

Проект «Вектор детства»

Цель: создание условий для социализации детей дошкольного возраста (воспитанников детского дома) посредством сюжетно-ролевой игры.

Задачи:

1. Создать условия для усвоения детьми дошкольного возраста социальных ролей.
2. Усложнить сюжет и содержание игры дошкольников.
3. Способствовать формированию навыков общения у детей дошкольного возраста.

Объект: социализация детей дошкольного возраста в условиях детского дома.

Предмет: социализация детей дошкольного возраста в условиях детского дома посредством сюжетно-ролевой игры.

Актуальность

Теория деятельности в рамках теоретических воззрений А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности – трудовую, игровую и учебную. На каждом возрастном этапе определенная деятельность становится ведущей. Согласно А.Н. Леонтьеву, ведущая деятельность – это такая деятельность, развитие которой обуславливает главнейшие изменения в психических процессах и психологических особенностях личности ребенка на данной стадии развития. Личностные качества ребенка формируются в активной деятельности, которая определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. Советские психологи (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин) выделили в качестве ведущего вида деятельности в период дошкольного детства *сюжетно-ролевую игру*. Она возникает в силу противоречия между желаниями ребенка выполнять действия взрослых и его ограниченными возможностями возраста.

Для детей игра – сфера их творчества, путь поиска ребенком себя в коллективе сверстников, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. А.Н. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности только в игре. Стоит отметить, что благодаря исследованиям А. Н. Леонтьева социальная ситуация развития ребенка-дошкольника стала связываться с игровой деятельностью. Другими словами, дошкольник воспринимает социальное окружение через игру, которая раскрывает ребенку смысл человеческого взаимодействия в различных ситуациях, то есть сюжетно-ролевая игра – это необходимое условие успешной социализации детей.

Условия *детского дома* затормаживают социализационные процессы детей, они нивелируют личностные особенности, ограничивают его способности к развитию, затрудняют формирование самостоятельности. В детском доме социальная ситуация развития ограничена, поскольку исключена основа полноценных социальных отношений, которые бы дети использовали в качестве содержания и сюжета для игр. Не создаются условия для полноценной реализации ведущей деятельности дошкольного периода. Это приводит к трудностям в социальной адаптации.

Проблемы социальной адаптации этой категории детей освещаются в многочисленных психолого-педагогических исследованиях как отечественных (М.И.Буянов, И.А.Залыгина, А.И.Захаров, Е.М.Рыбинский, Г.В.Семья, Е.О.Смирнова), так и зарубежных (У.Боулби, М.Раффер, С.Броу) ученых. Исследователи полагают, что проблема воспитания в детских домах заключается в упоре на социальную адаптацию лишь в подростковом возрасте, непосредственно перед выходом во взрослую жизнь, не принимая во внимание, что социальное воспитание следует начинать с дошкольного возраста, являющегося для этого сензитивным.

Таким образом, в детских домах необходимо целенаправленно создавать условия для социализации детей дошкольного возраста в рамках ведущей деятельности - сюжетно-ролевой игры.

Содержание

Нами была проведена сюжетно-ролевая игра «Город» с детьми-дошкольниками – воспитанниками детского дома г.Глазова. На этапе *входящей диагностики* мы провели беседу с детьми. Приведем ряд вопросов, заданных детям: В какой стране Вы живете? (половина детей ответили правильно); В каком городе Вы живете? (все дети дали верный ответ); Какие профессии знаете? (Дети назвали профессии: воспитатель, психолог, учитель. Другие профессии были сказаны после наводящих вопросов).

Итак, было выявлено, что дети имеют низкий уровень знаний о профессиях. Мы полагаем, это связано с тем, что у детей ограничено взаимодействие с социальной средой. Основным источником получения информации об окружающей действительности служит детский дом, педагоги. При наблюдении за игрой детей мы выделили несколько особенностей. Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Действия детей однообразны и часто повторяются. По продолжительности игры кратковременны. Это обусловлено неустойчивостью внимания, частой отвлекаемостью.

Охарактеризуем поэтапную реализацию сюжетно-ролевой игры «Город»

Этап первый. Вхождение в игру

Для создания благоприятного климата, знакомства с ребятами мы провели несколько игр и упражнений на сплочение. После этого ведущим были показаны картинки с изображением представителей различных профессий. Дети угадывали и совместно с ведущим проигрывали отдельные «профессиональные» действия.

Затем детям было предложено создать свой город. Ребята придумали название «Город чудес». Профессии, угаданные детьми, были распределены с помощью жеребьевки (врач, учитель, полицейский, водитель автобуса, повар, директор кинотеатра и др.) и голосования (мэр города). Было обусловлено, что представитель каждой профессии олицетворяет учреждение, в котором «работает» и услуги, которые «оказывает»: учитель - школу, врач – больницу, водитель автобуса – транспортное предприятие. Дети получили соответствующие профессиональной роли атрибуты. Атрибуты подбирались ведущим; в последующем дети способны сделать это сами.

Дети были ознакомлены и с правилами игры:

- * Правило «День-Ночь» - ночью участники должны возвращаться в свои игровые дома, а днем выполнять действия в соответствие с профессиональной ролью;
- * Правило «Монета» - участники должны выплачивать определенную (изначально обозначенную) сумму за оказанные услуги (посещение кинотеатра, проезд на автобусе);
- * Правило «Актер» - дети должны играть свою профессиональную роль «как могут и понимают». Жесткие заданные рамки не позволят ребенку самому импровизировать в игре, поэтому это правило носит условный характер;

Этап второй. Игра

Ход игры: Ведущий игры озвучивает: «Наступает ночь. Всем пора домой», и участники игры возвращаются в игровые домики, закрывают глаза и начинают считать до десяти. После окончания счета ведущий командует: «Наступает утро. Собираемся на работу». Дети встают и идут на автобусную остановку. Один из участников игры – водитель автобуса - «подъезжает» к автобусной остановке, а затем развозит по местам работы пассажиров. При этом каждый пассажир платит водителю монету за проезд.

Во время обеда открывается кафе, которое произвольно посещают все жители города. Полицейский следит за порядком в городе, в том числе в кафе, кинотеатре. В конце рабочего дня мэр города выдает зарплату. После работы жители города могут сходить в кинотеатр. В остальных игровых ситуациях поведение детей носит произвольный характер.

Так может проигрываться несколько рабочих дней, чтобы в дети усвоили профессиональные образцы и навыки поведения, установили взаимосвязь событий, прав и

обязанностей. Продолжительность игры зависит от интереса и внимания детей к игровым профессиональным действиям. В нашем случае было проиграно три игровых дня.

Рефлексия. После окончания игры детям было предложено выразить свои впечатления.

Повторная диагностика была осуществлена нами через месяц. В результате было выявлено, что у детей сформированы представления о профессиях, проигранных в игре, о взаимодействии представителей тех или иных профессий. Продолжительность игры увеличилась. Сюжеты стали более разнообразными: дети проявляли больше самостоятельности, импровизировали. Действия стали соотноситься с ролью. Игра стала системной, коллективной, отражая жизнь города.