

«Сюжетно-ролевая игра как средство социализации дошкольника»

Дошкольный возраст – самый важный этап становления личности. Он является благоприятным периодом для социального развития, и значимым для вхождения ребенка в мир взрослых отношений. Процесс социализации детей вводит ребенка во взрослую жизнь, является фундаментом в становлении и проявлении социальной культуры.

В последнее время проблема социального развития ребенка особенно актуальна, т.к. ФГОС реализует положение о том, что в каждом дошкольном отделении образовательной организации необходимо создавать условия для полноценного социального развития детей: предоставлять ребенку возможность проявлять социальную мотивацию, способность самостоятельно выбирать адекватный ситуации стиль поведения, совершенствовать личные отношения с окружающими.

Социализация детей дошкольного возраста - процесс длительный и многоплановый. В зависимости от успешности адаптационного процесса ребенок постепенно принимает на себя определенную роль, отображаемую обществом. Шаг за шагом приобретает опыт поведения в соответствии с требованиями социума.

Для решения этой проблемы в нашем дошкольном отделении решили ввести новую технологию эффективной социализации дошкольников, как «Клубный час».

Вы спросите, что такое «Клубный час»? - «Клубный час» - это особая современная технология развития личности ребёнка. Педагогическая технология заключается в том, что дети могут, в течение одного часа свободно общаться друг с другом и перемещаться по детскому саду соблюдая определенные правила поведения, Детям предлагается примерить на себя разные роли. Они становятся продавцами, врачами, воспитателями, инспекторами, мамами и папами и по звону колокольчика возвращаются в группу. В каждой группе педагоги должны организовывать сюжетно-ролевые игры, такие как: «Библиотека», «Парикмахерская», «Музей», «Кинотеатр», «Дом», «Больница».

Проблема выбора детьми тематики игр стоит очень остро и поэтому, на рефлексивном кругу опираясь на интересы детей, в какую игру будем играть, дети отдали предпочтения игре «Больница», так как в этой игре ребенок не только отражает реальную жизнь, но и перестраивает её, эта игра имеет и развивающее значение. Здесь в комплексе можно решить задачи умственного, нравственного, трудового и эстетического развития детей. А так же данная игра формирует у детей знания, о своем организме, о строении своего тела, органах, о способах их лечения, о лекарственных травах и медикаментах. В процессе игры ребенок уточняет и закрепляет знания о

профессии врача, фармацевта, физиотерапевта, о работе скорой помощи, МЧС.

Кроме того, эта игра учит детей успешно жить и действовать сообща, оказывать помощь друг другу. Здесь развивается чувство коллективизма, взаимовыручки, ответственности за свои действия, коммуникативные качества.

Сюжетно – ролевая игра «Больница» - творческая игра, свободная от регламентации, игра, которая позволяет ребенку выразить свои фантастические желания, свои мечты. Здесь ребенку открывается широкий простор для проявлений творчества, активности и смекалки, фантазии, любознательности, для самореализации.

В нашей группе была организована игровая среда. Совместно с детьми соорудили регистратуру, кабинет врача, аптеку, машину скорая помощь. Поставили стол, стул, игрушечную кушетку, ширму, на тумбе разложили медицинские принадлежности, поставили игрушечный шкафчик с лекарствами, вешалку с халатами и шапочками для врачей.

Родители активно участвовали в оформлении игрового уголка. Большое количество игрового оборудования и материалов для сюжетно-ролевых игр сделано своими руками: костюмы для врача, медсестры, для врача скорой помощи, машина скорой помощи, в виде чехла на стульчик, для регистратуры - карточки больных, талончики, для аптеки подобраны небольшие баночки, наполненные таблетками из бумаги, капельница, бикс, компьютер, распечатаны снимки, кардиограммы.

Каждый месяц учебного года мы проживали определенную ситуацию и по каждой ситуации были организованы и обыграны сюжеты, такие как, «Медицинский кабинет», «Поликлиника», «На приеме у стоматолога», «Запись на прием к врачу», «Процедурный кабинет», «Поход в аптеку», «Больница», «Скорая помощь», «Аптека», «Посещение окулиста», «Ветлечебница», «Лесная больница», «Госпиталь».

В процессе наблюдения и анализа сюжетно-ролевой игры «Больница» отметила, что дошкольники еще по-детски наивны, не раз изменятся, но важно, что ребенок мечтает об участии в полезном для общества труде. Постепенно в игре у ребенка формируются общие представления о значении труда, о роли различных профессий. Дети с удовольствием играют, проявляют большую заинтересованность, активность, самостоятельность, инициативу, творчество. Дети по собственной инициативе активно обмениваются ролевыми высказываниями, беседа стала интересная и длительная, обогатился словарь детей. Взаимодействие детей в игре раньше было кратковременное, теперь стало длительное. Игра стала самостоятельной деятельностью. Наблюдалось желание ребят продолжить играть сюжетно – ролевую игру «Больница», были предложены новые истории для дальнейшего развития сюжета.

О проделанной работе можно сделать выводы. Благодаря сотрудничеству и совместному творчеству воспитателей, детей и родителей, удалось достичь намеченных целей: повысился профессиональный уровень и заинтересованность педагогов по вопросам организации игровой деятельности детей; возрос интерес родителей к проведению игры в дошкольном учреждении и в семье. Родители активно участвовали в проводимых мероприятиях, интересовались жизнью детей, помогали в обогащении игровой среды групп.

Игровые замыслы реализованы в полном объеме. Все участники процесса испытывают психологический и эмоциональный комфорт. На основе полученного опыта в дальнейшем можно строить множество сходных игровых ситуаций, помогающих ребятам выстраивать новые взаимодействия в коллективе.