**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

**Сюжетно-ролевая игра как средство патриотического воспитания**

Игру как деятельность, отличную от других, определяет то, что ее мотив лежит в ней самой (по А.Н.Леонтьеву). В игре в полной мере выражается принцип единства аффекта – состояния сильного возбуждения интеллекта (Л.С.Выготский). Игра – практическая форма размышления ребенка об окружающем мире.

Для взрослых характерны игры личного свободного времени, возникающие по инициативе играющего субъекта: интеллектуальные, азартные, салонные; обучающие, в том числе и деловые, компенсационные (уравновесить что-то нарушенное), тренинговые, спортивно-зрелищные и празднично-традиционные, инициатива которых принадлежит обычно их организатору. Показатель инициативы в игре часто имеет переменный характер.

В культурологии круг деятельности, определенной в качестве игры, значительно шире: это война, политика и многие другие формы соперничества и выражения амбиций. В литературе и бытовой речи слово «игра» используется с различными смысловыми оттенками: играть своей судьбой, судьбами других людей, взглядом, в детские игры, на бирже; жить, играя; занимать игровые позиции (Н.Н.Поддьяков). В искусстве – театральная игра во всех ее видах, игра на музыкальных инструментах, игра красок, света и тени.

Семантика (в языкознании – значение, смысл языковой единицы) понятия «игра» фиксирует некоторый отлет от реальности. Игра – это не настоящее, а нечто условное; модель, некоторая замысловатость. Для игры характерна вероятность результата, его необязательность, эфемерность (мнимый, призрачный, нереальный, скоропреходящий, непрочный).

Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве.

Игра возникает как разрешение противоречия между желанием ребенка быть «как взрослый» (участвовать в событиях взрослой жизни) и возрастной неспособностью реально в них участвовать.

Первыми, по-видимому, возникли игры-экспериментирования и различные двигательные игры (борьба, догонялки, оспаривание). Следующими по времени стали игры-замещения, в которых поза, действия и предмет выполняли свою знаковую (символическую) функцию.

На основе символических игр могли появиться игры типа сюжетно-ролевых, расцвет которых породил гипотезу о генетической связи детских игр и ритуальных действий взрослого.

Сейчас, в период нестабильности в обществе, возникает необходимость вернуться к лучшим традициям нашего народа, его вековым корням, к таким вечным понятиям, как род, родство, Родина.

Воспитателям известны различные методы и приемы, средства патриотического воспитания детей дошкольного возраста. Сюжетно-ролевая игра – мощное средство коррекции поведения детей, формирования взаимоотношений, воспитания нравственно-волевых качеств.

От педагогов требуется проявление фантазии, опыта и знания психофизических особенностей детей. Начинать эту работу лучше после периода адаптации к ДОУ, хотя и в этот период можно привлекать ребенка к сюжетно-ролевой игре. В каждой возрастной группе вместе с возрастающими возможностями детей задачи усложняются.

Ниже приведены основные темы для старшего дошкольного возраста с последующим их обыгрыванием в сюжетно-ролевых играх.

***Земля русская в старину далекую***

Просторы и богатства земли русской, городища, города и крепости. Понятие «столица», столица Руси.

***Князья-государи, купцы да бояре, да мужик-лапотник***

Князья и богатыри – защитники русской земли. Геральдика (создание детьми макетов).

Уклад жизни. Сословная принадлежность жителей Руси (использовать для объяснения произведения А.С.Пушкина «Сказка о попе и о работнике его Балде», «Сказка о рыбаке и рыбке».

***Одежда древних русичей***

История древнего костюма. Техника изготовления его деталей и атрибутов.

Русские народные промыслы (создание элементов одежды детьми).

***Дома-терема тесовые, ставеньки узорчатые***

Деревянное зодчество на Руси. Мастерство плотников, столяров, резчиков по дереву.

Знаковость древнего зодчества (рисование, аппликация, конструирование из бумаги).

***Русская изба углами красна***

Убранство жилища россиян, утварь. Эстетика быта и ее истоки. Народные промыслы (создание детьми макета горницы).

Отношение россиян к хлебу. Профессии людей, создающих хлеб. Традиции хлебопечения.

***Книгопечатание на Руси***

История книголатания, книгопечатания. Первопечатник Иван Федоров.

Способы хранения книг. Культура чтения (игра «Библиотека»).

***Древние церковные храмы и ансамбли***

Архитектура, убранство. Величие церковных обрядов. История иконописи. Колокольный звон – музыка радости и беды.

***Наши столицы красотой и историей славны***

Достопримечательности и архитектурные памятники Санкт-Петербурга.

История Москвы, запечатленная в архитектурных памятниках (выставка-экспозиция «Моя Москва»).

***История транспорта («Сказки стали былью»)***

Транспорт в старину. О каком транспорте мечтали люди много лет назад? Как эти мечты отражены в сказках? Виды современного транспорта. Будущее нашего транспорта (творческое моделирование экологически чистого транспорта).

***Русский человек здоровьем славился***

Понятие «здоровый человек». Факторы здоровья. Ценность здоровья для человека. Былинный богатырь – символ несгибаемого духа. Народные средства сохранения здоровья. Физкультура и спорт. Народные виды спорта. Культура питания, особенности и достоинства русской кухни.

***Русский солдат славу Отечества достойно защищал***

История великих сражений. Знаменитые полководцы. Русские солдаты – славные защитники родной земли. Одежда и оружие русских воинов. Армия в наши дни.

***Русские мореплаватели***

Роль Петра I в создании флота. Подвиг русских моряков. Отношение моряков к своим традициям.

**Примерные темы игр патриотического содержания в старшей и подготовительной к школе группах**

|  |  |
| --- | --- |
| Месяц | Темы игр патриотического содержания |
| Сентябрь | *Строим город, крепость* (ограда – городить – городище, город).  Объединить с сюжетом игры «Семья» - уклад, оказание помощи строителям (медицинской). Предполагаемое нападение врагов (сюжет сказки «Финист – ясный сокол») |
| Октябрь | *Богатыри защищают русскую землю от врагов.*  Князь собирает дружину, освобождают пленного богатыря из царства злого волшебника (Кощея) – по мотивам русских народных сказок |
| Ноябрь | *Изготовление одежды для детей, взрослых, богатырей, воинов.*  Мотив – одежда износилась в достижении какой-либо цели (на охоте, в работе, на поле, готовим к свадьбе старшую дочь, царевну). Постройка терема, подготовка к пиру. Пожар – сгорела одежда и т.д. |
| Декабрь | *Злые враги сожгли крепость, город, но жители уцелели (спаслись).*  Строительство терема, дворца (плотники). Объединить с играми «Семья», «Лавка – магазин» |
| Январь | *«Семья».*  Дети готовятся отмечать Рождество и отмечают его, шьют праздничную одежду, идут на охоту, ухаживают за домашними животными, строят горку для уличных гуляний, заливают ее водой. Ловят щуку, которая выполняет желания наоборот. Щуку помещают в кадку, она живет в избе, к ней обращаются с просьбой |
| Февраль | *Богатыри в быту.*  Готовятся к посеву пшеницы, на мельницу везут ее запасы, чтобы смолоть муку, встречают на дороге медведя, который требует отдать урожай. Обращаются за помощью к русским богатырям. В итоге медведь переходит на сторону россиян, помогает в воспитании маленьких детей, приводит в семью медвежат |
| Март | *«Библиотека».*  Идут к первопечатнику И.Федорову. На дороге препятствие – злой колдун забирает все книги, выручают богатыри. Злые силы требуют выкуп в виде домашних животных, пищи, книг. Александр Невский помогает зимой победить злые силы на замерзшем озере. Идут в Переславль к князю, а из Переславля в город Новгород |
| Апрель | *Экскурсия в Москву.*  Для этого готовятся одежда, пища. Заболели лошади. Ведут животных к ветеринару – он живет за морем. Строят корабль для перевозки животных. На другом берегу от детей требуют выкуп – показ концертных номеров, состязание команд в силе и ловкости (спорт, физкультура). Культура питания |
| Май | *Враги злого Кощея планируют нападение на Русь.*  Организовать отражение врага. Строят корабли. Подвиг великих полководцев, русских солдат. В тылу помощь в обороне: готовят провизию, шьют одежду, помогают раненым. На помощь привлекаются сказочные персонажи – Никита Кожемяка, Илья Муромец. Ими изготавливаются обувь, мечи (сапожник, кузнец) |

Игры планируются в течение года, сюжет может продолжаться по желанию детей. Можно переносить содержание игры на прогулку, способствовать придумыванию сюжета детьми, учитывать их режима дня игры по современным событиям.