**«Система работы студии кукол «Мы» в организации социокультурных игровых ситуаций»**

Игра – это своеобразный, свойственный дошкольнику способ усвоения общественного опыта. Особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми, это творческие или сюжетно - ролевые игры. В них дети воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Студия кукол – это изготовленные нами куклы, которые являются, по нашему с детьми решению, нашими прототипами, то - есть, самими нами. У них такой же характер, потребности и даже настроение.

Сначала мы с детьми сделали кукол (мальчиков и девочек), а потом появились варианты их использования.

Мы создали целую систему работы, которая представляет своеобразную сюжетно-ролевую игру, разворачивающуюся по принципу экскурсии-путешествия.

Эта система понятна детям, потому что они знают следующее событие и план дальнейшей игры, с удовольствием вживаются в образы и вовлекают в игру родителей.

Всем детям интересно то, что находится за пределами детского сада, а это именно социокультурные объекты. Мы начали с ближайшего нас окружения.

Предварительная подготовка включает в себя:

обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребёнок будет отображать в игре:

наблюдения;

рассказы;

беседы о впечатлениях;

знакомство с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

Рассмотрим этапы работы нашей студии.

I. Подготовительный этап.

Студия «Мы», где мы проигрываем определённую ситуацию, используя кукол-прототипов.

II. Основной этап.

1) создание РППС социального объекта (в групповой комнате);

2) интерактивно-познавательное путешествие (мы совершаем путешествие в интерактивный музей, где посредством виртуальной экскурсии переносимся в стены школы);

3) обыгрывание возможных ситуаций и правил поведения уже в группе.

III. Заключительный этап.

1. игры на основе детской инициативы, на базе созданной РППС (обычно проводятся после сна, потом дети делятся своими впечатлениями с родителями, чем дают мотивацию взрослым к дальнейшему развитию данной темы);
2. по возможности организация экскурсий на необходимые объекты.

По такому же алгоритму посещаем библиотеку, ферму, супермаркет, ледовый дворец и т. д.

Цели этой игры:

- развитие навыков социального поведения и общения через образ куклы-прототипа;

- знакомство с социальным объектом и ориентированием в нём;

- закрепление норм поведения на конкретном социальном объекте.

Как следствие, у меня возникла идея познакомить детей с объектами, некоторым совершенно незнакомыми, но интересными, которые могут встретиться в их жизни.

Метро, аэропорт (полёт в самолёте), вокзал (путешествие на поезде), порт (на корабле).

Когда научимся пользоваться этими социальными объектами, мы сможем совершить путешествия в столицы государств мира, посмотреть достопримечательности Лондона, каналы Венеции, красоту Парижа и пофантазировать, что мы можем там увидеть.

В результате такой организации игры задействуются все пять образовательных областей, и используются психологические аспекты взаимодействия вида:

ребёнок – ребёнок

ребёнок – взрослый.

Всё это решает задачи, поставленные федеральным государственным стандартом.

При реализации ФГОС игра становится содержанием и формой организации жизни. Игровые моменты, ситуации и приемы включаются во все виды детской деятельности и общения воспитателя с дошкольниками, то есть, мы – педагоги должны максимально насытить жизнь игрой и эмоциональными событиями.