

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия г.Надыма»

**Методическая разработка**  
**«Использование сюжетно-ролевых игр в социализации**  
**личности младших школьников с ОВЗ»**

Составил:  
педагог-психолог  
Фархиулина Лилия Марсельевна

Надым, 2019

## Ведение

Игра, являясь ведущим видом деятельности детей дошкольного и младшего школьного возраста, занимает важное место в их жизни. Это связано с тем, что игра оказывает многогранное влияние на психическое развитие ребенка. В игре дети овладевают новыми знаниями, умениями и навыками, совершенствуют свою речь. Только в игре осваиваются правила человеческого общения. Она позволяет сформировать нравственные и волевые качества ребенка. Говоря о нормально развивающемся ребенке, все это представляется как нечто естественное, изначально присущее детству и не требующее никаких воспитательных усилий.

Но совершенно по-иному выглядит процесс развития игры у детей с ограниченными возможностями здоровья. Уже в раннем детстве у таких детей недоразвитие игровой деятельности оказывается, как бы «запрограммированным». Причины этого: низкий уровень познавательной активности, запаздывание в сроках овладения двигательными функциями, предметными действиями, речью, эмоциональным и ситуативно-деловым общением с взрослыми. И, несмотря на это, развитие таких детей проходит те же стадии, что и развитие нормально развивающегося ребенка, т. е. происходит последовательная смена ведущего вида деятельности, определяющей переход от одной стадии к другой.

В сюжетно — ролевых играх содержание обучения как бы вплетается в игровой сюжет, интересный и близкий детям по их жизненному опыту. Предлагаемый игровой сюжет предусматривает такое поведение детей, которое обеспечивает усвоение новых знаний, умений, нравственных правил. Дети, действуя в воображаемой ситуации, решая игровые задачи в пределах заданного игрового сюжета, незаметно для себя усваивают заложенный в них учебный материал. Сюжетно-ролевые игры различны по тематике, по глубине отражения действительности. Они индивидуальны и по эмоционально — выразительной характеристике и осознанию жизненного опыта. Вместе с тем в творческих сюжетных играх заложена основа для коллективной деятельности, игрового сотрудничества, общения и совместного решения игровых задач, перехода к отображению в игре взаимоотношений людей.

Сюжетно-ролевая игра при правильном её формировании решает задачи умственного, нравственного, физического и эстетического развития каждого ребенка начиная с раннего возраста. В игре формируется личность ребенка, развиваются те качества, которые потребуются ему в учебной деятельности, в труде, в общении с людьми.

В целом, правильно сформированная игра подготавливает благоприятную базу для дальнейшего развития детей с ОВЗ, дает возможность для их социализации и в перспективе успешной интеграции в обществе. Все вышеизложенное доказывает, что именно в сюжетно — ролевой игре дети приобретают навыки социальной активности. Для младших школьников с ОВЗ — игра становится незаменимым орудием интеграции в социум.

Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре. Внутри одной темы могут самостоятельно реализовываться разные сюжеты. Например, игра «в магазин» может быть игрой в овощной магазин, в продовольственный, универмаг и т. п.

Учитель, организуя и проводя внеклассные мероприятия с использованием сюжетно-ролевых игр, что в свою очередь развивает речь и словарный запас детей, демонстрирует способы взаимодействия героев, их взаимоотношения.

Руководя игрой, учитель оказывает влияние на ее содержание, организует жизнь детей в игре, их взаимоотношения, старается воздействовать на все стороны личности ребенка: на сознание, чувства, волю, отношения, поступки и поведение в целом. Организуя жизнь детей в игре, формирует не только игровые, но и реальные, закрепляя полезные привычки и нормы поведения детей в разных условиях и вне игры.

Самые любимые, самые нужные детям игры — это те, где дети сами ставят цель игры: построить дом, поехать в гости, в город, состряпать обед, вызывать скорую помощь... Процесс игры заключается в осуществлении этой цели: ребенок строит планы, выбирает средства осуществления.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра выступает как эффективное познание ребенком предметной и социальной действительности. Кроме того, игра, как совместная деятельность, в которой существуют не только игровые, но и реальные отношения, способствуют социальной адаптации младших школьников с ОВЗ.

### **Примеры использования сюжетно-ролевых в начальной школе**

Рассмотрим на примерах, какие ролевые игры можно провести с младшими школьниками.

#### **Игра «Планета друзей»**

Сначала учитель предлагает детям объединиться в несколько групп и описывает им игровую ситуацию. Речь будет идти о бесконечном космосе, в котором находится множество планет. Каждой команде предлагается заселиться на отдельную планету. Суть игры будет заключаться в налаживании жизни на необитаемой территории. Дети, поочередно выполняя задания учителя, должны развивать и обустроить свое государство. Задания следующие:

- Придумать название планеты и его жителей. Описать, как они должны выглядеть.
- Составить правила совместного проживания на планете.
- Описать, какие события происходят на планете.
- Предложить варианты решения описанной ситуации, если бы она произошла на вашей планете.

«С утра прошел дождь. Алешка прыгал через лужи и быстро-быстро шагал. Нет, он вовсе не опаздывал в школу. Просто он еще издали заметил синюю шапочку Тани Шибановой.

Бежать нельзя: запыхаешься. А она может подумать, что бежал за ней всю дорогу.

Ничего, он и так ее догонит. Догонит и скажет... Только вот что сказать? Больше недели как поссорились. А может, взять да и сказать: «Таня, пойдем в кино сегодня?» А может, подарить ей гладкий черный камушек, который он привез с моря?..

А вдруг Таня скажет: «Убери, Вертишеев, свой бульжик. На что он мне нужен?!»

Алеша сбавил было шаг, но, взглянув на синюю шапочку, вновь заторопился.

Таня шла себе преспокойно и слушала, как машины шуршат колесами по мокрой мостовой. Вот она оглянулась и увидела Алешку, который как раз перепрыгивал через лужу.

Она пошла потише, но больше не оглядывалась. Хорошо бы он догнал ее возле вон того палисадника. Они пошли бы вместе, и Таня спросила бы: «Не знаешь, Алеша, почему у одних кленов листья красные, а у других желтые?» Алешка посмотрит-посмотрит и... А может, и не посмотрит совсем, а буркнет только: «Читай, Шибанова, книжки. Тогда все знать будешь». Ведь поссорились...

За углом большого дома была школа, и Таня подумала, что Алешка, пожалуй, не успеет догнать ее. Нужно остановиться. Только ведь не встанешь просто так, посреди тротуара.

В большом доме был магазин «Пиджаки и брюки». Таня подошла к витрине и принялась разглядывать манекены.

Алешка подошел и встал рядом... Таня посмотрела на него и чуть улыбнулась... «Сейчас что-нибудь скажет», — подумал Алешка и, чтобы опередить Таню, проговорил:

— А-а, это ты, Шибанова... Здравствуй...

— Привет, Вертишеев, — бросила она.

Алешка быстро зашагал дальше, а Таня задержалась у витрины. Снова начал накрапывать дождь».

После того, как всеми группами будут высказаны их варианты поведения в такой ситуации, необходимо провести коллективное обсуждение и формулирование общих правил общения между детьми.

В завершение игры необходимо предложить детям от фантастической ситуации перейти к реальным событиям.

Школьникам нужно описать:

- какую ситуацию они проиграли;
- какую тему затронули;
- как можно, высказанные в ходе игры правила, применить в жизни своего класса.

Дети должны высказать и закрепить правила общения в классе. Можно выбрать группу детей, которые запишут и оформят эти правила, а потом прикрепить их в классном уголке.

### **Игра «Зоопарк»**

Для проведения такой игры понадобится подготовить большое количество инвентаря:

- фигурки различных животных;
- материал для постройки вольеров (может быть использован строительный конструктор или картонные коробки);
- природный материал для создания эффекта парка;
- кассовые билеты.

Детей необходимо разделить на несколько групп и отдельно выбрать директора зоопарка и кассира. Смысл игры состоит в построении зоопарка и организации экскурсии по нему.

Сначала каждой группе предстоит выбрать животного, за которым они должны ухаживать. Можно это сделать в произвольном порядке, по жребию или предложить отгадать загадки.

Пока происходит это действие, директор зоопарка должен продумать место расположения каждого вольера и нарисовать схематическую карту. После распределения групп он выдает каждой из них строительный материал. В то время, пока группы возводят вольеры, директору предстоит красиво оформить карту зоопарка и наметить маршрут экскурсии по нему.

Основная часть игры заключается в том, что дети должны не просто поселить животное в вольер, а обеспечить ему уход. Ребятам предлагается найти информацию как нужно кормить их зверя, какие создать для него условия. На это можно отвести два-три дня и продолжить игру после того, как школьники подготовятся.

Всю информацию, которую детям удастся собрать, необходимо будет озвучивать во время виртуальной экскурсии. Для этого в каждой группе выбирается свой гид. Остальные дети покупают билеты в кассе и отправляются на прогулку в зоопарк. Двигаются по зоопарку все одной группой и возле каждого вольера слушают о том, кто здесь живет.

Такая игра может быть использована на занятиях экологической направленности. В ходе игры дети познакомятся с правилами поведения в зоопарке и узнают много информации о редких животных.

На мероприятиях, посвященных изучению Правил дорожного движения можно проводить ролевые игры «Дорожное движение», «Я иду домой», «Мы на пешеходном переходе» и т.д.

### **Игра «Журналисты»**

Сначала объявляется название и тематическая особенность журнала. Среди учащихся класса выбирается главный редактор. Он может быть назначен или определен путем голосования всех членов коллектива.

Также нужно рассказать детям о том, что в редакции журнала существуют несколько тематических отделов и объяснить особенности работы каждого из них. Школьники должны подумать, в каком отделе им будет интереснее работать. Распределение по отделам можно также провести в виде полноценной ролевой игры, когда детям нужно написать заявление на работу, пройти собеседование и получить приказ о назначении.

После выполнения всех организационных моментов необходимо приступить к имитации работы редакции. Детям предлагается тема выпуска и каждый отдел должен подготовить материал и подать его в печать. Обязательно должна быть выбрана редколлегия, которая будет проверять соответствие материала теме и требованиям по оформлению.

Результатом проведения такой игры должен стать выпуск печатной продукции. Предлагая детям такую игру, стоит подумать о ее практической значимости. Поэтому тема выпуска должна быть подобрана в соответствии с изучаемой темой на уроках или внеурочном занятии. Изготовленный журнал должен быть использован на итоговом коллективном мероприятии. Причем, недостаточно просто его показать, нужно просмотреть и проанализировать каждую страницу. В конце следует поблагодарить всех работников редакции и, возможно, «выплатить» им зарплату.

Тематика подобных игр очень разнообразна. Можно предложить детям поработать на кондитерской фабрике, в пиццерии, в парикмахерской, в магазине, поликлинике или на почте. С помощью данных игр школьники поймут особенности каждой профессии.

**Пример организации 1 и 2 этапов  
организации сюжетно-ролевой игры «Кафе»  
в форме игровой оболочки «Телепередача»**

***Игровая ситуация «Блиц-опрос»***

*Цель* – выявить полноту и точность представлений детей о работе кафе.

Педагог выступает в роли корреспондента, который берет интервью у разных людей.

Примерные вопросы: вы были в этом кафе раньше? Что там можно заказать? Кто там работает? Кто помогает официанту выполнить заказ?

***Игровая ситуация «Специальный репортаж»***

*Цель* – уточнение представлений детей по теме игры.

Подготовительный этап – рассматривание с детьми фотографий. Подготовка детей к выполнению ролей репортеров, официантов, поваров, посетителей. Составление вопросов об оформлении зала, одежде работников, взаимодействии работников, правилах вежливости и др. Разыгрывание ситуации «Мы ведем репортаж из кафе».

***Игровая ситуация «Круглый стол»***

*Цель* – преобразование представлений детей в игровой опыт.

Обсуждаются вопросы: «Можем ли мы открыть в группе кафе и поиграть?», «Какие роли могут быть в этой игре?», «Какое может быть меню?»

***Игровая ситуация «Телемагазин»***

*Цель* – создание игровой обстановки для игры.

Рекламируются товары для дома, офиса и кафе (из имеющихся в группе – столы, стулья, салфетки, посуда, одежда, муляжи товаров для игры «Магазин» и др.). Определяется возможность использования предметов в игре.

***Игровая ситуация «Очень умелые ручки»***

*Цель* – создание атрибутов для организации игры (картофель фри, пирожки, гамбургер).

***Игровая ситуация «Репортаж о детском празднике в кафе»***

*Цель* – развитие сюжетосложения.

Придумывание сценария детского праздника, содержания конкурсов, вопросов для интервью с детьми и родителями.

***Игровая ситуация «Удивительные события в кафе»***

*Цель* – развитие сюжето-сложения.

Составление сценариев необычных репортажей из кафе: «Шрек с семьей в кафе», «Герои мультфильма «Мадагаскар» пришли в кафе»

***Игровая тема «Гипермаркет» или «Торгово-развлекательный центр»***

«Рекламная акция в гипермаркете» - подбор товаров для рекламы; подготовка дегустации товаров; составление вопросов, которые задают покупателям; изготовление подарков для покупателей.

«Школьный базар в гипермаркете» - подбор атрибутов для игры; конкурсы для будущих первоклассников.

«Новогодняя ярмарка в гипермаркете» - подбор атрибутов для игры; открытие мастерской Деда Мороза; придумывание условий конкурса «Лучшее стихотворение для Деда Мороза».

«Съемка передачи «Удачная покупка» в гипермаркете» - определение товара для дегустации или проверки качества; составление вопросов для ведущего.

### **«Сюжетно-ролевая игра «Школа» (адаптационный период в 1 классе)**

**Цель:** расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе

**Задачи:**

1. Уточнить знания детей о профессии учителя, директора, библиотекаря, медсестры, буфетчицы.
2. Помочь раскрыть содержание, связи разыгрываемых ролей, развивать умение переносить знакомые действия в игровые ситуации, действовать в соответствии с ролью, поощрять умение придумывать новые события, учить подчинять всех играющих общей игровой цели. Осуществлять скрытое управление игрой, приняв на себя роль директора.
3. Приучать детей к элементарному планированию игры и самостоятельному подбору основного игрового оборудования.
4. Продолжать обучение умению ролевого взаимодействия в соответствии с нормами этикета (доброжелательный тон, сдержанность жестов, расположение партнёров друг к другу).
5. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.
6. Формировать мотивационную готовность к школе.

**Предварительная работа:**

- Сюжетно-ролевая игра «Семья».
- Сюжетно-ролевая игра «Библиотека».
- Сюжетно-ролевая игра «Кафе».

За несколько дней до игры педагог организует сюжетно-ролевую игру «Поликлиника», где дети проходят медицинский осмотр. «Врачи» дают справку будущим школьникам о том, что они здоровы и могут посещать школу. Далее проводится:

- Беседа о школьных принадлежностях.
- Беседа о том, какими качествами должен обладать учитель.
- Самостоятельная организация игровой обстановки в совместной деятельности с воспитателем.
- Экскурсия в школу, беседа с работниками школы: учителем, директором, вахтером, уборщицей, буфетчицей, наблюдения за их трудом.
- Рассматривание и чтение детских книг по теме «Школа».
- Показ мультфильма о школьной жизни.
- Беседа по картине «На уроке».
- Рисование «Наша школа»
- Ручной труд: подготовка атрибутов для СРИ

**Оборудование:** колокольчик для подачи звонка, оправа для очков, атрибуты для игры в школу, в больницу, буфет, магазин, семью, мультфильм «Маша и медведь», серия «Первый раз в первый класс», конфеты «Школьные» (сюрпризный момент)

**Игровые роли:** директор, учитель – 3 чел., ученики, медсестра, буфетчица, библиотекарь, члены семьи (мамы, папы учеников), продавец в магазин «Школьник», продавец в магазин «Продукты», продавец цветов.

### **Ход игры:**

Игра для эмоционального настроения «Волшебные очки»

**Цель:** развитие умения давать доброжелательную оценку другому человеку.

*Педагог* предлагает вспомнить сказку «Снежная королева» и говорит, что у нее есть предложение: Кай и Герда выросли и сделали волшебные очки, через которые можно было разглядеть все то хорошее, что есть в каждом человеке. Воспитатель предлагает «примерить эти очки» и посмотреть внимательно друг на друга, стараясь в каждом увидеть как можно больше хорошего и рассказать об этом. Взрослый первый надевает «очки» и дает образец описания двух-трех детей.

Мотивационный момент.

*Педагог:* Ребята, а вы любите загадки? Сейчас я загадаю загадку, а вы скажите, о чём она.

На каникулах скучает,

Тихо и спокойно в ней,

После — школьников встречает

Днем распахнутых дверей. (Школа)

Просмотр отрывка из мультфильма «Маша и медведь», серия «Первый раз в первый класс».

*Педагог:* Ребята, а вы хотите пойти в школу? Воспитатель проводит беседу о школе.

Беседа перед игрой:

*Педагог обращается к детям:*

- Дети, скажите какой сейчас месяц, число?

*Ответы детей.*

- Какое важное событие в вашей жизни произойдет 1 сентября этого года?

*Ответы детей.*

- А вы хотите совершить путешествие в этот день, т.е. в 1 сентября.

*Ответы детей.*

- А вам хотелось бы сейчас стать школьниками?

*Ответы детей.*

- Но чтобы идти в школу нам нужны школьные принадлежности. Где можно их приобрести?

*Ответы детей.*

- А кто школьникам покупает школьные принадлежности?

*Ответы детей.*

- Значит, в нашей игре будет семья, и в семье будут роли....

*Ответы детей.*

- Семья пойдет в магазин покупать школьные принадлежности, а в магазине работают .... (дети продолжают), а те кто покупает ....

*Ответы детей.*

- В магазине у нас будут роли.....

*Ответы детей.*

- Ученики придут в школу, а в школе работают....?

*Дети перечисляют.*

- Давайте составим небольшой план нашей игры.

- Где будут жить наши семьи?

*Ответы детей.*

- После того, как распределились по домам, что делают родители и ученики?

*Ответы детей.*

Игра с мячом «Назови школьные принадлежности»

- Купили школьные принадлежности и что вы делаете дальше?

*Ответы детей.*

- Правильно, семья возвращается домой и .....

*Ответы детей.*

- Дома школьники укладывают портфель, а затем....?

*Дети:* ученики идут в школу, а родители их провожают.

- И в школе начинается ..... (урок).

- В школе будут 3 урока, что делают в это время родители?

*Ответы детей.*

- Что делают ученики, когда заканчиваются уроки в школе?

*Ответы детей.*

- А сейчас, дети, давайте закроем глаза и все вместе назовём каждый месяц года: январь, февраль, март, апрель, май, июнь, июль, август, сентябрь. Откроем глаза и посмотрим на календарь (на доску).

*Сегодня – 1 сентября!*

*Педагог:* Ребята, а вы хотите поиграть в школу?

Распределение ролей с помощью жребия (дети тянут жребий - свернутые в рулончики бумажки с изображением 4-х учителей, учеников, буфетчицы, медсестры, библиотекаря, родителей, учеников, продавцов). Воспитатель с помощью вопросов уточняет знания детей о профессии учителя, медсестры, буфетчицы, библиотекаря.

*Педагог:* Как вы думаете, что делает директор в школе? Какой он? Я буду директором.

Выбор атрибутов для игры.

*Педагог:* «Давайте приготовим свои рабочие места. Выбирайте, кому что нужно. Все готово? Начинаем играть»

Игра

Этапы:

Учитель и продавцы занимают свои места.

Остальные дети делятся на 2 - 4 семьи, выбирают дома (по жребию).

Семья идет в магазин покупать школьные принадлежности.

Родители покупают цветы для учителя.

Родители провожают ученика в школу.

В школе дарят цветы учительнице.

Родители возвращаются домой и договариваются, кто из них идёт на работу, а кто остается дома ждать ученика со школы.

Звонит звонок. Учитель знакомится с учениками и начинаются уроки.

Родители, которые остались дома, достают игрушечную посуду, затем идут в магазин «Продукты» и готовят обед, т.е. готовятся к встрече школьника.

Родители приходят в школу встречать учеников.

Ученики прощаются с учителем, идут домой с родителями.

Дома их ждёт «вкусный» обед (сюрпризный момент).

Вся семья собирается дома, взрослые и дети обсуждают события, которые произошли за день.

*Звонит звонок. Первый урок – математика.* Учитель даёт задание по своему выбору.

Например, дидактическая игра: «Назови соседа», «Геометрические фигуры» и т.д.

*Педагог* в роли «директора», поощряет инициативу «учителя». Учитель проверяет правильность выполнения игрового задания, ставит оценки, хвалит за хорошую работу.

*Перемена. Директор:* Ребята, нас приглашают в медпункт, нужно всем измерить рост и вес.

*Медсестра:* Проходите, пожалуйста, присаживайтесь (далее ролевой диалог с «учениками»)

*Звонит звонок на второй урок. «Грамота».* Его проводит второй учитель. Он предлагает игру «Азбука» или другую, по своему усмотрению. Например, ребенок может повторить то, что запомнил из предыдущих занятий по развитию речи.

*Перемена.* После окончания урока директор приглашает всех в буфет, на завтрак.

*Буфетчица:* ролевые диалоги с «учениками». «Ученики» отправляются в столовую, моют руки, рассаживаются за столы. Повара говорят детям меню обеда. Идет импровизированный прием пищи. После обеда повара убирают посуду на место, снимают униформу.

*Звонит звонок на третий урок – физкультура.* Учитель, желательно чтобы это был мальчик, предлагает поиграть в подвижную игру по своему выбору. После звонка он объявляет об окончании уроков, напоминает, что завтра «ученики» снова встретятся в «школе».

*Перемена.* После окончания урока директор приглашает всех в библиотеку, взять книги для внеклассного чтения.

*Библиотекарь:* ролевые диалоги с «учениками».

*Педагог подводит итог:* Ребята, вам понравилось играть в школу? Как вы думаете, почему было играть интересно? Какой урок вам запомнился? Что было самым запоминающимся?

Обобщает ответы детей и благодарит детей за хорошую игру:

«учителя» за интересное проведение урока.

«учеников» за хорошую учебу.

«родителей» за заботу о своих «учениках».

«продавцов» за быстрое обслуживание и вежливое обращение с покупателями

«буфетчицу» за вкусные блюда

«библиотекаря» за интересные журналы и книги.

Игра получилась интересная, спасибо, дети, за игру! Вы просто молодцы. Мы еще обязательно поиграем в школу.

### **Список использованной литературы**

1. Алехина С.В. Инклюзивное образование для детей с ограниченными возможностями здоровья // Современные образовательные технологии в работе с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья: монография / Н.В.

- Новикова, Л.А. Казакова, С.В. Алехина; под общ. ред Н.В. Лалетина; Сиб. Федер. ун-т, Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева [ и др.]. Красноярск, 2013.
2. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка/ Л.С.Выготский // Вопросы психологии. –1966.-№ 6.- с. 35-38.
  3. Егорова Т.В. Социальная интеграция детей с ограниченными возможностями: Учеб. пособие. Балашов: Николаев, 2002. 80 с.
  4. Мельник Ю. В. Социально-педагогические технологии инклюзии детей с инвалидностью // Современные проблемы философии и социально-гуманитарных наук: сборник научных трудов. Выпуск XXIV. Москва-Ставрополь: Ассоциация «Междисциплинарное общество социальной теории». ГОУ ВПО СевКавГТУ, 2010. С. 213-218 (0,4/0,2 п.л.).
  5. Радова, Аля 10 способов поднять командный дух. Тим-билдинг, корпоративные приключения, сюжетно-проектные игры / Аля Радова. - М.: Феникс, 2008. - 224 с.
  6. Федорова, Л. И. Игра. Дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. - М.: Форум, 2009. - 176 с.
  7. Чирва Е.И., Карплюк П.Н. Организация воспитательной работы с детьми с ограниченными возможностями в общеобразовательной школе: Методические рекомендации. Горно-Алтайск. Изд-во Г-АГУ, 2004. 76 с.
  8. Эксакусто, Т. В. Групповая психокоррекция. Тренинги и ролевые игры / Т.В. Эксакусто. - М.: Феникс, 2015. - 286 с.