

Сюжетно-ролевая игра как средство успешной социализации ребёнка

Для того чтобы сформироваться как личность, ребенок должен стать составной частью социального мира, в который он погружен, в котором он действует и который его обогащает. Он должен приспособиться к этому миру (адаптироваться в нем) и взаимодействовать с ним. Способности ребенка будут развиваться под воздействием опыта, который он приобретает в своем жизненном пространстве и который способствует формированию и развитию его личности.

Дошкольное детство (от 3 до 7 лет) - это отрезок жизни ребенка, когда он открывает для себя мир человеческих отношений, разные виды деятельности взрослых людей. Он испытывает огромное желание включиться во взрослую жизнь, активно в ней участвовать. Преодолев кризис 3-х лет, ребенок стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Модернизация современного образования заставляет по-новому посмотреть на проблему игры и организацию игровой деятельности детей дошкольного возраста. Концепция дошкольного воспитания определяет игру как самоценную деятельность, дающую дошкольнику свободу выбора, возможность реализовать себя, достичь состояния эмоционального комфорта, причастности к детскому обществу. В концепции дошкольного воспитания игра понимается как своеобразная деятельность детей, в которой они свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом. Но возможным это может быть только в случае сохранения за игрой позиции ведущей деятельности детей дошкольного возраста, ведь именно в игре происходят становление ребенка как личности, его психическое развитие, формирование учебной и трудовой деятельности. Сегодня личностно-ориентированная модель образования предполагает создание единого игрового пространства с целью познания ребенком ценностей культуры, воспитания эмоций и чувств, красоты, добра в процессе сопереживания и сопричастности к тому, что является объектом учения. Поэтому одним из важных механизмов развития дошкольных образовательных учреждений является создание условий для осуществления совместной игровой деятельности воспитанников и педагогов в рамках единого игрового пространства. Такой подход позволяет реализовать педагогические инновации в области проектирования и разработки игровой деятельности в условиях ДООУ.

Сюжетно-ролевая игра дает возможность ребенка познакомиться с различными социальными нормами, прежде чем пользоваться ими в реальной жизни. В таких играх ребенок лишь соприкасается с реальностью, тем самым подготавливая себя к своей будущей роли в семье и в обществе.

В процессе игровой деятельности возрастают возможности ребенка - его коммуникативные навыки, речь. Именно сюжетно-ролевые игры подготавливают малыша к взрослой жизни.

Примерная тематика сюжетно-ролевых игр по возрастам

Младшая группа

Перечень игр:

1 квартал: «Семья», «Детский сад», «Магазин», «В гостях у матрешки», «Кукольный спектакль», «День рождения Мишки», «Автобус», «Уложим куклу спать», «Мойдодыр в гостях у ребят», «С куклой Соней на прогулку», «Час обеда подошел».

2 квартал: «Больница», «Парикмахерская», «Большая стирка», «На празднике елки».

3 квартал: «Магазин игрушек», «Пароход», «Зоопарк», «Шоферы», «Разговор по телефону».

Остальные игры с усложнением.

Средняя группа

Перечень игр:

1 квартал: «Моряки», «У зубного врача», «Прачечная», «Овощной магазин».

Остальные игры с усложнением.

2 квартал: «Салон красоты», «День рождения мишки Винни-Пуха», (Карлсона, «Театр», «Экскурсия в музей», «Кукольный театр», «Столовая», «Концерт для кукол».

3 квартал – все игры с усложнением.

Старшая группа

Перечень игр:

1 квартал: «Кондитерская фабрика», «Магазин» (кондитерский, хлебный, молочный, «Поликлиника», «Жатва», «Пароход» (труд речников, «Пароход» (плывем по реке Ворона, Хопер, «Транспорт» (сухопутный, воздушный, «Животноводы», «Путешествие в Атлантиду или на другую планету», «Путешествие в дальние страны», «Больница с разными отделениями», «Аптека», «Строители космодрома».

2 квартал: «Строим город будущего», «Аэропорт», «Мы – артисты», «Ателье», «Цирк», «Путешествие с приключениями» (на суше, на море, «Пограничники», «Мы – художники», «Рыболовецкое судно», «Библиотека».

3 квартал: «Строим город Борисоглебск», «Зоолечебница», «Почта», «Мамин праздник дома», «Космическое путешествие», «Мы - цирковые артисты», «Газетный киоск», «Кулинария», «Дискотека», «Лесная школа», «Весенний бал», «Уличное движение», «В театре – премьера», «В ботаническом саду».

Подготовительная группа

Перечень игр:

1 квартал: «Школа», «Путешествие по России», «Фабрика игрушек», «Осенняя ярмарка – дары природы», «Мы – фермеры», «Библиотека», «Играем в театр», «Мы едем в другую страну», «Консервный завод», «Путешествие по пустыне, или степи», «Журналисты», «Фотоателье».

2 квартал: «Стадион», «Семья» (юбилей бабушки, дедушки или другой семейный праздник, «Кинотеатр», «Цирк», «Скорая помощь», «Проводы зимы», «Телевидение», «КВН», «Я беру интервью», «Театр пантомимы», «Животноводы», «Швейное ателье», «Железная дорога», «Космос».

3 квартал: «Пожарная часть», «Скорая помощь» (ожоги, отравления, «Зоолечебница», «Мы – инопланетяне», «Утренняя звезда», «Карнавал в Африке», «Стоматология», «Поликлиника» (укусы, травмы, «Дом моды», «Полет в космос», «Поле чудес», «Путешествие на батискафе», «Аптека трав», «Стадион» (спортивные игры, «Конкурс красоты» (моделирование одежды, «Скорая помощь» (попадание инородных тел, доноры, «Полет на луну», «Дог – шоу», «Пограничники».

Примерное распределение сюжетно-ролевых игр по годам обучения

Первый год обучения

Октябрь, ноябрь, декабрь, январь, февраль - обучение действиям с различными игрушками (куклами, животными - собака, кошка, курочка, лошадка, заяц, лиса, белка, медведь, еж).

Март, апрель, май - обучение действиям с двигателями (грузовая машина, поезд, автобус).

Второй год обучения

Октябрь - последовательное обыгрывание куклы.

Ноябрь, декабрь - "Дочки-матери".

Январь - "Автобус".

Февраль - "Магазин игрушек".

Март - "Семья" (игры с куклой, поездки на автобусе, прогулки, посещение гостей и т. п.).

Апрель - "Доктор" (прием врача в детском саду).

Май - "Детский сад" (с использованием игры "Автобус" и "Семья").

Третий год обучения

Сентябрь, октябрь - "Магазин игрушек" и "Продуктовый магазин".

Ноябрь - "Доктор".

Декабрь - "Семья" и "Автобус" (объединение сюжетов).

Январь - "Детский сад".

Февраль - "Парикмахерская".

Март - "Вызов врача на дом", "Семья", "Магазин", "Парикмахерская" (объединение сюжетов).

Май - "Кукольный театр" (в игру входят инсценировки сказок).

Июнь - "Зоопарк".

Четвертый год обучения.

Сентябрь - "Магазин" (Универсам). Октябрь - "Поликлиника". Ноябрь - "Поликлиника" и "Аптека". Декабрь - "Вызов врача на дом", "Скорая помощь". Январь - "Детский сад". Февраль - "Моряки". Март - "Почта".

Апрель - "Школа" и "Магазин школьных принадлежностей" (объединение сюжета). Май - "Зоопарк".

Примерный перечень тем для обыгрывания кукол (1-й год обучения): "У нас в гостях кукла Аня (Ваня)"; "Кукла хочет спать"; "Завтрак куклы Ани"; "День рождения медвежонка Дани"; "Прогулка малышкой"; "У матрешки новоселье"; "Купание малышкой-голышкой"; "Стирка"; "Праздник елки"; "К нам в новый дом пришли матрешки"; "К нам в гости пришли матрешки"; "Оденем доченьку на прогулку"; "Аня проснулась (утро куклы)"; "Поездка в гости на автобусе" и т. п.

Подготовительная работа: дидактические игры на уточнение названий предметов и действий; чтение детской литературы.

Примерный перечень тем для обыгрывания игрушек-животных: "Идем во двор к собачке в гости (собачья будка...)"; "Нам подарили котенка"; "Покормим нашу курочку с цыплятами"; "Покатаемся на лошадке"; "Прогулка в лес (знакомство со зверушками)" и т. п.

Примерный перечень тем для обыгрывания игрушек-двигателей: "Привезем на грузовике кубики для постройки дома"; "Новоселье" (перевозка на грузовике мебели); "Покатаем зверушек в поезде"; "Покатаем зверушек в автобусе" и т. п.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Семья": "Утро в семье"; "Обед в семье"; "Вечер в семье"; "Выходной день в семье"; "В семье заболел ребенок"; "Помогаем маме стирать белье"; "Большая уборка дома"; "Семья к семье пришла в гости"; "Переезд на новую квартиру"; "Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения и др."

Подготовительная работа: рассматривание картины "Семья" и "Стирка белья" (см. различные наборы картин для детских садов); картинки "Предмет в действии", чтение детской литературы.

Атрибуты: куклы в образах (мать, отец, дети, бабушка, дедушка, куклы-младенцы), одежда для кукол; оборудование квартиры для кукол (кухня и жилая комната): шкаф, диван, кровать, стол, стулья, вешалка для одежды, кухонная мебель, плита, раковина, посуда, гладильная доска, утюги, тазы, детская стиральная машина, пылесос, подставка для сушки белья, прищепки, детская швейная машинка, передники для детей, игрушечный миксер, набор "Маленькая хозяйка" и т. п.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Детский сад": "Прием детей в группу"; "Поездка в автобусе в детский сад и прием детей в группу"; "Зарядка в детском саду"; "Работа няни утром - завтрак"; "Работа няни - уборка группы"; "Работа повара в детском саду"; "Работа в прачечной детского сада"; "Воспитатель проводит занятие в детском саду"; "Логопед проводит занятие в детском саду"; "Учитель проводит занятие в детском саду" (дети наблюдают работу логопеда и могут достаточно точно ее передать); "Музыкальный руководитель проводит занятие в детском саду" и т. п.

Подготовительная работа: набор последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом няни, воспитателя, повара; картины из серии "Мы

играем" (картины для детских садов); экскурсия в кабинет врача, на кухню, в прачечную, наблюдение за работой помощника воспитателя и воспитателя (в своей группе, в младшей группе), музыкального руководителя, учителя, логопеда и т. п.; чтение детской литературы.

Атрибуты: куклы с набором одежды, мебель, посуда, мелкие игрушки, швабры, ведра, тряпочки, передники, халаты, стиральная машина, тазик, подставка для сушки белья, гладильная доска, утюги, газовая плита, набор посуды для повара, продукты, пылесос, музыкальные инструменты, различные игры (для игры в учителя и логопеда) и т. п.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Автобус": "Строим автобус"; "Учимся водить автобус"; "Едем в детский сад"; "Едем в парк"; "Катаемся по городу"; "Едем в гости"; "Едем в театр" и т. п.

Подготовительная работа: рассматривание картин "Шофер" (из серии "Кем быть?"), "Едем в автобусе" (из серии "Мы играем"), различных иллюстраций, картинок о транспорте и т. п.; экскурсия к автобусной остановке, наблюдение за автобусом и работой шофера; чтение детской литературы.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Магазин": овощной, продуктовый, хлебный, магазин одежды, игрушек и т. п. С детьми старшего дошкольного возраста организуется игра "Универмаг", "Универсам".

Подготовительная работа: рассматривание картины "Продавец" из серии "Кем быть?"; набора последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом продавца, кассира; дидактические игры на классификацию, выделение лишнего и т. п. (овощи, фрукты, продукты питания, игрушки и др.); экскурсия в различные магазины (в зависимости от тематики игры), чтение детской литературы.

Для игры должны быть приготовлены деньги, чеки, кошельки, сумки для покупателей. Стационарный прилавок, на котором красиво разложены всевозможные товары (в зависимости от темы игры), при необходимости весы, рядом касса, счетная машинка, халат для продавца. Дополнительно включается все необходимое для определенного типа магазина.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Парикмахерская": "Мама ведет дочку в парикмахерскую (игры с куклой)"; "Папа ведет сына в парикмахерскую (игры с куклой)"; "Дети идут с родителями в парикмахерскую (распределяются по залам)"; "Едем на автобусе в парикмахерскую"; "Моряки сошли на берег и пошли в парикмахерскую"; "Делаем прически к Новомуднему празднику"; "Приглашаем парикмахера в детский сад" и т. п.

Подготовительная работа: рассматривание картины "Парикмахер" из серии "Кем быть?", набора последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом парикмахера; экскурсия в парикмахерскую; чтение детской литературы; дидактические игры.

Атрибуты: туалетный столик с зеркалом, умывальник, полотенце, большой и маленький фен, набор салфеток, пелерина, халат для парикмахера, одеколон, духи, крем, шампунь, лак (все игрушечное, можно в начале игры использовать пустые флаконы), ножницы, набор для бритья (все сделано из картона или используется детский набор "Парикмахер"), расчески, щетки, бигуди, ленты, альбомы с рисунками причесок (образцы причесок), набор специальных игрушек "Детский парикмахер". Для игры оборудуется салон, место для

парикмахера - стол с зеркалом, стол с умывальником, стационарный фен (как в настоящих парикмахерских), место для ожидания (столик с набором картинок причесок, книжки, журналы и т. п.).

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Доктор" (2-й год обучения): "На приеме у врача в детском саду"; "Вызов врача на дом (кукла заболела)", "Кукла Катя заболела (посещение врача в поликлинике)", "Папа вызывает врача на дом к больной дочке" и т. п.

Подготовительная работа: рассматривание картины "Врач" из серии "Кем быть?", набора последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом доктора, медицинской сестры; экскурсия в медицинский кабинет; чтение детской литературы; дидактические игры.

Атрибуты: халат, шапочка, сумка врача, игровой набор "Кукольный доктор", трубка-фонендоскоп, шпатель для осмотра горла, градусник, шприц, вата, йод, таблетки, микстура (все игрушечное, сделано из небьющегося материала), грелка, бланки рецептов.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевых игр "Поликлиника", "Аптека", "Скорая помощь" (3-й и 4-й год обучения): "Прием врача и медсестры"; "Работа регистратора в регистратуре поликлиники"; "Работа врачей-специалистов: педиатра, ЛОРа, окулиста" (все знакомство ведется на самом доступном уровне); "Мама вызывает врача на дом"; "Вызов скорой помощи"; "Скорая помощь едет лечить Катю"; "Скорая помощь увозит Катю в больницу"; "Кукла Катя поправилась и выписывается из больницы"; "Аптека и аптекарь"; "Посещение врача в поликлинике и покупка лекарств по рецептам в аптеке".

Подготовительная работа: рассматривание картины "Врач" из серии "Кем быть?", набора последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом доктора, медицинской сестры, аптекаря; экскурсия в поликлинику, аптеку; наблюдение за скорой помощью на улице (во время любой прогулки, экскурсии); чтение детской литературы; дидактические игры.

В процессе всего обучения активно используется опыт детей, при негативном опыте детей важно не заострять на нем внимание, наоборот следует дать положительную оценку деятельности доктора, попытаться переключить ребенка на положительные эмоции.

Атрибуты: для этой игры необходимо оборудовать кабинет врача и приемную, где пациенты будут ожидать своей очереди. В кабинете к приему должны быть приготовлены лекарства, инструменты: в баночке или стакане - термометры, в коробке - шприцы, пачка горчичников (аккуратно нарезанные прямоугольные листы из бархатной или простой желтой бумаги), шпатель, стетоскоп, молоточек, пипетка, палочка для смазывания йодом или мазью, вата, бинт, зеркало для осмотра носоглотки или ушей, "спирт" для смазывания места укола, "йод" для прижигания ранок, капли, микстура, лекарство для уколов, порошки, таблетки, мазь, таблицы для проверки зрения с картинками и т. п.

Необходимо оборудовать кабинет регистратора, сделать с детьми на занятиях по ручному труду для каждого свою карточку, номерки. Должно быть отведено и специальное место для организации аптеки. В ней необходимо представить большое разнообразие "лекарств", медицинских предметов, предметов для личной гигиены.

При организации этой игры надо особенно внимательно относиться к подбору вещей, к тому, из чего изготавливается все оборудование, т. к. дети дошкольного возраста с

нарушением интеллекта могут брать в рот, сосать лекарства и др. Нельзя использовать натуральные лекарственные средства!

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Моряки": "Учимся строить корабль"; "Моряки плывут на корабле по морю"; "Моряки ловят рыбу, работают рыболовами"; "Моряки проверяют здоровье у корабельного доктора"; "Моряки плывут по морю, ловят рыбу, обедают"; "Моряки выходят на берег, идут в театр"; "Моряки привозят улов на берег, сдают рыбу в магазин"; "Моряки приплывают в большой город и идут в "Зоопарк" и т. п. Таким образом, игра "Моряки" постепенно объединяется с играми "Автобус", "Поликлиника", "Магазин", "Кукольный театр" и т. п.

Подготовительная работа: рассматривание картины "Моряк" из серии "Кем быть?", набора последовательных картинок (отдельные картинки или ширма) по ознакомлению с трудом капитана, матроса, корабельного доктора, рыболова; экскурсия в порт, на речную или морскую набережную (исходя из возможностей), привлечение родителей к данной экскурсии (индивидуальные экскурсии детей с родителями); экскурсии в Военно-Морской музей или любой другой соответствующего типа (с родителями); чтение детской литературы; дидактические игры.

Атрибуты: корабль из крупного строителя, штурвал, якорь, бинокли, бескозырки, гюйсы, сети, рыбки и т. п.

Эту игру можно проводить и по другому сценарию. Для игры педагог из детских стульев делает большой корабль, на борт которого прикрепляется спасательный круг. В центре устанавливают большую трубу, кладут доску-трап, на пристани устанавливают билетную кассу. Пассажиры с детьми (куклами) берут с собой в дорогу еду, чтобы кормить детей, когда они проголодаются, а также деньги на билеты. Пассажиры прибывают на пристань - кто на автобусе, кто на машине, кто пешком; приобретают билеты и садятся на теплоход. Дежурный матрос стоит у трапа, проверяет билеты и помогает пассажирам садиться. По палубе ходит капитан с подозрительной трубой, его приказа ждет рулевой; когда все размещаются, корабль отправляется. Корабль делает остановку, пассажиры идут гулять в лес, потом плывут назад домой.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Школа": "В магазин за школьными принадлежностями", "Урок веселого счета", "На большой перемене", "Кукольный театр в гостях у школьников", "Школьники на экскурсии по городу", "В школьной библиотеке", "Обед в школьной столовой", "На уроке физкультуры" и т. п.

Подготовительная работа: рассматривание картины "Учитель" из серии "Кем быть?"; экскурсии в школу; видеофильм о школе (авторские материалы); чтение детской литературы; дидактические игры.

Оборудуется игровой уголок для игры в "Школу", в котором расставляются парты, стол для учителя, отгораживается коридор для прогулок в перемену, оформляется школьный буфет и т. п.

Сначала дети идут в "Магазин" (в группе оборудуется "Магазин школьных принадлежностей"), где покупают все необходимое для школьника. Большая часть этих принадлежностей предварительно изготавливается детьми с воспитателями на занятиях по ручному труду (маленькие тетради, альбомы, пеналы и т. п.). После этого могут пойти в парикмахерскую подстричься, чтобы быть аккуратными. Затем дети посещают поликлинику, где проходят медосмотр. Лишь после этого они идут в школу, где их

встречает учительница. Роль учителя берет на себя в начале игры воспитатель. Она знакомит детей со школой, рассказывает, чем они здесь будут заниматься, как нужно вести себя в школе и т. п. В процессе последующих игровых занятий дети рассаживаются на места, учитель проводит урок. Во время перемены дети выходят из класса, гуляют по коридору, завтракают в буфете и т. д. Игра заканчивается тем, что дети идут после уроков домой.

Постепенно роль учителя передается каждому из детей группы, он с помощью воспитателей проигрывает весь сюжет или часть его. Особое внимание обращается на звонок, часы, показывающие время уроков и т. п.

Организуя игру, воспитатели постоянно придумывают различные ситуации общения, чередуют "уроки", ведут всю игру очень эмоционально, показывая детям, как интересно будет учиться в школе.

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Зоопарк": "Строим клетки для зверей", "Экскурсия по зоопарку", "Едем на автобусе в зоопарк", "Плывем на корабле в зоопарк", "Где обедал воробей? (игра-инсценировка по стихотворению С. Маршака)", "Убираем клетки для животных", "Кормим зверей" и т. п.

Подготовительная работа: экскурсия в зоопарк (при наличии его в городе); рассматривание картины из серии "Дикие животные"; рассматривание и конструирование по рисункам-образцам с последующим обыгрыванием "Зоопарка" из конструктора "Lego"; чтение детской литературы; дидактические игры.

Для игры педагоги вместе с детьми строят клетки для животных, в зависимости от размеров, удобно их размещают. Всю территорию обносят забором, делают ворота, а рядом с ними помещают кассу. В зоопарк дети едут на автобусе. При входе покупают в кассе билеты, которые затем проверяет контролер. В зоопарке их встречает экскурсовод (дефектолог), он рассказывает и показывает животных. Дети видят, как надо ухаживать за животными (ухаживает служитель, на первом занятии им может быть воспитатель): кормить, мыть клетки и т. п. После экскурсии дети могут купить мороженое, покататься на пони. В конце игры дети едут домой.

Сюжеты для данной игры могут разнообразиться, в игре педагогам предоставляется большая возможность для активизации речи детей, закрепления имеющихся представлений об окружающем.

Для развития игровой деятельности в свою очередь необходимы определенные условия. Создание условий для игровой деятельности воспитанников является одной из основных задач дошкольного учреждения. При организации игрового пространства обязательно соблюдение определенных требований. Они позволяют ребенку глубже познать и раскрыть свои возможности и возможности других, освоить различные социальные роли и взаимоотношения, партнерство, усвоить ценности окружающего мира и адаптироваться в социальном мире. Дошкольный возраст является расцветом сюжетно-ролевой игры.

Для этого нужно организовать предметно-игровую среду так, чтобы каждый ребенок имел возможность заниматься любимым делом.

Размещение оборудования по принципу нежесткого центрирования позволяет детям объединиться в подгруппы по интересам в игровом уголке. Предметно-игровая среда построена так, чтобы дети могли участвовать в конструктивных играх, сюжетно-ролевых, строительско-конструктивных, театральных.

Игровое оборудование, мебель являются ключевыми для организации игрового пространства.

Развивающая игровая среда включает в себя не только оборудование, атрибуты к игре, но и бросовый материал: отходы бумаги, ткани, меха, кожи, картона, скотч, фломастеры.

Важно поддерживать инициативу детей в изготовлении атрибутов для игр, предлагать им дополнить имеющиеся материалы новыми, самостоятельно изготовленными игрушками.

Без сомнения, необходим современный подход в организации игровой деятельности, способствующий развитию сюжетно-ролевых игр.

Сюжетно-ролевая игра – идеальное поле для приобретения социальных навыков. Такие игры помогают решить многие воспитательные задачи: дети учатся налаживать общение с людьми, понятно излагать просьбу, у них формируются навыки культурного поведения. Но самое главное – дети приобретают новый социальный опыт взаимодействия с другими людьми, который поможет им и в налаживании контактов со сверстниками, и в игровой деятельности. Игра способствует социальному развитию, обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности ребенка в реальной жизни.