы матросы хорошо работали, чтобы пассажирам было удобно). Ребенок изображает эти отношения в игре с помощью речи, мимики, жестов.

## **2 Глава. ФОРМИРОВАНИЕ РЕЧИ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В СЮЖЕТНО –РОЛЕВОЙ ИГРЕ.**

### **2.1. Условия формирования опыта.**

Свою работу я начала с первой младшей группы.

В первой младшей группе моим деткам было с 2 до 3 лет. Списочный состав группы 24 ребёнка. Двухлетние дети – очаровательны, они абсолютно честны и искренни во всём – в своих симпатиях и антипатиях, привязанностях и увлечениях. Их глаза широко открыты для всего нового. Главной фигурой в жизни детей остаётся взрослый, без помощи которого ребёнок еще не может справиться со многими бытовыми проблемами. Возникающая ещё в младенчестве потребность во внимании и доброжелательности взрослого не исчезнет с возрастом. Время от времени малыш нуждается в ласке – в том, чтобы его погладили, слегка обняли, позволили прижаться. Единство требований к детям со стороны всех взрослых в дошкольном учреждении и в семье необходимо как для положительного эмоционального состояния, так и для полноценного воспитания его личности.

Основная моя задача – наладить доверительное отношение с каждым ребенком, подарить им минуты радости, попытаться вызвать у них положительное отношение к детскому саду. Играя с детьми ставила простые, известные малышам игровые цели, не вызывающие особых сложностей при их достижениях. Дети вместе со мной прячутся «от дождя» под зонтик, берут «угощение» и т.д. На данном этапе важно не выполнение игрового действия, а установление доброжелательных, доверительных отношений с детьми.

Дети первой младшей группы испытывают большой интерес к окружающим предметам и увлеченно «исследуют» их, подвергая различным манипуляциям. Собственные манипуляции с предметами и подражание взрослым приводят к тому, что у ребенка возникают мысленные представления как о предметах, так и о действиях с ними. Благодаря таким

мысленным представлениям возникает способность переносить действия с одного предмета на другой – это период сюжетно-отобразительной игры. В дошкольном возрасте нередки индивидуальные или совместно-режиссерские игры. По своей сути они сходны с сюжетно-ролевыми, так как, с одной стороны, отражают уровень знаний о различных явлениях окружающей среды, а с другой – несут в себе элементы творчества и фантазии, представляя собой своеобразную форму размышления, детей над тем, что близко их интересам. Дети третьего года жизни уже приобщились к образно-ролевой игре, у них формируются основы сюжетно-ролевой игры. Дети начинают передавать в игре не только отдельные действия, но и элементы поведения тех лиц, которые совершали эти действия в жизни. Появляется «роль в действии», например, девочка, накрывая на стол, явно подражает маме, но на вопрос: «Кто ты?» - девочка отвечает: «Я Юля». Дети начинают обозначать словом выполняемую в игре роль: «Я шофёр», «Ты мама» и т.д. Так развивается сюжетно-ролевая игра. Эти игры значимы тем, что они дают возможность пополнять и активизировать словарь ребенка, формировать правильное звукопроизношение, развивать связную речь, умение правильно выражать свои мысли.

Для выявления уровня развития речи детей своей группы я провела диагностику. В основу проведения диагностики были положены следующие параметры измерения уровня речевого развития детей:

- выявление объема активного словаря,
- выявление состояния звукопроизношения,
- выявление состояния контекстной речи,
- выявление состояния грамматического строя речи.

Для изучения развития устной речи детей я применяла следующие задания:

**Методика № 1: «Какой...?»(Г.А.Урунтаева,Ю.А.Афонькина)**

Цель: выявить объем активного словаря.

Материал: предметы хорошо знакомые детям, с которыми они часто

действуют, например, мяч, ложка, чашка, рукавица.

Процедура проведения: Ребенку дают по одному предмету и предлагают с ним поиграть. В ходе игры задают вопросы: «Что это? Для чего это нужно?» Затем предлагают ребенку погладить предмет, надавить, смять и т.д. спрашивают: «Какой...?», чтобы выяснить умение выявлять качества и называть их. Если ребенок самостоятельно не обращает внимания на части предмета, то их показывают и просят назвать.

Обработка данных.

Подсчитывают правильность называния

1 балл - наличие правильного ответа.

0 баллов - неправильный ответ.

Выводы об уровне объема словаря.

10 баллов - высокий уровень объема словаря,

7-9 -баллов - средний уровень,

2-6 балла - низкий уровень,

0-1 балла – очень низкий уровень.

**Методика №2: «Назови что видишь»**

**(Г.А.Урунтаева, Ю.А.Афонькина)**

Цель: Выявить состояние звукопроизношения.

Материал: предметные картинки.

Для проверки правильности звукопроизношения детей попросили самостоятельно назвать приведенные им картинки. Самостоятельность их называния важна потому, что при повторении этих же самых слов вслед за взрослым ребенок часто произносит звуки более отчетливо, что может привести к неправильному заключению о состоянии его звукопроизношения.

Картинки подобраны на наиболее сложные по артикуляции звуки, к числу которых относятся свистящие (С, Сь, З, Зь, Ц), шипящие (Ш, Ж, Ч, Щ), а также звуки Р, Рь, Л, Ль, Й. Каждый из этих звуков находится в трех положениях в слове: в начале, в середине и в конце, что позволяет составить более точное представление о правильности его произношения ребенком.

Обработка данных.

Все результаты отмечались в таблице, где фиксировались ошибки в произношении звуков: в начале, середине и юнце слова.

Также отмечала, сокращают или упрощают ли дети слоговую структуру слов или используют уже имеющиеся у него звуки, замещая ими звуки, еще не сформировавшиеся в его произношении.

Оценка результатов.

Правильное произношение оценивается в 1 балл, неправильное в 0 баллов.

13 баллов - все звуки произносит четко, не сокращает и не упрощает слоговую структуру, не замещает.

10-12 баллов - упрощает и замещает звуки, еще не сформировавшиеся в его произношении: "р".

5-9 баллов - не произносит звуки "р", „смычные, щелевые.

0-4 баллов - ребенок произносит только гласные и звуки раннего онтогенеза.

Выводы об уровне развития.

13 - баллов - очень высокий уровень

10-12 баллов - высокий уровень.

5-9 баллов - средний уровень.

0-4 балла - низкий уровень.

**Методика № 3: «Опиши картинку»(Эльконин Д.Б.)**

Цель: определить умение составлять связный рассказ»

Материал: серия сюжетных картинок.

Процедура проведения: ребенку показывают серию сюжетных картинок и просят рассказать что изображено на ней, например такую серию:

1. "Мальчик вскапывает землю".
2. "Мальчик сеет".
3. "Мальчик поливает цветы".
4. "Мальчик собирает цветы".

Если ребенок отвлекался и не мог понять, что изображено на картинке, то разъясняла и специально обращала внимание на это.

После того, как рассмотрены картинки, предлагала рассказать о том, что он увидел на них. На рассказ по каждой картинке отводилось по две минуты.

Обработка данных:

Фиксировалось наличие и частота употребления ребенком различных частей речи, правильного употребления грамматических форм.

Оценка результатов.

10 баллов - в речи ребенка встречаются все десять фрагментов речи.

8-9 баллов - 8-9 фрагментов речи.

6-7 баллов - 6-7 фрагментов речи.

4-5 баллов - 4-5 фрагментов речи.

2-3 балла - 2-3 фрагмента речи.

баллов - не более одного фрагмента речи.

Выводы об уровне развития.

10 баллов - очень высокий уровень развития речи.

8-9 баллов - высокий уровень,

4-7 баллов - средний уровень.

2-3 балла - низкий уровень.

0-1 балла - очень низкий уровень.

#### **Методика № 4: «Образуй слова».**

Цель: выявить умение образовывать множественное число имен существительных.

Материал: 10 картинок изображением предметов в единственном числе, например, книга, шапка, кукла, диван, ухо.

Детям предлагалось назвать приведенные им картинки например, глаза и т.п.

Обработка данных: фиксировалось количество правильных ответов:



10 баллов – все правильные ответы  
4-7 баллов – 4- 7 правильных ответов  
0-3 баллов – 0 – 3 правильных ответов

Оценка результатов:

8 – 10 баллов – высокий уровень  
4 – 7 баллов – средний уровень  
0 – 3 баллов – низкий уровень.

### АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ ДИАГНОСТИКИ .

В результате диагностики каждый ребенок набрал определенное количество баллов, что и определило уровень развития его речи. Сравнительный анализ результатов диагностики по развитию речи детей на первоначальном этапе, который проводился **20 ноября 2010 года**, показал следующие результаты. (Приложение №1). Высокий уровень развития речи был выявлен у 3 детей (13% ), средний уровень 15 детей (60%), низкий уровень у 6 детей (27%). Можно сделать вывод, что уровень развития речи детей не высок. Поэтому я поставила перед собой **цель**:

- развитие речи детей младшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

Учитывая возрастные особенности детей младшего дошкольного возраста, в качестве приоритетных **задач** были выделены следующие:

- развитие связной диалогической речи;
- развитие коммуникативности и личного взаимодействия детей друг с другом;
- расширение и активизация словарного запаса;
- закрепление навыков ведения диалога;
- способствовать творческому и социальному самовыражению дошкольников.
- развитие умения слушать собеседника и общаться в паре, в группе, в коллективе.

## **2.2. Описание опыта работы.**

Первый этап по формированию речи младших дошкольников я начала с декабря 2010 года в первой младшей группе.

Организацию образно-ролевых игр я осуществляю в трех основных направлениях: подготовка к проведению игры, ее проведение, анализ.

Подготовка к проведению:

-отбираю игру в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие игровой деятельности, активизация речи;

-устанавливаю соответствия отборной игры по программным требованиям воспитания и обучения детей в определенной возрастной группе;

-определяю наиболее удобное время проведения сюжетно-ролевой игры;

-подготавливаю необходимый игровой материал для выбранной игры;

-заранее готовлюсь к игре: осмысливаю, изучаю весь ход игры; свое место в игре;

-методы руководства игрой;

-подготавливаю к игре детей: обогащая их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимых для решения игровых задач.

Проведение образно-ролевых игр включает:

-знакомлю детей с содержанием игры, с игровым материалом, который будет использоваться в игре;

-объясняю ход и правила игры;

-показываю игровые действия, обыгрываем вместе с детьми различные ситуации;

-подвожу итоги игры (отмечаю и приветствую успехи детей, поощряю самостоятельность детей, поддерживаю инициативу в общении со взрослыми и сверстниками).

**Анализ проведенной игры** направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры. Позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними.

Игра становится методом воспитания и развития, если в ней четко определены игровые правила и действия. Прежде чем начать игру, я стараюсь вызвать у детей интерес к ней, желание играть. Это достигалось различными приемами: использование художественного слова (песенки, потешки, загадки); сюрпризов (чудесный мешочек, волшебная коробочка и др.). Во время игры предлагаю детям такие игровые действия, как покормить куклу или мишку, покачать их, уложить спать. Эти действия показываю и объясняю на своем примере. Например, говорю: «Катя, хочет спать, я сейчас заверну ее в одеяльце и покачаю». Поиграв с куклой, передаю её малышу. Как правило, ребенок начинает действовать самостоятельно. Если он затрудняется в воспроизведении игрового действия, можно воспользоваться приемом совместной игры, предложить: «Давай, Оля, вместе кормить Катю, ты тоже держи ложку». Для игры я подбираю простые сюжеты с одним-двумя персонажами и элементами-действиями – «шофер» загружает машину кубиками и везет её; «мама» катает дочку в коляске, кормит её. Во время игры придумываю сюжеты или использую литературные тексты (к примеру, стихи А.Барто из цикла «Игрушки»). Обычно дети берут за основу образец, предложенный мною, но при этом привносят в игру что-то свое, знакомое по собственному опыту. (Приложение№2)

Не всегда малыши могут самостоятельно переносить действия, показанные мною, с одной игрушки на другую. В таких случаях предлагаю им другие игрушки, с которыми можно выполнять аналогичные действия.

### ***1 день:***

-вешаю над игрушечным умывальником полотенце, кладу мыло (предмет-заместитель);

-игра детей с новым игровым материалом (шуточное умывание);  
-предлагаю детям умыться; спрашиваю, что делать, если у куклы Зины грязные руки, а мишка запачкал нос.

### **2 день:**

-вношу в группу новую одежду для кукол (пальто, шапка);  
-привлекаю внимание детей к новым игрушкам. В ситуации «Кукла пришла в одежде» (в пальто, в шапке), спросить, «Что надо сделать, чтобы ей не было жарко». Поиграть вместе с детьми.

### **3 день:**

-вношу в группу игрушечные овощи и геометрические фигурки, изображающие их (свекла, морковь, лук, картофель);  
-рассматриваем игрушечные овощи, называем, вспоминаем их вкусовые качества. Если это геометрические фигуры, спрашиваю, на что они похожи.

### **4 день:**

-вношу новую куклу, обращаясь к ней от своего имени (кукла плачет, смеётся, гулит);  
-помогаю двум-трем детям развернуть совместную игру «в семью», используя предложенный на этой неделе игровой материал (кукольная одежда, туалетные принадлежности, овощи, кукла-младенец).

### **5 день:**

-смотрим, в каком состоянии находятся игрушки в групповой комнате и на участке, в присутствии детей отремонтировать нуждающиеся в починке.

При учете самостоятельной игровой деятельности отмечаю:

-какой вид самостоятельной деятельности дети предпочитают;  
-с какими игрушками играют, их отношение к игрушкам;  
-во что играют (сюжет игры);  
-как играют: эмоциональная выразительность детей в игре, характеристика их игровых действий (единичные, повторяющиеся);  
используют ли дети предметы-заместители, воображаемые предметы;

готовят ли условия для игры; обращаются ли к куклам, игрушечным животным с вопросами или говорят за них;

-играют вместе с воспитателем или самостоятельно, ставит ли ребенок сам игровые задачи;

-взаимоотношение детей в игре;

-принятие роли (роль в действии; роль, обозначенная словом).

-употребляют ли слова в единственном и множественном числе; слова с суффиксами;

-используют ли простые и распространенные предложения.

Ежедневно отмечаю лишь то, что является новым по сравнению с предыдущей характеристикой игры детей. Для закрепления цвета использую игры-упражнения «Подбери кукле платье», «В гости приехали куклы» и др. В повседневной жизни также обращаю внимание детей на цвет предметов в групповой комнате, на прогулке.

Мы часто с малышами наблюдаем за окружающими, связывая их с игрой. При этом внимание детей направляю на объект и действия, которые с ним производятся. Например, после наблюдения за работой няни, предлагаю: «Давайте и мы погладим белье нашим куклам, где у нас уют?». Так в сознание детей образуется непосредственная связь между окружающей жизнью и игрой. Во время неоднократной игры малыши выполняют несколько связанных между собой игровых действий. Например, Вова, играет с Машей, лечит ее, ставит градусник. Я подсказываю: «Ты лечишь Машу», постепенно фиксирую внимание ребенка на сходство его действий с действиями взрослых: «Ты как доктор лечишь». До игры или в начале её предлагаю малышу: «Доктору нужен белый халат, возьми, Вова, халат, ты у нас доктор».

Так я формирую у детей начальные навыки ролевого поведения, умению связывать ряд действий с названием роли и атрибутами, необходимыми для этой роли; а также согласовывать существительные с глаголами, составлять фразы из трех-четырех слов. Общим в сюжетно-

ролевых играх и занятиях является направленность их содержания на ознакомление детей с предметами, фактами, явлениями окружающей жизни.

Игры-занятия проводятся как в первую, так и во вторую половину дня. Длительность их пятнадцать-двадцать минут. Стараюсь планировать каждую из серий занятий, представить в следующей последовательности: а) игры-занятия с куклой; б) игры-занятия со строительным материалом; в) инсценировки литературных сюжетов.

Игры-занятия с куклой. (Приложение №2)

Предлагаю детям такие серии: «День рождения куклы Кати.», «Катя заболела.», «Катя проснулась.», «Куклы на прогулке.», «Купание куклы.», «Напоим Катю чаем.», «Научим куклу Катю раздеваться после прогулки.» и др. Использую игры-занятия с куклой как своеобразный образец для подражания, выполнения игровых действий и нравственных взаимоотношений, стараюсь обогатить самостоятельную деятельность детей. Кроме того, с помощью игр развиваю способности детей к более устойчивому проявлению добрых чувств, активности, целеустремленности. Планирование нескольких видов игр-занятий позволяет установить взаимосвязь между играми «в строительство» и образно-ролевыми играми «Дочки-матери», «Детский сад» и др. Для того, чтобы развить образно-ролевою игру «Дочки-матери» я привлекаю к участию в игре каждого ребенка, даю возможность самостоятельно действовать с игрушкой. Включаю новые слова (маленький, хорошенький, умница, сыночек, доченька и др.).

Кукла у детей становится любимой игрушкой, в игре она выступает в роли бабушки, сестрички, братика. Дети выражают свои чувства к кукле, всячески заботясь о ней. Обучая куклу действовать, они одновременно обучаются действовать сами. Поведение детей в игре изменяется. Так в самостоятельной игре дети вместе строят мебель для куклы, домик и т.д.

Но самое главное заключается в том, что в играх с куклами, со строительным материалом четко прослеживается направленность на

доброжелательность, взаимопомощь. В играх с куклами выступают высоконравственные мотивы: «вместе праздновать, путешествовать», «готовить для кукол обед» и т.д. Проявление радостных чувств от достигнутого (сделали, построили) говорит о возросшей у детей уровне целеустремленности, о развитии эмоционально-волевой сферы ребенка. Для расширения и углубления знаний и впечатлений о заботе «родителей о детях» использую художественную литературу: В.Карасева «Прилетели гули», Е.Благинина «Вот как мама угодила», Т.Волгина «В ясли Танечка идет». Предлагаю рассмотреть картину «Повар готовит обед». Во время рассматривания картины привлекаю малышек к составлению небольшого рассказа, отвечать на вопросы двумя-тремя словами. Таким образом, игры-занятия, как одно из средств организации воспитательно-образовательной работы, влияет на образование в коллективе прочных игровых группировок, появление инициаторов игр. У малышек появляется умение устанавливать некоторые связи, зависимости и закономерные отношения между предметами и явлениями, которое находит прямое отражение в монологической речи.

Я использую в играх уголки «Ряженья», «Наша сказка», которые являются прекрасным средством для театральной деятельности. Малышки любят наряжаться в разные наряды, перевоплощаться в сказочных героев (зайчика, мишку, лисичку и т.д.).

Для развития творческих способностей детей младшего дошкольного возраста в процессе обыгрывания, наиболее эффективными оказались следующие виды игровой деятельности: игры-занятия; кукольный театр; театральные игры; игры-забавы; игры-перевоплощения; игры-инсценировки; творческие и самостоятельные игры, которые развивают интерес к театру, стремление воспроизводить фрагменты знакомых спектаклей по собственной инициативе. При этом малышки учатся внятно говорить, произносить правильно некоторые звуки, выражать разные состояния, применяя соответствующую интонацию. Показ настольного театра

способствует обыгрыванию сказки с помощью игрушки, наблюдая за моими действиями, дети сами начинают манипулировать с куклами настольного театра, действовать с игрушкой, умению соотносить свои движения со словом.

На третьем году жизни малыши уже могут сами сопровождать слова взрослого движениями предметов и игрушек, иногда вступают в диалог, используют песенки, потешки, стихи. Театральные игры решают задачу развития у детей активной речи, способности к имитации движений, звукоподражания, развития воображения, способности выражать основные чувства мимикой. Например, при обыгрывании сказки «Теремок» дети могут показать себя мышкой, лягушкой, зайчиком и др. Для рассматривания иллюстраций использую книжки-игрушки, тематическое лото, предметные картинки, альбомы, вместе с малышами составляем небольшие рассказы. При ознакомлении с окружающим использую картинки «Дети играют». Наблюдение показывает, что после рассматривания картинок у детей возникает желание перевести свои впечатления в игровые действия с развернутым сюжетом: «Покатаем кукол на машине.», «Построим куклам дом.» и др. (Приложение №2)

Литература и фольклор учат ребенка мыслить, расширяют его кругозор. Постепенно подводя детей к восприятию более сложных произведений, ставлю задачу пробудить в каждом ребенке желание с еще большим интересом вглядываться в окружающий мир, обобщать свои впечатления на основе прочитанного. Образность произведений литературы и фольклора уже доступна пониманию малышей, поэтому их не удовлетворяет поведение сороки-белобоки, козы-дерезы, курочки-рябучечки и т.д.. Ребенок третьего года жизни уже понимает игровой характер сюжетов, их забавность. Он включается в «игру» с взрослым, легко откликается на предложение развернуть действия в ролях; может себя представить, например, козликком, собачкой, петушком, кисонькой-мурысенкой и т.д.



Все умения и навыки, которые ребёнок приобретает в игре, связаны с развитием речи. У детей формируется интерес к игре, желание участвовать в ней, ставить и реализовать свои цели.

Второй этап –развивающие игры на расширение ориентировки в окружающем и обогащение словаря.–проводился в течении 7 месяцев **сентября 2013 по март 2014 года** во второй младшей группе:

«Репка». Народная игра.

Дети сидят па полу, держа друг друга за талию. Это – «репка».

(Садимся на пол, держась за пояс впереди сидящего, раскачиваясь, поем. «Дедка» стоит перед «репкой».)

Водящий ходит вокруг с песней:

Ох, репка моя!

Репка саженая, огороженная!

Да и кто тебя сажал,

Да и кто поливал?

Огораживал?

Все дети («репка»):

А сажал меня Иван,

Поливал Селиван,

Селиванова жена огораживала!

Ведущий берет за руки первого ребенка, вытягивает со словами:

Тянем, потянем,

Вытянули репку.

Тот, кого вытянули, становится за ведущим, помогает тянуть следующего.

Игры данного типа незаменимы для детей так как способствуют развитию представлений через характерные, подражательные движения на основе опорных зрительных впечатлений (показ, картинка, слайд и т.п.); помогают приобретению опыта совместных действий, развитию доверия между детьми и взрослыми; обучают согласованности действий в группе;

развивают чувство ритма, музыкальность, двигательные навыки и т.д., а самое главное развивают речь детей благодаря проговариванию, повторению слов, заучиванию.

Игра «Путь от зерна – к хлебушку на нашем столе».

«Отправляемся в дорогу»

Мы по лужам шли: ших-ших, (осторожно переступаем на пяточках)

Мы по лужам шли: хлюп-хлюп, (топаем)

Под дождем бежали, кап-кап-кап, (бежим)

По грязи пролезали: шлеп-шлеп, (высоко поднимаем согнутые в коленях ноги)

К полю еле пробрались, вымокли, устали. (утираем «пот со лба»)

Или «Зайка»

Мы на луг ходили –

Хоровод водили.

Вот так, вот так – 2 раза

Хоровод водили.

Задремал в тенечке

Зайка на кочке.

Вот так, вот так –

Задремал в тенечке.

Зайку мы будили,

В барабаны били,

Вот так, вот так –

В барабаны били.

Ну-ка, зайка, попляши –

Свои лапки покажи.

Вот так, вот так –

Свои лапки покажи... (и т.д.)

Имитация движение по тексту.

### **2.3. Результаты опыта работы.**

Для подтверждения эффективности проведенной мною работы была повторно проведена диагностика в **марте 2014 года**. С целью изучения динамики произошедших изменений в развитии речи детей по приведенным выше методикам, я выяснила, что уровень развития речи детей значительно возрос. (Приложение №3)

При проведении повторной диагностики использовалась та же система методик. Оценка результатов, соответствует количеству набранных ребенком баллов.

Дети находившиеся на высоком уровне развития речи на начальном этапе показали те же результаты. Семь детей, имеющие средний уровень перешли на высокий уровень. Четверо детей, находящиеся на низком уровне повысили результаты, и перешли на средний уровень развития речи.

По результатам этих данных я пришла к выводу о том, что уровень развития речи детей повысил качественную результативность. Дети стали сосредоточеннее, внимательнее, активнее, вырос объем активного и пассивного словаря, в речи детей чаще стали появляться фрагменты речи: существительные, глаголы, местоимения, предлоги.

По результатам данного исследования видно, что активный словарный запас детей по развитию поднялся до высокого уровня. Дети, имеющие высокий уровень развития речи, не испытывали никаких затруднений при выполнении задания. Дети не испытывали смущения и проявляли явный интерес к заданиям. Уровень понимания речи соответствует возрастной норме. Дети сосредоточенно всматривались в предмет, брали его в руки, игрушки вызвали ответную реакцию, дети улыбались и пытались локализовать свои действия, легко вступали в контакт и понимали обращенную к ним речь. Также наблюдалось соответствие возрастной норме по уровню объема активного словаря. Дети безошибочно называли все картинки. Известно, что в 3-4 года звукопроизношение еще не сформировано в норме, поэтому тот результат, который продемонстрировали дети,

соответствовал норме. Эти дети более общительны со сверстниками, речь их проста для восприятия, в речи детей наблюдалась последовательность и связь между содержанием картинок. Иногда возникали трудности в ходе рассказа по опорным картинкам, так как дети, как правило, никогда не сталкивались с подобными ситуациями, и следовательно, не имели представления о том, какое действие на ней изображено. Дети использовали различные фрагменты речи: существительные, глаголы, союзы, наречия, местоимения и предлоги. В речи детей наблюдались слова - существительные категории единственного и множественного числа.

Таким образом, по результатам диагностики, можно сделать вывод о том, что речь детей в игровой деятельности развивается достаточно хорошо, так как игра - ведущий вид деятельности ребенка - дошкольника, и большую часть своего времени ребенок проводит за разнообразными играми.

### **3 Глава. Заключение.**

Развитие речи - процесс своеобразный, сложный, протекающий неодинаково у различных детей. У одних детей наблюдается раннее появление первых слов и бурное, ускоренное развитие всей речи. В таких случаях не следует побуждать речевую активность ребенка. Таким детям не следует много читать в слух, рассказывать, заучивать с ними стихи, чтобы уберечь их речь от нежелательных осложнений.

В процессе исследования была проведена начальная диагностика по определению развития речи у дошкольников.

Основой описания опыта стали сюжетно-ролевые игры. Затем была проведена повторная диагностика, доказавшая, что применение сюжетно-ролевых игр, развивающих речь детей, является целесообразными, достаточно эффективными и практически оправданными.

Можно утверждать, что сюжетно-ролевая игра оказывает положительное влияние на развитие речи. В ходе игры ребенок вслух разговаривает с игрушкой, говорит и за себя, и за нее, подражает гудению самолета, голосам зверей и т. д.

Таким образом, в сюжетно-ролевой игре развивается речевая активность детей.

Среди всего многообразия детских игр наибольшее значение имеет сюжетно-ролевая игра. Она отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Детская комната вдруг превращается в больницу или в магазин, или в поле сражения. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, солдата) и действуют от имени этих ролей. В ролевой игре это всегда парные или дополнительные роли, поскольку всякая роль предполагает другого участника: ребенок может быть врачом, только если рядом есть больной, покупателем, только если есть продавец, и т. п. Поэтому ролевая игра -- это деятельность коллективная: она обязательно предполагает других участников и прежде всего сверстников.

Именно называние предметов новыми именами, обозначение действий, совершаемых с этими предметами, дает новый смысл каждой отдельной вещи, действию, поступку. Когда дети играют, они не только действуют, жестикулируют и манипулируют с игрушками, они еще всегда объясняют, что именно они делают. Без таких объяснений, придающих новый смысл предметам и действиям, невозможно ни принятие роли, ни создание условного пространства игры. Причем речь ребенка, объясняющая игру, должна быть кому-то адресована. Игровое действие должно иметь партнера или зрителя, которому необходимо объяснить, что означает тот или иной предмет или действие. Играя в больницу, обязательно следует договориться, кто врач, а кто больной, где шприц, а где градусник, когда врач дает таблетки, а когда слушает пациента. Без такой договоренности и без взаимного понимания игровая ситуация перестает существовать и рассыпается. Д. Б. Эльконин, сделавший большой вклад в изучение игры дошкольников, писал, что в игре у детей возникает чрезвычайно богатая речевая связь, которая освобождает речь детей от ситуационной связности. Игра является своего рода переходным, промежуточным звеном между полной зависимостью речи от вещей и предметных действий к свободе слова от реальной, воспринимаемой ситуации. Именно в этом «освобождении слова» и состоит значение игры для речевого развития детей.

## Список литературы.

1. Алексеева М.М., Яшина В.И. Методика развития речи и обучения родному языку дошкольников. –М.: Академия, 2000. –400с.
2. Алексеева М.М., Ушакова О.С. Взаимосвязь задач речевого развития детей на занятиях // Воспитание умственной активности у детей дошкольного возраста.- М, 2003. - с.27-43.
3. Арушанова А.Г. К проблеме определения уровня речевого развития дошкольника // в сб. научных статей: Проблемы речевого развития дошкольников и младших школьников /Отв. ред. А.М. Шахнарович. - М.: Институт национальных проблем образования МОРФ, 2005. - с. 4-16.
4. Бородич А.М. Методика развития речи детей дошкольного возраста. - М.: Просвещение, 2004. - 255 с.
5. Воробьева В.К. Методика развития связной речи у детей с системным недоразвитием речи: учеб. пособие / В.К. Воробьева. -- М.: АСТ: .
6. Выгодский Л.С.Собрание сочинений. Т.5. - М.: Педагогика, 2003. - 136 с.
7. Гербова В.В. Работа с сюжетными картинками // Дошкольное воспитание - 2005. - N 1. - с. 18-23.
8. Гербова В.В. Составление описательных рассказов // Дошкольное воспитание. - 2006. - N 9. - с. 28-34.
9. Г.Г.Григорьева, Н.П.Кочетова, Г.В.Груба, пособие для воспитателей дошкольных образовательных учреждений и родителей «Играем с малышами», М., «Просвещение», 2007г.
10. Занятия по развитию речи в детском саду. Программа и конспект /Под ред. О.С. Ушаковой. –М.: Совершенство, 2001. –368с.
11. Печора К.Л., Пантюхина Г.В. Голубева Л.Г. Дети раннего возраста в дошкольных учреждениях: Пособие для педагогов дошк. учреждений. - М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2004.

12. Ушакова О.С. Работа по развитию связной речи в детском саду (старшая и подготовительная к школе группы) // Дошкольное воспитание, 2004. - N 11. - с. 8-12.

13. Ушакова О.С. Работа по развитию связной речи (младшая и средняя группа) // Дошкольное воспитание, 2004. - N10. - с. 9-14.

14.Кравцова Е.Е. "Разбудить в ребенке Волшебника" М.: Просвещение, 2007



Приложение 1

ДИАГНОСТИКА. Ноябрь 2013 года.

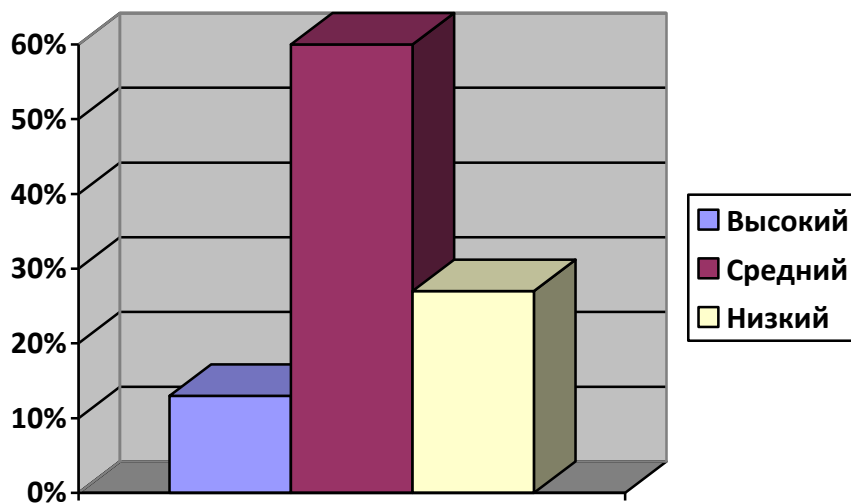
	М №1	М №2	М №3	М №4	Итого	Уровень
Адаменко Максим	9 С	9 С	7 С	4 С	29	Средний
Аксенти Маргарита	8 С	6 С	6 С	5 С	25	Средний
Брагина Вика	10 В	10 В	7 С	8 В	35	Высокий
Боковикова Маша	3 Н	2 Н	2 Н	0 Н	7	Низкий
Белых Владлен	10 В	8 С	6 С	5 С	29	Средний
Герман Артур	8 С	7 С	7 С	2 Н	24	Средний
Григорьева Ксюша	7 С	4 Н	3 Н	3 Н	17	Низкий
Гнатив Маша	7 С	5 С	5 С	3 Н	20	Средний
Дияк Марик	5 Н	5 С	4 С	4 С	18	Средний
Дектярёв Ярик	4 Н	6 С	2 Н	2 Н	14	Низкий
Жубрёв Егор	8 С	5 С	4 С	4 С	21	Средний
Казаков Егор	7 С	6 С	4 С	4 С	21	Средний
Каламурза Инга	8 С	10 В	8 В	8 В	34	Высокий
Книгина Ева	2 Н	2 Н	2 Н	2Н	8	Низкий
Липский Антон	7 С	6 С	5 С	2 Н	20	Средний
Лыткин Артём	7 С	8 С	4 С	4 С	23	Средний
Люосева Даша	9 С	8 С	6 С	4 С	27	Средний
Никоненко Вова	10 В	10 В	8 В	4 С	32	Высокий
Олейник Артём	8 С	8 С	4 С	3 Н	23	Средний
Попов Елисей	4 Н	4 Н	2 Н	2 Н	12	Низкий
Поповцев Данил	7 С	6 С	4 С	2 Н	19	Средний
Пыстина Дарина	4 Н	4 Н	4 С	3 Н	15	Низкий
Тюрнин Борис	7 С	6 С	4 С	2 Н	19	Средний
Холопов Лёня	7 С	8 С	6 С	4 С	25	Средний

**Высокий уровень -3 чел. .(13 %)**

**Средний уровень -15 чел.(60%)**

**Низкий уровень-6 чел.(27 %)**

**НОЯБРЬ 2013 года.**



## Приложение 2



«Игры с куклами.»



Игра «Магазин.»

**Игра «Строители.»**  
**«Что нам стоит дом построить.»**



**Игра «Больница.»**

## Сюжетно-ролевая игра 1.

### «Печем пирожки»

**Цель:** учить ставить игровые цели, выполнять соответствующие игровые действия, ходить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры.

**Игровые пособия.** Коробка с крышкой, детали из строительного набора (небольшие шарики, разрезанные пополам).

**Методы руководства.** Участие в игре в качестве равноправного партнера.

### Ход игры

-Дарина, ты хочешь со мной поиграть? Я буду пирожки печь. Ты хочешь пирожок? Давай еще Машеньку позовем и Ксюшу. Девочки тоже хотят играть.

-Посмотрите, что у меня есть *(снимает крышку с коробки и кладет ее рядом)*.

-Я буду тесто месить для пирожков. Вот так, вот так! *(Перемешивает в коробке детали из строителя.)*

-Машенька, ты с чем любишь пирожки? С повидлом? Вот этот пирожок для тебя, он с повидлом *(показывает, как лепить пирожок)*.

-Ой, а куда же мне положить пирожки? На чем будем их печь? *(Хорошо, если кто-то из детей догадается, что для этого можно использовать лежащую на столе крышку от коробки.)* Действительно, сюда можно пирожки класть! Пусть это будет противень, как у мамы на кухне.

-Вот здесь будет Машин пирожок с повидлом. А с чем Дарина любит пирожок? Хочешь с капустой или с яблоками? Вот он, Даринин пирожок с яблоками и Ксюше пирожок слепим, и Вике.

-У нас осталось еще место, давайте еще пирожок сделаем. Кто мне поможет?

-Машенька, замеси тесто. Вот как у тебя хорошо получается!

-А теперь лепи пирожок вот так, как я. Клади его на противень. *(Предлагает другим детям.)* Много пирожков получилось. Не осталось ни одного свободного места. Надо в духовку ставить, пусть пекутся. А где же у нас будет духовка?

-Ксюша, где будем печь пирожки? Вот здесь? *(Можно использовать любые заместители.)* Это плита? Включай побыстрее! Поставили пироги. Пока пекутся, можно и отдохнуть, поиграть немножко.

-Ваши ручки любят играть? И умеют вот так махать, как птички крылышками? А вот так клевать зернышки умеют? А кричать ку-ку у вас получается? Раз вы у меня такие большие и умные, давайте поиграем.

Летела кукушка

Мимо сада  
(машут руками).  
Поклевала  
Всю рассаду  
(пальцами левой руки «клюют»)  
И кричала  
Ку-ку-мак  
(делают «клювики» из пальцев).  
Зажимай  
Один кулак.

*(Повторить два-три раза.)*

-Хорошо поиграли. А как там наши пирожки?

-Понюхайте, как вкусно пахнет.

-Оля, посмотри, пирожки уже зарумянились?

-Конечно, они готовы. Я сейчас их вытащу из духовки. Осторожно, горячо!

-Угощайтесь. Вот это чей пирожок? Машин?

-Кушай, девочка! Вкусно?

*(Раздаю пирожки всем. Если дети будут брать «пирожок» в рот, остановит их.)*

-Маша, мы ведь играем. Это же не настоящий пирожок. Вот так его едим - «понарошку». А в рот брать не нужно.

-Вот какие пирожки получились вкусные.

-Мы поели, а куклы голодными остались. Они тоже хотят пирожков.

-Ксюша, у нас остались пирожки? Конечно! Ты хочешь куколку покормить? Вот так, как я. Кушай, куколка. Вкусный пирожок. Я тебе еще испеку.

-На этом игра может быть закончена. Можно переключить детей на другой вид деятельности. Если они выразят интерес к продолжению игры, можно еще раз «замесить» тесто, «испечь» пирожки, угостить кукол, зайчиков и т.д. Точно так можно «готовить кашу», «суп» и т.д.

## Сюжетно-ролевая игра 2.

### «День рождение куклы Кати»

**Цель:** Продолжать обогащать содержание игр. Способствовать объединению детей для совместных игр.

**Материал и оборудование:** Кукла в нарядном платье, образные игрушки ( мишка, заяц, бочонок с мёдом, морковка ( можно использовать предмет-заместитель).

**Предварительная работа:** Празднование день рождения детей в группе: пение песен, чтение стихотворений, игры-хороводы, подвижные игры и др.

#### Ход игры:

*Воспитатель говорит, что у её дочки Кати сегодня день рождения и она приглашает в гости. Советует детям подумать, что они подарят Кате, чем порадуют её. Подсказывает, что они могут прийти в гости с мышкой и принести бочонок мёда или с зайкой, который подарит Кате вкусную сладкую морковку.*

*Затем воспитатель предлагает детям помочь Кате красиво накрыть стол для гостей, приготовить чай, а сам печёт пирог, приговаривая:*

Уж Катеньке пирог испеку,  
Уж я доченьке румянький.  
На нём корочка пшеничная,  
А начиночка яичная,  
А помазочка медовая.

(Русская народная песня «Уж я Танюшке пирог испеку»)

*Дети собираются на день рождения, по совету педагога Серёжа берёт, например, мышку и говорит, что Мишка несёт Кате в подарок мёд и большую шишку.*

*Кукла радостно встречает гостей, благодарит их:*

*-Спасибо, Машенька. Садись чай пить. Смотрите, а вот и Зайка-побегайка пришёл. Какая у него большая морковка! Она, наверное, вкусная, сладкая. Спасибо, Заинька, садись, и ты чай пить, мёдом угощайся.*

*Гости поют песню «День рождения» (муз. В. Герчик, слова Н Френкель):*

Чей, чей, чей, чей,  
Чей сегодня день рожденья?

Кто, кто, кто, кто,  
Принимает поздравленья?  
Кто получит от ребят  
И игрушки, и подарки?  
У кого глаза блестят,  
На щеках румянец яркий?  
Все, все, все, все,  
Все мы Катю поздравляем!  
С ней, с ней, с ней, с ней.  
Веселимся и играем.

Дальше дети читают стихи. Например: А.Барто «Флажок» и дарят флажок Кате и т.д.

-А кто хочет рассказать Кате про кота? (потешка «Как у нашего Кота»).  
Давайте подарим Кате кота, ей будет очень приятно.

*Затем организуется игра «Догони Мишку». Сначала убегает Мишка, потом-дети, затем детей догоняет Катя.*

-Вот какой день рождения был у Кати. Теперь пора прощаться, пусть Катя отдыхает.

*При повторении игры можно отметить день рождения мишки, зайки, кота и др.*



### Сюжетно-ролевая игра 3.

#### *«Катя заболела»*

**Цель:** разнообразить ролевое участие детей в игре с куклой. Способствовать обогащению сюжета детских игр.

**Материал и оборудование:** шпатель, фонендоскоп, градусник, лекарства (используются предметы заместители); сумка доктора, халат, колпак (в 2-3 экземплярах).

**Предварительная работа:** 1. Беседа с доктором, медсестрой, рассматривание медицинских инструментов, рассказ о их назначении.

2. Рассматривание иллюстраций: доктор лечит детей.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель сообщает детям, что её дочка заболела.*

- Надо уложить Катю в постель и вызвать доктора. Я сама буду доктором. У меня есть халат, колпак и инструменты.

- Вова, а ты хочешь быть доктором?

- Вот тебе тоже халат, колпак и инструменты. Давай вместе лечить кукол, начнём с моей дочки Кати. Давай послушаем её. Что для этого нужно? (трубка.)

- Слышишь, как бьётся Катино сердечко: "Тук-тук-тук"?

- Дыши, Катя. Теперь ты, Вова, попроси Катю глубоко дышать.

- Сейчас поставим Кате градусник. Вот так. Теперь посмотрим её горло.

Где же ложечка?

- Катя, скажи: «А-а-а».

- Видишь, Вова, горло у Кати красное и температура высокая. Дадим ей лекарство.

- Теперь Катя пусть поспит.

*Воспитатель читает стихотворение В. Берестова «Больная кукла»:*

Тихо. Тихо. Тишина.

Катя бедная больна.

Катя бедная больна,

Просит музыки она.

Спойте, что ей нравится,

И она поправится.

- Давай, Вова. Споём Кате песенку (*желательно взять хорошо знакомую песню*).

-Вот видишь, мы развеселили Катю, и она быстро поправилась.

*Игру целесообразно повторять в течение 1-2 недель с другими игрушками, например с мишкой, зайкой и т.д.*

*Началом для подобных игр могут служить стихи:*

- -Поиграй-ка, зайка,  
Поиграй со мной.  
Отвечает зайка:  
-Не могу, больной.  
-Ой-ой-ой, бедный! (Е.Благинина.)
- Послушай, мишка,  
Не кушай лишка!  
Живот разболится  
У кого будешь лечиться?

(Е. Чарушин, Е.Шумская.)

## Сюжетно –ролевая игра 4.

### «Катя проснулась»

**Материал и оборудование:** 1. В кукольном уголке создана игровая ситуация: кукла Катя спит в кроватке.

2. Умывальник, полотенце, мыло (кирпичик).

**Предварительная работа:** разучивание потешки "Водичка-водичка".

#### Ход игры:

-Интересно. Что делают наши куклы?

-Где Катя?

-я буду её мамой. Марик, а ты хочешь быть папой?

- Давай вместе посмотрим, что делает наша дочка Катя. *(подходят к кроватке, на которой спит кукла.)*

-Наша дочка спала, а теперь проснулась. Давай, Марик, поможем ей встать с постели. Я буду одевать тапочки, а ты, пожалуйста, заправь Катину постель: поправь простынку, застели кровать одеялом, сверху положи подушку. Вот теперь постель заправлена.

-Надо помочь нашей дочке умыться, Марик, открой кран. Катя послушала, как течёт вода а потом попросила:

Водичка-водичка,  
Умой моё личико,  
Чтоб глазоньки блестели,  
Чтоб щёчки покраснели,  
Чтоб смеялся роток,  
Чтоб кусался зубок.

-Взяла Катя мыло *(показывает кирпичик)* и стала намыливать руки. Но она ещё маленькая и просит: «Помоги, папа». Умой, Марик, дочку.

-Вот какая Катя стала чистая. Теперь можно с ней гулять. Пойди, папа, покажи Кате, какие красивые игрушки есть у нас в детском саду» .

*Затем обучение данному игровому действию с куклой можно провести с ребёнком, у которого низкий уровень игровых действий.*

## Сюжетно ролевая игра 5.

### «Куклы на прогулке»

**Цель:** Продолжать развивать интерес к играм с куклой и строительным материалом. Учить пользоваться приобретёнными умениями при сооружении несложных построек. Закреплять умение играть вместе, делиться игровым материалом.

**Материал и оборудование:** 1. Набор крупного строительного материала: кирпичики, кубики, призмы, пластины.

2. Куклы разных размеров.

3. Машины разной величины.

4. Образные игрушки: матрёшки, зайцы, мишки и т.д.

**Предварительная работа:** Занятия по конструированию. Темы построек: дорожка (узкая и широкая); поезд; машина; дом; ворота; горка и т.д.

#### Ход игры:

*Воспитатель говорит, что куклы хотят гулять.*

-Давай оденем их на прогулку. А наших мальчиков-«пап»-попросим построить для дочек дорожки, поезд, машину, горку, чтобы всем было весело и интересно на прогулке.

*Дети одевают кукол (см. «Оденем Катю на прогулку»).*

*Воспитатель спрашивает, кто и что будет сооружать для кукол. В ходе строительства закрепляет названия деталей конструктора, их величину, цвет, поощряет самостоятельность детей, дружную игру. При необходимости помогает одевать кукол на прогулку.*

*Во время одевания кукол желательно прочитать стихотворение З. Александровой «Катя в яслях»:*

Раз, два, три, четыре, пять,  
Собираемся гулять.  
Завязали Катеньке  
Шарфик полосатенький.  
Одели на ножки  
Красные сапожки.

*Когда куклы одеты и постройки готовы, можно предложить детям погулять с дочками по дорожкам, сопровождая их действия словами потешки:*

Катя, Катя маленька,  
Катенька удаленька,  
Пройди по дороженьке,  
Топни, Катя, ноженькой.

Или:

Большие ноги шли по дороге:  
Топ-топ! Топ-топ!  
Маленькие ножки  
Бежали по дорожке:  
Топ-топ-топ! Топ-топ-топ!

Если дети построят дома, то можно обойти их вокруг и прочитать стихотворение:

Ходит Катенька с трудом,  
В первый раз обходит дом:  
Топ-топ.  
Мама водит взад-вперёд,  
Дочка ходит взад-вперёд:  
Топ-топ.

*(Из кабардино-балкарской песенки "Топ-топ".)*

*Если же дети построят поезд, то во время поездки на нём уместно вспомнить стихотворение Э. Мошковской «Мчится поезд».*

*При повторении игры вводится строительство одной - двух новых, более сложных построек. Воспитатель даёт образец их обыгрывания не только с куклами, но и с другими образными игрушками, (если на кеглю одеть юбку и косынку, то получится матрёшка).*

*В ходе таких игр педагог постепенно подводит детей к совместной игровой деятельности.*

## Сюжетно-ролевая игра 6.

### «Купание куклы»

**Цель:** учить объединять игры единым сюжетом: сначала куклу надо раздеть, выкупать, одеть, уложим спать. Закреплять разнообразные игровые действия.

**Материал и оборудование:** ванночка, мыло (кирпичик), мыльница, полотенце, ковшик (все предметы в 2-3 экземплярах); кукла Катя (у неё «испачканы» руки).

**Предварительная работа:** дидактическая игра «Купание куклы Кати».

### Ход игры:

Воспитатель, обращаясь к кукле, спрашивает:

Ах ты, девочка чумазая,  
Где ты руки так измазала?

(А. Барто. «Девочка чумазая».)

Затем говорит детям.

-Моя дочка Катя испачкалась. Надо её выкупать. Где у нас ванночка? Кто принесёт воды?

-Какая нам нужна вода? (тёплая).

-Вика, принеси, пожалуйста, тёплой воды в ковшике.

-Кто принесёт мыло?

-Мочалку?

-Полотенце? (дать поручение Вове, Боре, Данилу).

-Всё готово. Ева, помоги, пожалуйста, Кате раздеться. Вика, а ты принеси для Кати чистую рубашку, трусики.

-Егор, начинай мыть Катю. Куда надо посадить куклу? (в тазик).

-А сейчас. Егор, что ты будешь делать? (помою Кате голову чистой, тёплой водой, помой руки, ноги.)

-Попросите Вику намылить Кате голову мылом, а ты будешь поливать.

В то время, когда Егор «поливает» из ковшика, можно прочитать стихи:

Тёплую водичку  
Льём на нашу птичку.

(Е.Благинина. «Алёнушка».)

Хлюп-хлюп ручками,  
Полон мыла таз.  
Ты не трогай, Катенька,  
Мыльной ручкой глаз.  
А водичка булькает,  
А водичка пенится,  
Катенька поется,

Причешется, оденется.

*(С Капутикян. «Хлюп-Хлюп».)*

*Когда мытьё куклы закончено, воспитатель предлагает Вике вытереть её полотенцем.*

-Кукла стала чистой. Вова и Егор убирает всё на место, вешают полотенце.

Затем куклу одевают и укладывают спать. Вместе с воспитателем поют Кате Русскую народную песенку:

Баю-баю, баиньки,

В огороде-заиньки.

Кате спатеньки велят.

*Игру можно повторить 2-3 раза с привлечением детей, у которых низкий уровень игровых умений и навыков.*

## Сюжетно-ролевая игра 7.

### «Напоим Катю чаем»

**Материал и оборудование:** 1. В кукольном уголке создана игровая ситуация: кукла спит в кровати.

2. Умывальник, полотенце, мыло (кирпичик).

3. Набор чайной посуды, «оладушки»

**Предварительная работа:** 1. Знакомство с игровым действием "Катя проснулась".

#### Ход игры:

- Давайте поиграем. Я буду мамой. А где же моя дочка, кукла Катя?

-Ещё спит?

-Пусть спит, а я ей за это время чай приготовлю.

-Посмотрите, какой красивый чайник *(в последующих играх на эту тему можно использовать игрушку-заместитель)*. Надо налить в него воды. Открою кран. И ты, Маша, приготовь чай своей дочке. Налей в чайник водички. Вот уже полный чайник воды. Поставлю его греться на плитку. И ты, Маша, поставь свой чайник на плитку. Пусть греется водичка. А мы сейчас приготовим чашки. Вот здесь будет сидеть моя дочка Катя. Поставлю ей чашку с блюдцем. А ты, Маша, куда поставишь чашку с блюдцем?

-А где же наши оладушки?

- Принеси. Маша, пожалуйста.

-Теперь всё готово. Можно будить наших дочек.

-Вставай доченька. С добрым утром!

*Далее проводится игра по конспекту «Катя проснулась».*

*После того как умыли кукол, зовём их пить чай. Повторяя игровые действия с другими детьми, закрепляем название и назначение посуды: чайник, сахарница, хлебница; приучаем, вставая из-за стола, говорить «спасибо»; мыть посуду и ставить её на место.*

*Куклы-дочки в это время "играют" катают мяч, качаются в качалке, и катаются на машине и т.д.*



## Сюжетно-ролевая игра 8.

### «Научим куклу Катю раздеваться после прогулки»

**Цель:** Продолжать учить детей выполнять в игре 2-3 знакомых действия с куклой (кукла гуляла, пришла домой, будет раздеваться, умываться и т.д.).

**Материал и оборудование:** 1. Куклы (2-3), одетые на прогулку.  
2. Шкаф для кукольной одежды.

**Предварительная работа:** Дидактическая игра «Научим Катю раздеваться после прогулки».

#### Ход игры:

- Моя дочка Катя вернулась с прогулки. Сейчас я помогу ей раздеться. Максим, твоя дочка тоже гуляла?

- Помоги ей раздеться. Давай расскажем нашим дочкам, в каком порядке надо раздеваться. Сначала развяжем шарф.

Развязали шарф.

Шарфик полосатенький.

(З.Александрова. «Катя в яслях».)

- Куда надо положить шарфик? *(на полку в шкаф)*.

- Правильно.

Вещи надо убирать.

Не придётся их искать.

(А.Барто. «Маша-растеряша».)

- А сейчас, что мы поможем снять нашим дочкам? *(шубу)*.

- Максим, прочитай эту потешку своей дочке. Ей будет приятно.

- Куда мы повесим шубу? *(в шкаф)*.

- Что мы ещё сняли? *(сапожки)*.

- У моей дочки маленькие, красные сапожки, а у твоей дочки какие сапожки? *(большие, синие)*.

- Куда мы поставим сапожки? *(в шкаф)*.

- Снимаем с ножки Новые сапожки.

- Максим, Катя спрашивает, можно уже идти играть? *(нет)*.

- Что ещё надо снять? *(рейтузы)*.

- У моей дочки маленькие, красные рейтузы, а у твоей дочки какие? *(большие, синие)*.

- Куда надо положить рейтузы? *(на полочку, в шкаф)*.

- Всё разделись! Пошли играть! Опять нельзя? Почему? *(забыли надеть сандалики)*.

- Забыли надеть сандалики!

Вот они - сандалики

У нашей Кати-крошки.

Этот с правой ножки,

Этот с левой ножки.

-А теперь можно играть? *(нет, надо умыться.)*

(См. приложение «Катя проснулась «-сентябрь»).

### **Сюжетно-ролевая игра 9.**

#### **«Покатаем кукол на машине»**

**Цель:** Учить детей объединяться по 2-3 ребёнка для самостоятельных игр. Продолжать развивать умение переносить знакомые действия со строительным материалом в новые игровые ситуации, выполнять действия в соответствии с ролью (шофёр, пассажир).

**Материал и оборудование:** 1. Набор строительного материала (кубики, пластины, кирпичик).

2. Рули (2-3 шт.), можно использовать игрушки-заместители: круг, кольцо от колецброса и т.п.

3. Куклы, образные игрушки (мишка, заяц, лисичка и т.д.).

4. В строительном уголке воспитателем заранее построена машина.

**Предварительная работа:** Сооружение машины из мелкого строительного материала на занятии по конструированию.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель сажает на машину (сделанную заранее из крупного строительного материала) куклу Катю. Говорит:*

-Моя дочка хочет покататься на машине. А кто будет шофёром?

-Елисей, ты хочешь быть шофёром?

-Вот тебе руль. Покатай, пожалуйста, мою Катю.

*Во время игры воспитатель поёт, а дети подпевают песню "Машина"(муз. М.Попатенко, слова Н Найдёновой):*

В машине, в машине  
Шофёр сидит  
Машина, машина  
Идёт, гудит:  
«Би-би-би, би-би-би!»

В машине, в машине  
Ребят полно.  
Поехали дети,  
Глядят в окно:  
«Би-би-би, би-би-би!»

Вот поле, вот речка,  
Вот лес густой.

Приехали дети.

Машина, стой!

-Спасибо, Елисей, ты был хорошим шофёром. Посмотри, к тебе пришли ещё мамы и папы. Они тоже хотят покатать своих дочек. Как вы попросите об этом Елисей? *(Елисей покатай, пожалуйста, мою Свету.)*

-А чтобы вам не пришлось долго ждать, давайте попросим Артёма тоже быть шофёром. Поможем ему построить машину. Вы приносите нам кубики, кирпичики, а мы с Артёмом будем строить.

-Что сначала поставим? *(кубики).*

-А теперь что надо сделать? *(положить сверху дощечку-пластину и поставить кирпичик-получится кабина шофёра).*

-А рулём у тебя будет вот это кольцо. Приглашай пассажиров.

*Когда кукла займут свои места. Воспитатель ещё раз поёт песню «Машина».*

*При повторении игры можно предложить детям полетать на самолёте ( вспомнить стихотворение А.Барто «Самолёт построим сами») или поплыть на корабле(прочитать стихотворение А.Барто «Матросская шапка»).*

## Сюжетно-ролевая игра 10.

### «Построим куклам дом»

**Цель:** Продолжать развивать интерес к играм с куклами и строительным материалом. Учить подбирать игрушки и атрибуты для игры. Учить объединяться по двое-трое для самостоятельных игр.

**Материал и оборудование:** Набор строительного материала: кубики, кирпичики, пластины; куклы разных размеров; образные игрушки (заяц, мишка, белочка, лисичка и т.д.).

**Предварительная работа:** Занятие по конструированию на тему «Домик для куклы».

#### Ход игры:

*Воспитатель обращается к детям:*

-К нам в гости пришла кукла Света. Она говорит, что ей негде жить. Давайте построим для Светы дом. Кто хочет построить дом?

-Боря, ты хочешь построить дом для Светы?

-Давай вместе строить, а Света посмотрит, как мы будем работать.

*Воспитатель сажает куклу на ковёр.*

-Из чего будем строить дом? *(из кирпичиков).*

-Боря, принеси, пожалуйста, кирпичики.

-Как мы поставим кирпичики? *(узкой стороной).*

-Это будут стены дома, а как сделать крышу? *(надо положить кирпичик сверху на стены).*

-Давай, Боря, проверим, сможет ли Света жить в этом домике.

*Если кукла высокая, то воспитатель показывает, как построить высокий дом.*

-Теперь надо сделать двери, чтобы в доме было тепло.

*При этом можно поставить один или два кирпичика независимо от величины построенного дома.*

*В процессе строительства дома вместе с Борей воспитатель привлекает к работе и других, заинтересовавшихся игрой детей: одному предлагает сделать забор, другому - дорожку к дому и т. д. Поощряет совместные игры детей.*

*Можно посоветовать малышам построить дома для своих кукол (зайцев, мишек), при этом спеть песню «Строим дом»*

Тук да тук,  
Тук да тук,  
Раздаётся  
Громкий стук.  
Строим дом,  
Дом большой,  
И с крытчком,  
И с трубой.

Разукрасим  
Мы дом  
И вверху  
Флажок прибить.  
Будут жить  
В доме том  
Зайка с куклой (мишкой)  
И слоном.

*Когда постройка дома (или домов) закончена, воспитатель предлагает детям привести кукол в гости к Свете. Игрушки идут по дорожке, впереди - кукла Катя. Педагог читает потешку:*

Катя, Катя маленька,  
Катенька удаленька.  
Пройти по дорожке,  
Топни, Катя, ноженькой.

## Сюжетно-ролевая игра 11.

### «Оденем на прогулку»

**Цель:** развивать умение переносить знакомые действия с куклой в новые игровые ситуации, выполнять действия в соответствии с ролью; выполнять в игре 2-3 последовательных действия.

**Материал и оборудование:** 2-3 комплекта верхней одежды для кукол (шапка, рейтузы, обувь, пальто, шарфик).

**Предварительная работа:** 1. Дидактическая игра "Оденем куклу на прогулку" .

2. Чтение стихотворения Е.Благиной «Новая одежда».

#### Ход игры:

*Воспитатель показывает новую одежду для куклы и говорит:*

-Катя уже позавтракала. Сейчас я её буду одевать на прогулку.

-А у ваших дочек есть одежда?

-Давайте вместе одевать их на прогулку?

-Что будем одевать сначала?

-Возьмём колготки. Моя дочка маленькая, и ей нужны маленькие колготки. А у тебя, Вика, какая дочка?

-Уже большая?

-Ей надо большие (длинные) колготки.

-Теперь оденем сапожки. У моей дочки сапожки маленькие, красные. А твоей дочки, Вика, какие сапожки? *(большие, синие)*.

Наденем на ножки

Новые сапожки,

Пустим по дорожке.

Будет доченька ходить,

Сапожки новые носить.

*(Е. Благина. «Новая одежда».)*

-Чтобы Катя не замёрзла, одену ей тёплую кофточку. И ты, Вика, одень своей дочке кофточку. Какая у твоей дочки кофточка? *(большая, тёплая, красная.)*

-Что теперь будем одевать? *(шапку)*.

-У моей дочки маленькая, синяя. А у твоей дочки, Вика, какая шапка? *(большая, красная)*.

-Можно уже идти гулять? Или что-то ещё надо одеть куклам?*(пальто, шубу)*.

Моя Катя маленька,

На ней шубка аленька,

Опушка бобровая,

Катя чернобровая.

*При повторение игры с другими детьми*

На дворе большой мороз,

Отморозит кукла нос,  
Тёплый шарфик нужен ей,  
Чтоб укрыться потеплей.

### **Сюжетно-ролевая игра 12. «Сделаем Кате красивую причёску»**

**Цель:** Обогащение содержание игр. Способствовать объединению детей для совместных игр.

**Материал и оборудование:** Расчёски, ножницы (предметы-заместители), банты, ленты (в 2-3 экземплярах), зеркало.

**Предварительная работа:** Рассматривание соответствующих иллюстраций.

#### **Ход игры:**

*Воспитатель обращается к детям:*

- У моей дочки Кати сегодня день рождения. Катя хочет сделать красивую причёску. Я буду парикмахером. Причешу Катю красиво. Данил, а ты хочешь причесать свою дочку?

-Давай играть вместе. Ты тоже будешь парикмахером.

-Я причешу Катю, а ты свою дочку. Теперь давай подстрижём нашим дочкам чёлки. Вот так. И сзади тоже подстрижём волосы. Вот так. Проверим, ровно ли мы постригли дочкам волосы. для этого ещё раз причешем их.

- Сейчас можно и бантики им завязать. Я возьму синий. У Кати синее платье и синий бантик ей подойдет. А у твоей дочки платье какого цвета?

-Какой ты выберешь бантик?

-Вот какими красивыми стали наши дочки. Теперь мы всё уберём и пойдём в магазин, чтобы выбрать Кате подарок ко дню рождения .

*Воспитатель повторяет игру с другими детьми, поощряет игру «рядом», «вместе» .*

*Своими предложениями взрослый содействует развитию сюжета: «папа» и «мама» приводят дочку к парикмахеру, который её стрижёт, затем идут в «кино» и т.д.*

*Воспитатель учит детей элементарным правилам поведения: здороваться с парикмахером, вежливо выразить свою просьбу: «Подстригите, пожалуйста», «Причешу, пожалуйста», благодарить за причёску и т.п.*

*Во время игры можно использовать потешку «Расту, коса».*

### Приложение 3

#### ДИАГНОСТИКА. Март 2014 года.

	<b>М №1</b>	<b>М №2</b>	<b>М №3</b>	<b>М №4</b>	<b>Итого</b>	<b>Уровень</b>
Адаменко Максим	10 В	12 В	9 В	7 С	38	<b>Высокий</b>
Аксенти Маргарита	10 В	12 В	9 В	7 С	36	<b>Высокий</b>
Брагина Вика	10 В	12 В	9 В	10 В	41	<b>Высокий</b>
Боковицова Маша	4 Н	3 Н	2 Н	1 Н	10	<b>Низкий</b>
Белых Владлен	10 В	12 В	9 В	7 С	38	<b>Высокий</b>
Герман Артур	10 В	11 В	9 В	5 С	35	<b>Высокий</b>
Григорьева Ксюша	9 С	8 С	6 С	7 С	30	<b>Средний</b>
Гнатив Маша	8 С	9 С	7 С	5 С	29	<b>Средний</b>
Дияк Марик	7 С	8 С	5 С	6 С	26	<b>Средний</b>
Дектярёв Ярик	7 С	9 С	6 С	5 С	27	<b>Средний</b>
Жубрёв Егор	9 С	8 С	7 С	6 С	30	<b>Средний</b>
Казаков Егор	8 С	8 С	7 С	7 С	30	<b>Средний</b>
Каламурза Инга	10 В	12 В	9 В	10 В	41	<b>Высокий</b>
Книгина Ева	3 Н	3 Н	2 Н	3Н	11	<b>Низкий</b>
Липский Антон	8 С	8 С	7 С	4 С	27	<b>Средний</b>
Лыткин Артём	9 С	9 С	7 С	7 С	32	<b>Средний</b>
Люосева Даша	10 В	12 В	9 В	8 В	39	<b>Высокий</b>
Никоненко Вова	10 В	12 В	9 В	10 В	41	<b>Высокий</b>
Олейник Артём	10 В	9 С	7 С	5 С	31	<b>Средний</b>
Попов Елисей	6 Н	4 Н	2 Н	3 Н	15	<b>Низкий</b>
Поповцев Данил	8 С	9 С	6 С	5 С	28	<b>Средний</b>
Пыстина Дарина	8 С	8 С	7 С	6 С	29	<b>Средний</b>
Тюрнин Борис	9 С	9 С	7 С	5 С	30	<b>Средний</b>
Холопов Лёня	10 В	11В	8 В	6 С	35	<b>Высокий</b>

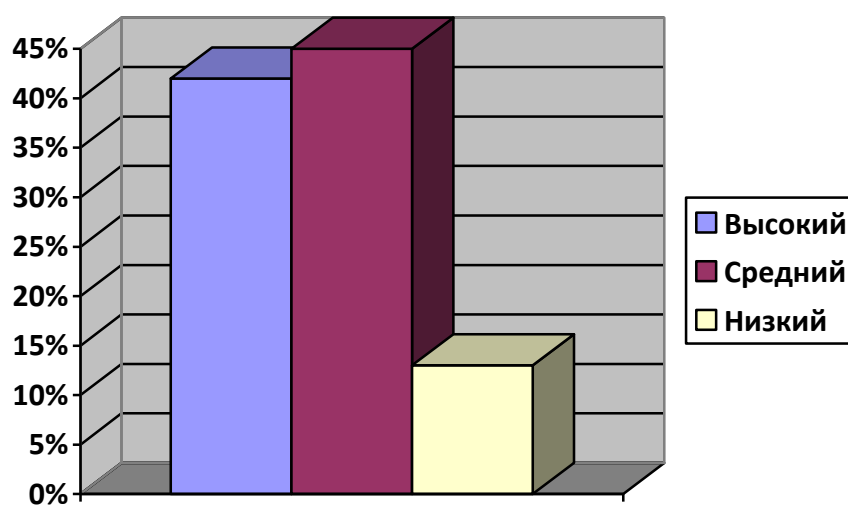


**Высокий уровень-10 чел.(42%)**

**Средний уровень –11 чел. (45 %)**

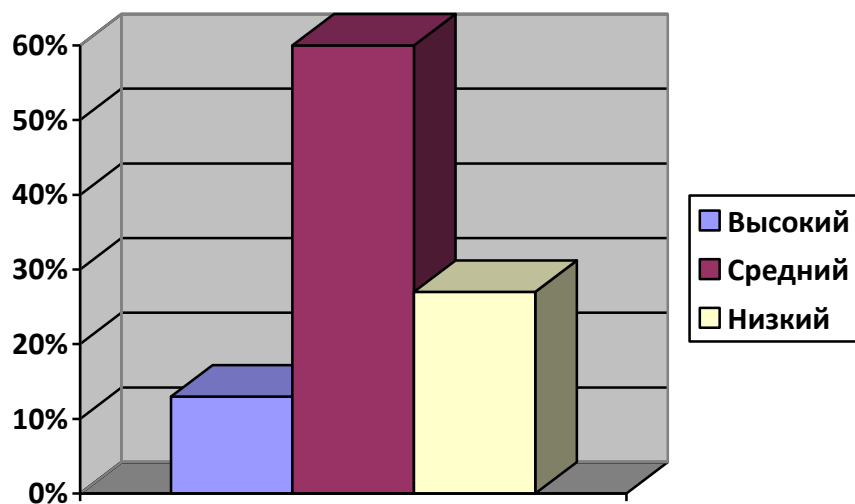
**Низкий уровень-3 чел.(13 %)**

**МАРТ 2014 года.**



## СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДИАГНОСТИКИ.

НОЯБРЬ 2013 года



МАРТ 2014 года.

