

ВЫГОДСКАЯ И.Г., СУББОТИНА Е.В.

Сюжетно-ролевая игра на занятиях в группе подготовки к школе

Эта статья является продолжением серии статей, в которых описывалась программа занятий в группе подготовки к школе для детей с проблемами развития. В предыдущих статьях были представлены методы проведения уроков по подготовке к обучению математике, грамоте, а также занятия по ритмике¹.

Настоящая работа посвящена использованию в ходе уроков специально организованных сюжетно-ролевых игр. Также в этой статье помещен сценарий заключительного утренника, проводимого в конце учебного года. В основу сценария положен сюжет одной игры.

Включая в занятия сюжетно-ролевою игру, мы преследовали две цели. Во-первых, собственно закрепление учебных навыков через символический перенос их в жизненные ситуации.

Как известно, игровая деятельность у детей дошкольного возраста является ведущей (2, 6). Использование сюжетно-ролевой игры повышает мотивацию у де-

тей, способствует более успешному усвоению знаний, развитию произвольной памяти, обогащению словаря ребенка.

Сюжеты для игры мы брали из жизни, поэтому дети могли осуществить перенос навыков, полученных на занятиях, в привычные жизненные ситуации.

Например, в игре в «магазин» мы предлагали детям выбрать картинки с предметами, относящимися к определенной семантической группе, отсчитать нужное количество монет; в игре «поезд» — определить последовательность вагонов по номерам и т.д. Дети с большим интересом отнеслись к такой форме деятельности и с нетерпением спрашивали, когда можно будет поиграть.

Вторая цель, которую мы перед собой ставили, — развитие у детей игровых навыков. Это необходимо, поскольку в сюжетно-ролевой игре через установление взаимоотношений с партнерами, через проигрывание типичных жизненных ситуаций формируются навыки социализации (5, 6).

¹ Выгодская И.Г., Кукаркина Е.Б., Лушекина Е.А., Субботина Е.В. Группа подготовки к школе детей с отклоняющимся развитием. Профилактика школьной неуспешности // Аутизм и нарушения развития. — 2004. — № 4; 2005. — № № 1–4; 2006. — № № 1–4.

Именно трудности взаимодействия, социализации типичны для детей с отклоняющимся развитием, а формирование у них игровой деятельности имеет ряд особенностей.

Как известно, становление игровой деятельности у детей с задержкой психического развития идет значительно медленней, чем у их типично развивающихся сверстников (4). Их игра носит предметно-действенный характер, воображение развито недостаточно, дети редко используют предметы-заместители, сюжеты игр однообразны. Дети с ЗПР испытывают трудности, вступая во взаимодействие со сверстниками, мало используют речь.

Для аутистической патологии характерно нарушение символизации. Многие авторы отмечают нарушения подражательной деятельности, а также бедность игр с символическим значением, в частности, игр «понарошку», дети с аутизмом предпочитают чистые манипуляции с предметами (3).

Учитывая обозначенные трудности, для формирования игровой деятельности у детей с нарушениями развития необходимо было создавать определенные условия.

Организация сюжетно-ролевой игры начинается с выбора сюжета и подбора оборудования. Сюжеты выбираются на знакомые детям темы, например, магазин, метро и т.д.

В игре используются предметы для обозначения того или иного места действия. В реквизит входят необходимые игрушки, предметы-заместители (например, деньги – пуговицы). Следует отметить, что дети с отклонениями в развитии часто затрудняются в выборе предметов-заместителей. Их необходимо учить подбирать такие предметы. П. может предложить детям несколько вариантов, из которых они выбирают наиболее подходящие. Например, П. кладет перед детьми кубики, пуговицы и счетные палочки. И предлагает выбрать то, что больше похоже на деньги. Кроме того, в ряде случаев дети сами готовят поделки.

Готовясь к игре, П. проводит беседу на тему игры, чтобы дети легче могли импровизировать. Например:

– перед игрой «магазин одежды» педагог разбирает с детьми, какая бывает одежда (зимняя – летняя, мужская – женская – детская, верхняя и т.п.);

– перед игрой «путешествие» выясняется, какие виды транспорта подходят для путешествия в дальние города, детям предлагается назвать города или страны, где они бывали; педагог подсказывает названия городов;

– если организуется сюжетно-ролевая игра «поездка на метро», то детям предлагают вспомнить названия станций метро.

Каждая игра организуется по определенной схеме. В начале занятия педагог предлагает сюжет и вместе с детьми распределяет роли. При распределении ролей учитываются пожелания детей.

Потом организуется пространство игры, определяются зоны (например, где будет поезд, где киоск и т.д.).

Затем разыгрывается сюжет игры. Педагог направляет игру, чтобы предотвратить чрезмерное возбуждение, торопливость речи, стимулировать уверенную четкую речь. Речь педагога также должна быть четкой, слегка замедленной и умеренно громкой.

В процессе игры педагог берет на себя ту или иную роль, чтобы продемонстрировать образцы поведения, действия, диалоги. Например, в игре «поезд» педагог становится машинистом и делает объявления, потом передает роль кому-нибудь из детей.

В конце занятия П. определяет тему следующей игры и предлагает детям подготовиться.

По каждому сюжету проводится несколько игр, каждый раз игра усложняется и дополняется деталями. Сначала педагог обращает внимание на последовательность действий в игре на заданную тему. Когда сюжет игры простроен, П. уделяет особое внимание диалогам.

ОПИСАНИЕ ЗАНЯТИЙ

ИГРА «ШКОЛА»

Задачи:

- формирование навыка согласования числительного с существительным;
- развитие умения строить фразу;
- соотнесение числа и количества;
- закрепление образа цифры.

Оборудование:

- колокольчик;
- нагрудный значок для каждого ребенка с его именем и отчеством (тот ребенок, который играет роль учителя, вешает на грудь свой значок);
- «классный журнал» (список детей группы);
- красный карандаш, которым «учитель» будет ставить отметки;
- карточка с цифрой на одной стороне и с рисунком на другой.

Фрагменты занятия, предшествующего серии игр «школа»

П. проводит с детьми вопросно-ответную беседу на тему «школа»:

- Что делают дети в школе?
- Как называются эти дети? (школьники, ученики).
- Что делают ученики на уроке математики? (учатся считать, знакомятся с числами и цифрами).
- Кто учит школьников? (учитель).

Педагог голосом выделяет корневую часть слов: **школьники, учитель, учит.**

П. объявляет детям, что на следующем занятии они будут играть в школу. Спрашивает, кто из детей хочет быть учителем в игре. П. объясняет, что учителя называют по имени и отчеству, и предлагает детям назвать себя по имени и отчеству. Ребенку, который будет играть роль учителя, родители прикрепляют перед занятием бейдж с именем и отчеством.

П. дает задание родителям вместе с детьми: 1) подготовить «классный журнал» со

списком всех «учеников». В журнал учитель будет ставить оценки. 2) Сделать карточку с соответствующей цифрой (например, с цифрой 1). На одной её стороне должна быть нарисована или наклеена цифра 1 коричневого цвета. Цифру поможет написать мама, а раскрасить и заштриховать или сделать аппликацию из бумаги должны сами дети. На другой стороне карточки каждый ребенок рисует картинку. П. предлагает нарисовать всем детям разные картинки: кому-то слона (у него одна голова, одно туловище), кому-то аиста (у него один клюв), кому-то луну (на небе одна луна), носорога, черепаху и т.д. 3) Выучить стихотворение С.Я. Маршака про цифру 1:

*Вот один, иль единица,
Очень тонкая, как спица.*

(Дети проговаривают слова отраженно, за педагогом).

Вступительная беседа в начале занятия

П. рассказывает детям сюжет игры:

- В начале урока учитель звонит в колокольчик, здоровается с детьми, объявляет тему урока и начинает опрос детей по теме. Учитель должен оценить ответ ученика и поставить оценку в журнал. В конце урока учитель опять звонит в колокольчик, урок окончен.

Роли: учитель, ученики. П. берет на себя роль директора школы, присутствующего на уроке.

Ход игры и предполагаемые диалоги:

Начало урока: учитель становится перед классом и звонит в колокольчик, представляется:

– Меня зовут Роман Владимирович. Я ваш учитель математики.

Директор школы (П.) спрашивает его разрешения присутствовать на уроке. Учитель разрешает.

Ребенок, который играет роль учителя, объявляет тему урока: «Тема урока цифра 1». Затем читает стихотворение про цифру 1 (она написана на карточке). Потом учи-

тель заглядывает в «классный журнал» и по очереди вызывает учеников к доске (при необходимости ему помогает П.). Вызванный ребенок выходит перед классом и рассказывает, как он делал карточку:

— Я наклеил цифру 1. Это аппликация. Я ее сделал из коричневой бумаги. Мне помогала сестра. — Переворачивает карточку другой стороной. — Я нарисовал аиста. У него одна голова.

Учитель задает вопросы:

— Сколько на небе солнц?

(Отвечает кто-то из детей).

Учитель:

— Ты ответил правильно, садись.

Учитель оценивает ответ ребенка «у доски»:

— Садись, я тебе ставлю 5. — Ставит отметку в журнал.

Таким образом учитель по очереди вызывает всех детей.

В конце урока учитель звонит в колокольчик:

— Урок окончен. Все ученики отвечали хорошо.

Директор (П.) оценивает работу учителя (рисует звездочку красным карандашом на отдельном листке).

П. объявляет тему следующего урока: «цифра 2»; дает стихи Маршака «А вот это цифра два...» и задает вопросы, определяющие домашнее задание:

— Сколько рук у человека?

— Сколько ног у человека?

— Сколько крыльев у птицы?

— Сколько лапок у утенка?

— Сколько глаз у кошки?

— Сколько ушей у зайца?

(Требуются полные ответы, которые обычно вызывают большие трудности у детей с речевой патологией, т.к. форма связи — управление — особенно сложна в русском языке, и нередки ответы: два ушей, двое уш и т.д.).

Остальные уроки проводятся аналогично, речевой материал прилагается:

1.

Стихи С.Я. Маршака

«Веселый счет».

2.

«2»

У утки две лапки,

У зайца 2 уха,

У аиста 2 крыла.

«3»

У светофора 3 цвета,

У косынки 3 конца,

У треугольника 3 стороны,

У треугольника 3 угла.

«4»

У квадрата 4 угла,

У машины 4 колеса,

У 2-х уток 4 лапки,

У кошки 4 лапки.

«5»

У звезды 5 концов,

На руке 5 пальцев,

На ноге 5 пальцев.

«6»

У божьей коровки 6 лапок,

У 2-х светофоров 6 фонарей

(но 3 цвета),

У 3-х уток 6 лапок.

«7»

В неделе 7 дней,

У радуги 7 цветов.

«8»

У осьминога 8 ног,

У 4-х утят 8 лапок,

У 4-х коров 8 рогов,

У 2-х собак 8 ног.

«9»

У 3-х светофоров 9 фонарей,

У 3-х косынок 9 концов,

У 3-х треугольников 9 углов.

«10»

У человека 10 пальцев на руках.

У человека 10 пальцев на ногах.

В основу кладется следующий прием: в качестве примеров для счета мы используем предметы, у которых количество каких-либо частей фиксировано (например, у человека бывает только две ноги, у утенка только два крыла и т.д.).

В серии игр в «школу» не менее 10 занятий. Темы уроков математики — цифры от 1 до 10.

Возможно проведение и других уроков: (урок чтения — рассказы о буквах; урок знакомства с окружающим миром; урок сказок и т.д.).

ИГРА «ЦИРК ЕДЕТ НА ГАСТРОЛИ»

Задачи:

— формирование умения рассказывать, сопровождать собственные действия речью;

— закрепление числового ряда;

— закрепление предлогов «за», «перед», «между».

При подготовке к игре дети делают аппликацию «вагончики поезда», на каждый вагон наклеивается цифра.

Оборудование: игрушки — животные (лев, заяц, лиса, собака, медведь, слон), детские стульчики (вагоны), один большой стул (паровоз), аппликация «вагончики».

Вступительная беседа

Педагог рассказывает детям сюжет игры: «Артисты цирка со своими дрессированными зверями едут на гастроли в другие города. По дороге поезд делает остановки. На остановках можно выходить из поезда, покупать что-нибудь в киоске. А также каждый дрессировщик должен накормить и напоить своих животных. Когда мы приедем в пункт назначения, то будем показывать представление, поэтому подумайте, что умеют делать ваши звери».

П. объясняет значение слов «труппа», «гастроли», «дрессировщик», «артист» и пр., рассказывает, что машинист управляет поездом, объявляет станции. Дрессировщики кормят своих зверей, выступают в цирке.

Роли: машинист, директор цирка, дрессировщики (каждый ребенок выбирает себе животное), продавец на станции.

П. договаривается с детьми, кто какую роль будет играть, на себя берет роль директора цирка. Роль продавца киоска может играть второй педагог.

Ход игры и предполагаемые диалоги

Игра начинается с того, что дети выстраивают поезд из стульев (спинки стульев повернуты боком, чтобы на них было удобно повесить склеенные из цветной бумаги вагончики). После этого каждый ребенок находит, на какой по порядку стул он должен повесить свой вагон (на каждом вагончике наклеен номер, количество вагонов соответствует количеству детей в группе). Получается «поезд» (см. Приложение 1).

Директор цирка:

— Лев поедет в вагоне за первым, заяц перед львом, слон между вторым и четвертым, заяц в последнем, перед зайцем — собака.

Машинист объявляет посадку на поезд, следующую остановку, прибытие на промежуточные станции.

Машинист:

— Внимание! Поезд отправляется через 5 минут, просьба пассажиров занять свои места. Следующая станция «...».

— Внимание! Через 10 минут поезд остановится на станции «...», время стоянки 30 минут.

Директор:

— Во время стоянки поезда дрессировщики могут покормить своих животных, могут купить что-нибудь на станции.

У киоска:

— У вас есть ...

— Сколько стоит? И т.д.

— Мне нужна капуста для зайца. У вас есть? ...Сколько стоит?

В цирке.

Когда поезд прибывает на станцию назначения, разыгрывается цирковое представление. Стулья выстраиваются в кругом (арена). Каждый ребенок выступает со своим животным; ребенок не только показывает, что делает животное, но и проговаривает все трюки. Дети

очереди могут объявлять номера друг друга или кто-то играет роль конферансье.

Дети объявляют следующий номер:

— Следующим номером нашей программы выступает Никита со своим дрессированным львом.

Показывая номер с животным, каждый «дрессировщик» рассказывает, что умеет делать его питомец:

— Лев прыгает с тумбы на тумбу, в горящее кольцо (П. может подыграть, ставя руки кольцом)...

Следующая игра: в конце представления П. объявляет:

— Наше представление окончено, теперь всем животным и дрессировщикам пора отдыхать. На следующем занятии наша труппа отправится дальше. Ребята, придумайте новые номера для ваших животных.

Проводится несколько аналогичных игр, в которых роль машиниста поочередно предоставляется каждому из детей.

СЦЕНАРИЙ ЕЖЕГОДНОГО ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО УТРЕННИКА, ПРОВОДИМОГО В ГРУППЕ ПОДГОТОВКИ К ШКОЛЕ

Итоговый утренник динамично и весело проходит в форме путешествия. Игровые названия остановок показывают навыки, полученные на занятиях в течение года:

— Звукоград (фонематическое восприятие и четкость артикуляции речевых звуков).

— Рассказово (умение придумывать и рассказывать сказки).

— Танцевальная (двигательные и ритмические навыки).

— Страна Математики (порядковый счет, римская и арабская графемы числа, действие в соответствии с заданной программой).

— Сказочная (навыки перевоплощения, вступление в заданный диалог).

— Кафе «Заюшкина избушка» (спонтанные диалоги, умение вести себя за столом).

Оборудование: карта Буквограда, поделки детей — книжки, сделанные по придуманным ими сказкам; музыкальное сопровождение — песня «Мы едем, едем, едем...», «Песенка о ремонте», муз. В. Шаинского; 2 комплекта кеглей с мячами, таблицы с римскими и арабскими цифрами или точками (см. Приложение 2); крупные бусы разной конфигурации (шар, цилиндр, кольцо), два шнурка, таблицы с заданием, костюмы для сказки «Заюшкина избушка», декорации к сказке.

Ход утренника

Утренник проводят два педагога, в дальнейшем они сокращенно обозначаются П1 и П2.

Дети выстраиваются «паровозиком», держась друг за друга. Впереди встает П1. Под музыку «Мы едем, едем, едем...» дети входят в зал и двигаются по кругу, затем расцепляются и делают в кругу танцевальные движения. (Далее повторение этого действия называется «Музыкальная минутка»).

П1 объявляет:

— Внимание! Наш поезд прибыл на станцию Буквоград, время стоянки 10 минут. Просьба к пассажирам: не опаздывать на посадку.

П2:

— Ребята, вы знаете, что это за город, кто в нем живет?

Дети:

— Здесь живут буквы и звуки.

П2:

— Ребята, давайте назовем, какие звуки живут в этом городе, и придумаем слова на эти звуки.

Дети называют звуки и придумывают слова. П1 во время этой беседы обращается к карте города, показывая, где какой звук живет. П1 просит детей придумывать слова на те звуки, с которыми у детей были или еще отмечаются трудности.

П1:

– Внимание! Поезд проедет по Стране Знаний. Просьба к пассажирам: занять свои места... Внимание, поезд отправляется, следующая станция Рассказово.

Дети опять выстраиваются друг за другом. Звучит один куплет той же песни с припевом – дети повторяют движения – «Музыкальная минутка».

П1:

– Станция Рассказово, время стоянки 20 минут, просьба к пассажирам не опаздывать на посадку. Ребята, на этой станции все рассказывают друг другу интересные истории и сказки. Вы любите слушать сказки?

П2:

– В этом городе есть несколько типографий, в них печатают книги.

Дети по очереди выходят и рассказывают свою сказку. Ребенок задает вопросы по тексту и дарит книгу, сделанную своими руками, тому из детей, кто лучше отвечал на вопросы. Поскольку отвечают на вопрос все дети, то желательны наклейки, которыми поощряются остальные ответы.

Однако П. следят, чтобы все дети получили в подарок чью-нибудь книгу-самоделку.

П2:

– Внимание, наш поезд отправляется, просьба пассажирам занять свои места, следующая станция Танцевальная.

«Музыкальная минутка»...

П1:

– Внимание! Наш поезд прибывает на станцию Танцевальная. Время стоянки пять минут. Пассажиры могут взять с собой хорошее настроение и провести это время в веселом танце. Просьба не опаздывать на посадку. На этой станции все танцуют.

Звучит музыка, и дети танцуют «Танец маляров» (см. Приложение 3).

П1:

– Внимание, поезд отправляется. Прось-

ба пассажирам занять свои места. Следующая станция Страна Математики.

«Музыкальная минутка»...

П1:

– Внимание, станция Страна Математики. Время стоянки 15 минут. На этой станции решают математические задачки. Просьба пассажирам захватить с собой смекалку и сообразительность.

Проводятся конкурсы:

1. Игра в кегли – перед каждым ребенком на полу лежит плакат, на котором изображена таблица с цифрами (арабскими или римскими, см. Приложение 2), дети должны расставить кегли в клеточки по порядку, т.е., начиная с единицы и до 10-ти².

2. Собери бусы – на плакате нарисованы бусины разной формы и разных цветов, рядом с каждой бусиной стоит цифра. Дети должны нанизывать бусины по схеме (каждый на свою веревочку)³.

В конце каждой игры П. подводит итог, отмечая сильные стороны каждого ребенка. Можно вручить небольшие призы – наклейки или сладости.

П1:

– Внимание, поезд отправляется. Просьба пассажирам занять свои места. Следующая станция Сказочная.

«Музыкальная минутка»...

П1:

– Внимание, станция Сказочная. Конечная. Просьба пассажирам не забывать свои вещи.

На этой станции дети надевают костюмы и играют сказку «Заюшкина избушка».

В заключение П. приглашают всех в кафе «Заюшкина избушка».

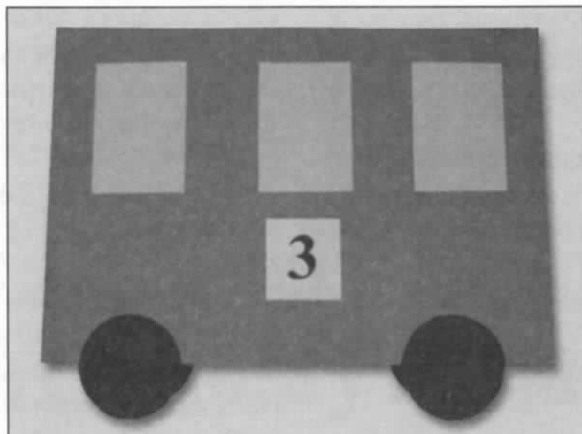
Дети угощают друг друга и взрослых приготовленными сладостями. Каждый ребенок рассказывает, из чего приготовлено его угощение, и предлагает всем попробовать: угощайся, Дима... Угощайтесь, Мария Васильевна...

² Сложность заданий может быть изменена в зависимости от уровня знаний детей. Задания также могут быть различными и зависеть от уровня каждого ребенка.

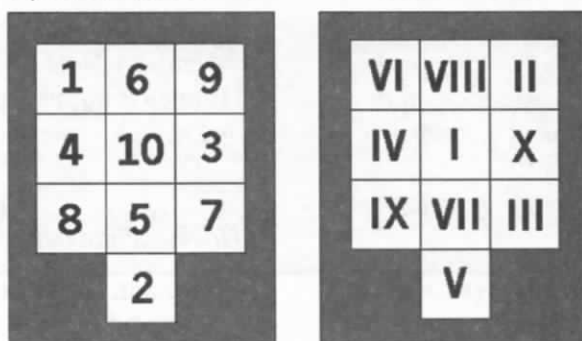
³ Дети соревнуются парами, необходимо создать условия, чтобы каждый ребенок мог участвовать в конкурсах и проявить себя.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1



Приложение 2



Каждая таблица нарисована
на листе формата А5

Приложение 3

ТАНЕЦ МАЛЯРОВ (1).

(«Песенка о ремонте» муз. В. Шаинского)

Описание движений

И.П. — стоя врассыпную, правая рука согнута в локте, кулак у плеча (держит малярную кисть), левая — на поясе.

Вступление — высокий бег врассыпную. С концом вступления остановиться.

1 фигура

1 куплет

Запев:

На слова «Мы побелим потолок...» — руки вытянуты вверх, обеими руками имитировать движения «красим потолок»

«В доме каждая стена...» — тянуться вправо-влево за руками, перенося вес тела с правой на левую ногу — в соответствии с ритмом музыки на каждый счет.

На повторение слов «быть» — правая рука вперед,

«дол-» — левая рука вперед,

«-жна» — руки на пояс, 2 «пружинки».

Припев:

1 фраза — 2 раза правую ногу на пятку на прыжке и в *И.П.* Руки одновременно раскрываются ладонями вперед и в *И.П.*; затем то же левой ногой;

2 фраза — повторение движений 1 фразы;

3-4 фразы — кружение на подскоках на месте, руки внизу энергично двигаются;

5 фраза — несколько мелких шагов к центру, руки плавно вверх, на акцент в конце фразы — притоп правой ногой и хлопок в ладоши;

6 фраза — несколько шагов спиной назад в круг, руки плавно вниз, на акцент в конце фразы так же притоп правой ногой и хлопок в ладоши;

8 фраза — то же влево.

Проигрыш:

бег высоким шагом по кругу.

2 фигура

2 куплет

И.П. — стоя лицом к центру, руки внизу.

Запев:

1 фраза — правую ногу на пятку, наклон туловища к правой ноге, «моталочка» — вращательные движения согнутыми в локтях руками вправо-вниз;

2 фраза — то же движение повторяется в другую сторону;

3 фраза — руки вверх, встать на носки, затем присесть, опустив руки к полу;

4 фраза — повторить движение 3 фразы.

На слово «Ве-» — правая рука вперед, «-се-» — левая рука вперед, «-лей» — руки на пояс, две «пружинки».

Припев и проигрыш:

движения повторяются, как в 1 фигуре.

3 фигура

3 куплет

Запев:

1 фраза — имитация движения «натирка пола» — энергичные скользящие движения правой ногой, кисти сжаты в кулаки, двигаются синхронно с ногой;

2 фраза — то же левой ногой.

3-4 фразы — имитация движений «забиваем гвозди».

На слова «Гвоздь, гвоздь, гвоздь!» — энергичные удары кулаком по кулаку.

Припев и проигрыш:

движения повторяются.

4 фигура

Повторение движений 1 фигуры.

Литература

1. Буренина А.И. Ритмическая мозаика. Программа по ритмической пластике для детей. - СПб., 2000.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии // Вопросы психологии. — 1966. — № 6.
3. Феррари П. Детский аутизм. — М.: РОО «Образование и здоровье», 2006.
4. Слепович Е.С. Игровая деятельность дошкольников с задержкой психического развития. — М.: Педагогика, 1990.
5. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. — М.: Просвещение, 1976.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. — М.: ВЛАДОС, 1999.