

Сумський державний педагогічний університет імені А. С. Макаренка  
Навчально-науковий інститут фізичної культури  
Кафедра логопедії

**Адамова Анна Андріївна**

**СЮЖЕТНО-РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ РОЗВИТКУ  
МОВЛЕННЯ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ  
ІЗ ЗАГАЛЬНИМ НЕДОРОЗВИНЕННЯМ МОВЛЕННЯ  
ІІІ РІВНЯ**

Спеціальність: 016 Спеціальна освіта (Логопедія. Спеціальна психологія)

Галузь знань: 01 Освіта/ Педагогіка

Кваліфікаційна робота  
на здобуття освітнього ступеня бакалавра

Науковий керівник

\_\_\_\_\_ І. В. Кравченко,  
ст. викладач кафедри логопедії  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 року

Виконавець

\_\_\_\_\_ А.А. Адамова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 року

Суми 2021

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ .....	5
1.1. Значення сюжетно-рольових ігор у вихованні дитини дошкільного віку.....	5
1.2. Сюжетно-рольова гра як засіб мовленнєвого розвитку дошкільників із ЗНМ.....	15
Висновки до 1 розділу .....	27
РОЗДІЛ 2. ВИВЧЕННЯ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ.....	29
2.1. Методи і методики вивчення розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями засобами сюжетно-рольової гри.....	29
2.2. Результати дослідження розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями засобами сюжетно-рольової гри.....	31
2.3. Рекомендації щодо організації сюжетно-рольових ігор.....	35
Висновки до 2 розділу.....	38
ВИСНОВКИ.....	39
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	41
ДОДАТКИ.....	43

## ВСТУП

**Актуальність роботи.** У сучасній педагогіці та психології однією із найважливіших була і залишається проблема розвитку мовлення дітей дошкільного віку із мовленнєвими порушеннями. Розвиток мовлення цих дітей ґрунтується на оволодінні ними фонетикою, морфологією, синтаксисом і лексикою в процесі власної мовленнєвої практики. Поступове оволодіння мовленням знаходить безпосереднє відображення у формуванні мислення дитини, а також розвитку всіх її психічних процесів. Одночасно особливості протікання всіх психічних процесів в сукупності з характером впливу середовища, яке оточує дитину, накладають відбиток на розвиток мовлення. Якісні зміни в психіці дітей, формування і розвиток основних психічних процесів і властивостей особистості, поява психічних новоутворень, характерних саме для дошкільного віку відбуваються в процесі провідної діяльності. Так, для дітей дошкільного віку із мовленнєвими порушеннями провідним видом діяльності є сюжетно-рольова гра.

Сюжетно-рольові ігри є найбільш характерними іграми дошкільнят з мовленнєвими порушеннями і займають значне місце в їхньому житті.

Сутність сюжетно-рольової гри як провідного виду діяльності полягає в тому, що діти з мовленнєвими порушеннями відображають в ній різні сторони життя, особливості взаємин дорослих, уточнюють свої знання про навколишню дійсність. Постійно, перебуваючи в ігровому середовищі, діти, спілкуючись один з одним, спільно вирішують поставлені мовленнєві завдання.

Проблематикою дослідження сюжетно-рольової гри як засобу розвитку мовлення дошкільників з мовленнєвими порушеннями займалися наступні вчені: К. С. Виготський, Л. Б. Баряева, Н. В. Нищева, Н. С. Жукова, С. Ю. Конопляста, С. А. Миронова, Ю. Ф. Гаркуша.

Отже, у дітей із ЗНМ присутні не тільки мовленнєві порушення, а й відзначається відставання розвитку всіх психічних процесів. При таких

відхиленнях спостерігається своєрідність розвитку мислення, пам'яті, уваги тощо, що може зумовлювати певні особливості ігрової діяльності дітей дошкільного віку із загальним недорозвиненням мовлення.

**Мета дослідження:** вивчення в теоретичному і прикладному аспектах проблеми використання сюжетно-рольової гри як засобу розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями.

**Об'єкт дослідження:** розвиток мовлення дітей старшого дошкільного віку.

**Предмет дослідження:** розвиток мовлення дітей старшого дошкільного віку із ЗНМ засобами сюжетно-рольової гри.

Для досягнення поставленої мети потрібно вирішити наступні **завдання:**

1. Висвітлити теоретичні основи сюжетно-рольової гри як феномену дитячого віку;
2. Проаналізувати можливості використання сюжетно-рольової гри як засобу мовленнєвого розвитку молодших дошкільників із ЗНМ.
3. Дослідити особливості розвитку мовлення в дошкільників із ЗНМ III рівня.
4. Розробити рекомендації щодо організації сюжетно-рольової гри у процесі розвитку мовлення дітей із ЗНМ III рівня.

Базою для проведення дослідницької роботи був «Дошкільний навчальний заклад № 9«Веснянка»», м.Суми. В дослідженні взяли участь 11 дітей з загальним недорозвиненням мовлення старшого дошкільного віку.

**Апробацію результатів наукового дослідження здійснено у вигляді:**

1. Учасі у V Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Актуальні проблеми спеціальної педагогіки, психології та фізичної терапії»
2. Подано до друку в збірник «Актуальні проблеми спеціальної педагогіки, психології та фізичної терапії 2021»

**Структура роботи:** робота складається зі вступу, двох розділів

основної частини, висновків, списку використаної літератури та додатків.

**Наукова новизна** даного дослідження полягає в тому, що нами створено концепцію, що забезпечує використання сюжетно-рольової гри як засобу діагностики лексико-граматичної сторони мовлення дошкільників з ЗНМ III рівня.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що отримані у роботі результати можуть бути використані при розробці навчальних курсів з логопедії, розвитку мовлення, а також в практичній діяльності логопедів, дефектологів, психологів та вихователів закладів дошкільної освіти.

# **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКІВІЗ МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ**

## **1.1. Значення сюжетно-рольових ігор у вихованні дитини дошкільного віку**

Гра — діяльність людини з моделювання іншого виду діяльності з розважальною чи навчальною метою [15, с.16].

Важливим моментом роботи з іграми є обізнаність із їх структурою. Кожна гра має певну мету, яка вказує напрям розвитку дитини (сенсорний, фізичний, соціальний, інтелектуальний, емоційний); ситуацію гри, що включає місце, атрибути, статевий та віковий склад учасників; правила (або хід) гри.

Усвідомити структуру і функції гри допомагають класифікації ігор, яких існує чимало, але практичний характер мають дві: за мотиваційними і за змістово-процесуальними критеріями.

Перша з них акцентує увагу на об'єктах впливу гри і поділяє їх на:

- психо-чуттєві (сенсорні), які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь;
- рухові — здійснюють тілесний розвиток дитини, формують такі необхідні якості, як спритність, гнучкість, силу, швидкість, координацію рухів;
- соціальні сприяють соціалізації дитини в процесі спілкування, виконанню необхідних правил, вироблення моральних рис;
- розважальні — сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді [11, с.106].

Друга класифікація базується на змісті і способах здійснення ігор і включає такі їх види:

- рухливі;
- малорухливі;
- інтелектуальні;
- музичні;
- сюжетно-рольові;
- забави, атракціони;
- конкурси тощо [2, с.87].

Обидві класифікації ігор співвідносяться між собою і назви груп, до яких одночасно мають приналежність ігри, допомагають в розумінні мотиваційного, змістового і процесуального аспектів гри. Наприклад, реалізація функцій соціальних ігор, може здійснюватись через рухливі, музичні, сюжетно-рольові, конкурсні ігри.

Велике місце в розвиток гри належить сюжетно-образним іграм, які є як би допоміжними й разом з тим необхідними засобами зображення. Діти повніше відображають ті або інші явища, звикають до ролі, якщо надавати можливість використати реальні предмети: парасолі, сумки, одяг посуд, умовні знаки, а так само картини, фотографії, ілюстрації, що підсилюють ситуацію гри. Наприклад, відділи магазину позначаються відповідними зображеннями, які є як би вивісками (фрукти, овочі, іграшки, одяг і ін.). Як образотворчі засоби використовуються й театральні костюми [19,с.20].

Однак сама фантазія, вигадка, здатність уявити, домислити часто заповнюють відсутність реальних предметів і засобів зображення. Керівництво цим видом ігор вимагає великої майстерності й педагогічного такту. Педагог повинен направляти гру, не руйнуючи її, зберігати самодіяльний і творчий характер ігрової діяльності дітей, безпосередність переживань, віру в правду гри.

Проблема гри як діяльності, що має особливе значення в житті дитини, завжди перебувала в центрі уваги дослідників дитячого розвитку. У цей час існує велика кількість термінів, що називають той самий вид ігор дітей. Деякі дослідники називають їх творчими, підкреслюючи їхнє значення в розвитку

творчої особистості, сюжетними, оскільки основним компонентом убачають у них сюжет, у закордонних роботах прийняті назви драматичні або наслідувальні ігри.

Всі вони мають ті самі структурні компоненти: у них є присутнім сюжет, ігрова ситуація, роль, ігрові дії й правила. У цьому зв'язку найбільш адекватним представляється термін «сюжетно-рольова гра», оскільки в ньому підкреслюється наявність сюжету й ролі [20, с. 57].

В цей час не існує вичерпно повної теорії гри, а є цілий ряд теорій, які можна використати при дослідженні тих або інших конкретних аспектів ігрового поведінка. Відсутність єдиної теорії надзвичайно утрудняє цілісний аналіз результатів досліджень дитячої гри, а також визначальних її факторів.

Дошкільний вік вважається класичним віком гри. У цей період виникає й здобуває найбільш розвинену форму особливий вид дитячої гри, що у психології й педагогіці одержав назву сюжетно-рольової.

Сюжетно-рольова гра — образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей.

Сюжетно-рольова гра є динамічним феноменом, її розвиток виявляється насамперед у виникненні нових сюжетів — утілених у певних подіях образних відтворень задумів. В іграх дітей дошкільного віку вони надзвичайно різноманітні й відображають конкретні (соціально-історичні, географічні, побутові тощо) умови їхнього життя.

Сюжетно-рольова гра є діяльність, у якій діти беруть на себе трудові або соціальні функції дорослих людей і в спеціально створювані ними ігрові, уявлювані умови відтворюють (або моделюють) життя дорослих і відносини між ними [20, с. 60].

У такій грі найбільше інтенсивно формуються всі психічні якості й особливості особистості дитини.

Супідрядність мотивів, про яке говорилося вище, уперше виникає й найбільше яскраво проявляється в грі. Виконуючи ігрову роль, дитина підкоряє цьому завданню всі свої імпульсивні дії.

Ігрова діяльність впливає на формування довільності всіх психічних процесів — від елементарних до самих складних. Так, у грі починають розвиватися довільне поведінка, довільна увага й пам'ять. В умовах гри діти краще зосереджують і більше запам'ятовують, чим за прямим завданням дорослого. Свідома мета — зосередитися, запам'ятати щось, стримати імпульсивний рух — раніше й легше всього виділяється дитиною в грі.

Гра дуже впливає на розумовий розвиток дошкільника. Діючи із предметами-замісниками, дитина починає оперувати в мисленнєвому, умовленнєвому просторі. Предмет-замісник стає опорою для мислення. Поступово ігрові дії скорочуються, і дитина починає діяти у внутрішньому, розумовому плані. Таким чином, гра сприяє тому, що дитина переходить до мислення в образах. Крім того, у грі, виконуючи різні ролі, дитина приймає різні точки зору й починає бачити предмет з різних сторін. Це сприяє розвитку найважливішої, розумової здібності людини, що дозволяє представити інший погляд і іншу точку зору [12, с. 19].

Рольова гра має вирішальне значення для розвитку уяви. Ігрові дії відбуваються в уявній ситуації; реальні предмети використовуються в якості інших, уявлених; дитина бере на себе ролі відсутніх персонажів. Така практика дії в придуманому просторі сприяє тому, що діти здобувають здатність до творчої уяви.

Спілкування дошкільника з однолітками розвертається головним чином у процесі спільної гри. Граючи разом, діти починають урахувати бажання й дії іншої дитини, відстоювати свою точку зору, будувати й реалізовувати спільні плани. Тому гра впливає на розвиток спілкування дітей у цей період.

У грі складаються інші види діяльності дитини, які потім здобувають самостійне значення. Так, продуктивні види діяльності (малювання, конструювання) спочатку тісно злиті із грою. Малюючи, дитина грає той або інший сюжет. Будівля з кубиків влітається в хід гри. Тільки до старшого

дошкільного віку результат продуктивної діяльності здобуває самостійне значення, незалежне від гри [34, с. 204].

Усередині гри починає складатися й навчальна діяльність. Навчання вводить педагог, воно не з'являється безпосередньо із гри. Дошкільник починає вчитися, граючи. До навчання він ставиться як до своєї гри з певними ролями й правилами. Виконуючи ці правила, він опановує елементарними навчальними діями.

Величезне значення гри для розвитку всіх психічних процесів і особистості дитини в цілому дає підставу вважати, що саме ця діяльність є в дошкільному віці провідною [28, с. 29].

Однак ця дитяча діяльність викликає масу питань у психологів. Справді, чому, як і навіщо діти раптом беруть на себе ролі дорослих і починають жити в уявлюваному просторі? При цьому вони, звичайно ж, залишаються дітьми й прекрасно розуміють умовність свого “перевтілення” — вони тільки грають у дорослих, але ця гра приносить їм ні із чим не порівнянне задоволення. Визначити сутність сюжетно-рольової гри не так просто. Ця діяльність містить у собі несумісні й суперечливі початки. Вона є одночасно вільною й жорстко регламентованою, безпосередньою й опосередкованою, фантастичною й реальною, емоційною й раціональною.

Думка про те, що гра є прояв уяви й фантазії, що приводить у рух різноманітними афективними тенденціями, що це воля без обмежень, де немає нічого неможливого, зазнавала критики з боку Л.С.Виготського. Він указував, що, навпроти, гра являє собою школу довільності, волі й моралі. «Воля в грі ілюзорна» — реалізація ролі, привабливої для дитини, жадає від неї підпорядкування правилу, що відбиває логікові соціальні відносини і норми взаємодії в суспільстві. Роль розкриває для дитини зміст правила, уможливує її розуміння, прийняття й підпорядкування правилу [15, с. 17].

Вітчизняні психологи підкреслюють величезне значення сюжетно-рольової гри для психічного розвитку дитини.

Відбувається зміна психологічної форми мотивів, що відбивають загальну тенденцію розвитку свідомості від досвідомих афективних безпосередніх бажань до мотивів, що мають форму узагальненого наміру, що перебуває на грані свідомих. У грі формується первинна супідрядність мотивів, формуються вольові мотиви. Свідомий вибір, вольовий вибір можливий лише у випадку оперування змістами, відриву від наочної ситуації властиво виконання дії. Гра, що забезпечує відрив змісту від дії, створює певні умови для ієрархізації мотивів [31, с. 291].

Можливості подолання пізнавального «егоцентризму» як неможливості співвіднесення власної пізнавальної позиції з іншими можливими позиціями забезпечуються необхідністю координації в грі різних позицій і точок зору — необхідністю обліку позицій відповідно до рольових відносин у грі, із власною роллю й роллю партнера, практикою дій із предметами відповідно до доданого їм ігровими й реальними значеннями й, нарешті, необхідністю координації своєї позиції з позицією партнера по грі [23, с. 55].

У грі відбувається істотна перебудова поведінки дитини — вона стає довільною. Під довільною поведінкою розуміється поведінка, що здійснюється відповідно до зразка (незалежно від того, чи даний він у формі дій іншої людини або у формі вже, що виділилося правила) і контрольована шляхом зіставлення із цим зразком як еталоном. При виконанні ролі зразок, що втримується в ролі, стає одночасно еталоном з яким дитина сама порівнює свою поведінку, контролює її. Дитина в грі виконує як би дві функції: з одного боку, вона виконує свою роль, а з іншої контролює свою поведінку. Довільна поведінка характеризується не тільки наявністю зразка, але й наявністю контролю за виконанням цього зразка. Рольова поведінка в грі, як це з'ясується з аналізу, є складноорганізованою. У ній є зразок, що виступає, з одного боку, що як орієнтує поведінка й, з іншої сторони як еталон для контролю; у ній — є виконання дій обумовлених зразком; у ній є порівняння зі зразком, тобто контроль. Таким чином, при виконанні ролі є своєрідне роздвоєння, тобто «рефлексія». Звичайно, це ще не свідомий

контроль. Вся гра перебуває під владою привабливої думки й є афективним відношенням, але в ній утримуються вже всі основні компоненти довільної поведінки. Функція контролю ще дуже слабка й часто ще вимагає підтримки з боку ситуації, з боку учасників гри. У цьому слабкість цієї функції, але значення гри в тім, що ця функція зароджується в ній. Саме тому гру можна вважати школою довільної поведінки [23, с. 29].

Тому що зміст ролей головним чином зосереджено навколо норм, відносин між людьми, тобто її основним змістом є норми поведінки, що існують серед дорослих людей, то в грі дитина як би переходить у світ вищих форм людської діяльності, у світ правил людських взаємин, гра стає джерелом розвитку моралі самої дитини. Гра є школою моралі в дії.

Гра має значення й для формування дружного дитячого колективу, і для формування самостійності, і для формування позитивного відношення до праці, і для виправлення деяких відхилень у поведінці окремих дітей, і ще для багато чого іншого. Всі ці виховні ефекти опираються як на свою підставу на той вплив, що гра впливає на психічний розвиток дитини, на становлення її особистості.

Л.С. Виготський головне значення дитячої гри бачив у формування опосередкування й тим самим у корінному перетворенні свідомості, відриві значень від речі, внутрішнього від зовнішнього, тобто у формуванні ідеального плану свідомості. Д.Б.Ельконін, опираючись на ідеї П.Я. Гальперіна про закономірності функціонального розвитку діяльності, розглядав гру як природну, що стихійно зложилася протягом дошкільного дитинства практику поетапного відпрацьовування розумових дій на основі функціонального розвитку ігрових дій від розгорнутих і виконуваних з реальними іграшками й предметами-замісниками до мовленнєвих, а потім і до розумових дій. Дії в розумі, становлячи основу ідеального плану, розкривають шлях до розвитку наочно-образного мислення, вищих форм перцептивної діяльності, уяви [13, с.81].

Д.І. Фельдштейн також указує на провідну роль сюжетно-рольової гри в психічному розвитку дошкільника. У ній почуття, що розвиваються, любові до рідних, співчуття близьким, дружньої прихильності збагачуються, змінюються, стають основою для виникнення більше складних соціальних почуттів. Саме в ігровій діяльності в дошкільника виникають основні психологічні новоутворення — орієнтація на оточуючих людей, уміння оцінювати свої дії й учинки з погляду їхніх вимог, тобто із суспільної точки зору; розвиваються особистісні механізми поведінки — контроль і самоконтроль, оцінка й самооцінка. В ігровій діяльності формується система взаємозалежних і супідрядних мотивів, у якій суспільні по змісту мотиви діяльності (прагнення зробити щось корисне для інших людей) здобувають значно більшу спонукальну силу, ніж мотиви особистої користі або інтерес до зовнішньої, процесуальної сторони діяльності [1, с. 47].

У сюжетній грі дитина приймає на себе ті ролі, які так чи інакше відповідають деяким суспільно-трудовим функціям дорослих людей, і вносить у свою гру норми відносин, пов'язаних із цими функціями. У процесі гри відбувається відтворення цих відносин: дитина починає орієнтуватися в загальному значенні людської діяльності, у тім, що будь-яка предметна дія включена в людські відносини, так чи інакше спрямована на інших людей і оцінюється ними як значиме або незначуще. Він виявляє при цьому, що самі відносини мають ієрархічну структуру супідрядності, керування й виконання.

Поперемінно виконуючи в уявлених ситуаціях різні функції дорослої людини й зіставляючи їхньої особливості із власним реальним досвідом, дитина починає розрізняти зовнішню й внутрішню сторони життя дорослих і своєї власної. Вона відкриває в себе наявність переживань і починає осмислено орієнтуватися в них, завдяки чому виникають нове відношення до самої себе. Ці переживання узагальнюються, і на їхній основі формуються почуття. На цьому шаблі відбувається також інтенсивне

засвоєння первинних етичних норм поведінки й формування пов'язаних з ними моральних переживань [23, с. 29].

Прийняття дітьми дошкільного віку етичних норм і формування моральних почуттів — частина загального процесу активного входження дитини в життя дорослих людей, у їхні взаємини, у зміст їхньої діяльності й вчинків. Поява почуття боргу, пов'язане з виконанням моральних правил у взаєминах з іншими людьми (дорослими, однолітками, молодшими), і формування боргу як мотив діяльності мають найважливіше значення для переходу до обов'язкового шкільного навчання [13, с. 104].

Нові відносини між дитиною й дорослим, при яких образ дорослого орієнтує дії й учинки дитини, є основою формування такої здатності дитини дошкільного віку, як довільність поведінки. Супідрядність мотивів, характерне для дітей цього віку, є вираженням зіткнення між тенденцією до безпосередньої дії й прагненням діяти за зразком, відповідно до вимоги дорослого. Формування довільних дій і вчинків знаменує собою процес виникнення нового типу поведінки, що у повному змісті може бути названий суб'єктивним.

Із цього погляду дошкільний вік може бути зрозумілий як період інтенсивного освоєння прикладів дорослого життя (норм і правил поведінки, які виступають узагальненням відносин людей) і формування механізмів суб'єктивної поведінки. Керування своєю поведінкою стає предметом усвідомлення самих дітей, а це означає новий щабель розвитку свідомості дитини, щабель формування її самосвідомості, предмет якого — визначення свого місця в системі відносин з іншими людьми. Формування свідомості дитини нерозривно зв'язано зі становленням довільності в керуванні власною поведінкою [17, с. 157].

У дошкільному віці в грі формується характер дитини в сукупності її відносин до різних сторін життя: до діяльності, до інших, до себе, до предметів і речей. У формуванні характеру вирішальна роль належить дорослим, поведінці й оцінкам, які вони дають поведінці дітей. У

дошкільників формуються загальні й спеціальні здатності: музичні, художні, танцювальні, тощо.

У дошкільному віці істотні зміни відбуваються в пізнавальній діяльності дитини. Найбільш інтенсивно розвивається уява, основою розвитку якого виступає ігрова діяльність. Дія, відтворена в грі, і фактичні її операції самі по собі є реальними. Однак тут спостерігається розбіжність змісту дії (наприклад, «скакати на коні») і його операцій (наприклад, «управляти ціпком»). Ця розбіжність приводить до того, що дитина виконує ігрову дію в уявлюваній ситуації — лише тоді з паличкою можна поводитися так, як поводяться із конем.

Ігрова дія породжує процес уяви. Прийняття на себе ролі дорослого, створення ігрової ситуації, проходження сюжету гри сприяють розвитку творчої уяви. На думку Ж. Піаже, дитина-дошкільник живе одночасно як би у двох світах — гри й дійсності. При цьому сфера гри для дитини не менш, якщо не більше реальна, чим сфера дійсності [15, с.19 ].

У грі одержує розвиток наочно-образне мислення. З його допомогою дитина здійснює рішення завдань подумки, без участі практичних дій, за допомогою оперування образами. До кінця дошкільного дитинства складається нова, більше висока форма наочно-образного мислення — наочно-схематичне мислення. У цій формі дитина оперує не тільки образами предметів, але й зв'язками й відносинами між ними. Довільними і керованими стають процеси сприйняття, пам'яті, уваги.

У грі дошкільник прагне по-своєму класифікувати предмети і явища, знайти в них загальні ознаки й виявити розходження. Систематизація образів, віднесення їх до певних категорій, осмислення спільності й розходжень являють собою ті нові інтелектуальні завдання, які прагне вирішити дитина. Діти часом будують свої власні «теорії» походження й зв'язку явищ. Виникають початкові загальні подання про природні й суспільні явища, формується прообраз світогляду [30, с. 19].

Зміна способу життя дитини, формування нових відносин з дорослими й однолітками, поява нових видів діяльності й захоплень приводить до подальшого розвитку мовлення дошкільників. У грі виникають нові завдання спілкування, що полягають у передачі іншому (одноліткові, дорослому) своїх вражень, переживань, задумів.

У грі з'являється нова форма мовлення — повідомлення у вигляді монологу, розповіді про пережите й побачене, про задум гри, про прослухану розповідь, про взаємини з однолітками. У спільній грі виникає необхідність домовлятися про загальний задум, про розподіл ролей і контроль за виконанням правил. Запас слів швидко наростає, діти вживають слова в найрізноманітніших граматичних формах і сполученнях. У дошкільному віці завдяки сюжетно-рольовій грі формується нова функція мовлення — планування й регулювання власної діяльності.

## **1.2. Сюжетно-рольова гра як засіб мовленнєвого розвитку дошкільників із ЗНМ**

Дошкільний вік є надзвичайно важливим і відповідальним періодом у розвитку людини. Виховання всебічно розвиненої дитини, підготовленої до шкільного навчання, як з позиції пізнавального розвитку, так і з позиції соціалізації в суспільстві є важливим напрямком в сучасному дошкільній освіті.

Уже в дошкільному віці формується соціально-комунікативна компетентність дитини, формуються перші соціальні та комунікативні навички, які дозволяють дитині увійти в світ соціальних відносин [29, с. 40].

Соціально-комунікативна компетентність включає в себе два поняття — соціальна компетентність і комунікативна компетентність.

Соціальна компетентність означає здатність співвідносити свої цілі з інтересами інших людей і соціальних груп, продуктивно взаємодіяти з

членами групи, вирішальними загальною задачу, і дозволяє використовувати ресурси інших людей і соціальних інститутів для вирішення завдань.

Комунікативна компетентність — означає готовність отримання в спілкуванні необхідної інформації і володіння комунікативними навичками і вміннями, формування адекватних умінь в нових соціальних структурах, знання культурних норм і обмежень в спілкуванні[2, с.109].

Завдяки об'єднанню цих компетентностей в дошкільному вихованні, у дітей формуються адекватні зразки адаптивної поведінки з оточуючими однолітками і дорослими

Для реалізації соціально-комунікативної освітньої галузі використовується провідна діяльність для дітей даної вікової групи — ігрова, що включає сюжетно-рольову гру [1, с. 37].

На сьогоднішній день одним з найбільш яскравих, розвиваючих, цікавих, значущих методів, для дітей дошкільного віку є сюжетно-рольова гра. Це обумовлено тим, що рольова гра у всіх сферах людської діяльності стає універсальним інструментарієм, що дозволяє забезпечити її системність, ціле орієнтованість і результативність.

Гра займає в житті дошкільника особливе місце. Ігри використовуються на заняттях, у вільний час діти з цікавістю грають у вигадані ними ігри. Самостійні форми гри мають в педагогіці найважливіше значення для розвитку дитини. В таких іграх найбільш повно проявляється особистість дитини, тому гра є засобом всебічного розвитку (розумового, естетичного, морального, фізичного)[2, с. 24].

В теорії гра розглядається з різною позиції. З точки зору філософського підходу гра для дитини є головним способом освоєння світу, який вона пропускає крізь призму своєї суб'єктивності. Людина, що грає — це людина, яка створює свій світ, а значить, людина творить. З позиції психології відзначається вплив гри на загальний психічний розвиток дитини: на формування її сприйняття, пам'яті, уяви, мислення; на становлення її довільності. Соціальний аспект проявляється в тому, що гра — це форма

засвоєння суспільного досвіду, її розвиток відбувається під впливом оточуючих дітей та дорослих.

Гра є своєрідною формою суспільного життя дошкільника. У літературі з дошкільної педагогіки та психології накопичено значний матеріал, який вказує на те, що гра — основний вид діяльності дитини.

Як форма діяльності, гра сприяє гармонійному розвитку у нього психічних процесів, особистісних рис, інтелекту. Формування названих якостей в грі у дитини розвивається у дитини швидше і міцніше, ніж при використанні тільки дидактичних прийомів виховання. Д. Б. Ельконін, торкаючись питання про вплив гри на розвиток дитини, робить висновок, що гра впливає на формування всіх основних психічних процесів, від найелементарніших до найскладніших.

Сюжетно-рольова гра має великий виховний вплив, сутність його в придбанні і накопиченні дитиною соціального досвіду.

У структуру гри входять:

- 1) Ролі, взяті на себе граючими;
- 2) Ігрові дії, як засіб реалізації цих ролей;
- 3) Ігрове вживання предметів — заміщення реальних предметів іграшками, тобто ігровими умовними предметами;
- 4) Реальні відносини між граючими [21, с. 44].

Ігрова діяльність зберігає своє значення як необхідна умови розвитку інтелекту, психічних і мовленнєвих процесів, які забезпечують гармонійний розвиток особистості в цілому. Через невміння користуватися комунікативно-мовленнєвими засобами, у дітей із ЗНМ порушено вербальне спілкування. Це призводить до негативних проявів рис характеру, непоступливості і агресивного спілкування з однолітками. Для вдосконалення зв'язного мовлення таких дітей необхідно мотивувати до спілкування один з одним. Саме в вербальному спілкуванні розвивається ініціативність користування вимовою, а це сприяє збагаченню словникового запасу, граматично правильного оформлення своїх висловлювань і бажання

грати в колективі. Слід також враховувати, що ігрова діяльність таких дітей, без участі дорослого практично неможлива, інтерес до гри занадто малий і нестійкий [19, с. 87] При включенні в заняття різних видів ігор та ігрових елементів засвоєння мовленнєвого матеріалу і навичок спілкування проходить більш міцно. Під час таких занять є позитивний фон, інтерес дітей до завдань, так як діти не усвідомлюють навчальний характер гри [12, с. 21].

Таким чином, розвивається мовлення через ігрові дії, удосконалюються ігрові навички дітей. Для розвитку зв'язного мовлення необхідно застосовувати сюжетно-рольові ігри та їх окремі епізоди. Необхідно також враховувати наявність у дітей практичного досвіду в вербальному спілкуванні.

Ігрова діяльність мотивує дітей до участі у виконанні завдань, розвиває мовленнєве спілкування, почуття впевненості і сприяє можливості розкриття творчих здібностей. Розвиток міжособистісних відносин відбувається саме у рольовій грі і сприяє процесу спілкування між дітьми. У такій грі і реалізується завдання соціалізації дитини, що сприяє формуванню зв'язного мовлення дитини.

Гра, як діяльність являє собою складне утворення, що має свою структуру, яка включає цільовий, мотиваційний, змістовний, операційний, результативний компоненти.

Сюжетно-рольова гра має свої компоненти: сюжет гри, зміст гри і роль. Роль є основним компонентом і засобом реалізації сюжету гри. Сюжети ігор відображають конкретні умови життя дитини. Вони змінюються разом із збагаченням кругозору дитини в процесі її знайомства з оточуючим. Зміст гри — це те, що відтворюється дитиною як центрального моменту в людських відносинах. У ньому виражено більш-менш глибоке проникнення дитини у відносини і діяльність людей [31, с. 271].

Основа сюжетно-рольової гри це уявна чи уявна ситуація, де дитина може втілити свій погляд, свої уявлення, своє ставлення до тієї події, яку розігрує.

Ігрова діяльність має особливе значення як для виховання нормально розвиваються дітей, так і для дітей з важкими порушеннями мовлення.

У старшому дошкільному віці провідне місце займає сюжетно-рольова гра. У цій грі діти на себе беруть роль дорослих людей, і відтворюють дії дорослих в житті, а також їх відносини [34, с. 171].

Сюжетно рольова гра має великі виховні і розвиваючі можливості. Вона впливає на всі психічні процеси: сприйняття, увагу увагу, пам'ять, всі види мислення і, звичайно ж, на мовлення. У грі також йде засвоєння засобів інтонаційної виразності, вдосконалення процесу їх розуміння і вживання.

Для повноцінної рольової гри необхідний досить високий рівень мовленнєвого розвитку: достатній обсяг словника, формування граматична, фонетична, інтонаційно-виразна сторони мовлення.

Мета сюжетно-рольової гри — діяльність, а мотив — зміст діяльності, така гра керована як дорослим, так і дітьми. З позиції логопеда рольову гру можна розглядати як форму організації корекційного процесу. Для логопедів мета гри — формування та розвиток мовленнєвих навичок і умінь учнів. Сюжетно-рольова гра відноситься до навчальних ігор, вона в визначає вибір мовленнєвих засобів, сприяє розвитку мовленнєвих навичок і умінь, дозволяє вибирати стиль спілкування між дітьми при різних ситуаціях. Виходячи з цього рольова гра розвиває навички і уміння діалогічного мовлення в вербальному спілкуванні.

Під час занять із застосуванням засобів сюжетно-рольової гри дитині пропонується виконати завдання і ігрова ситуація сприяє цьому, дитина не відчуває напруги і дискомфорту, тому що грає [35, с. 6].

У кожній грі присутня структура: ігрова задача, задум, зміст, ігрові дії, правила, результат гри.

Діти з важкими порушеннями мовлення мають особливості ігрової діяльності, але проходить ті ж стадії розвитку, як і у дітей з нормативним розвитком.

Мовленнєві дефекти впливають на розвиток і організацію гри дітей. У деяких випадках діти з порушенням мовлення без навчання не можуть опанувати сюжетно-рольовою грою. Через мовленнєвий дефект у дітей спостерігаються труднощі спілкування, як з дорослими, так і з однолітками. У дошкільнят з порушенням мовлення слабка мотивація ігрової діяльності, вони не вміють планувати сюжет, не можуть взяти на себе роль самостійно. Діти швидко втомлюються, і гра може розпадатися під впливом будь-яких зовнішніх факторів. У дітей з мовленнєвими порушеннями розуміння мовлення розвинене значно краще, ніж її активне застосування, але воно обмежене ситуацією спілкування. Мовленнєвий досвід дітей вкрай обмежений, доступні їм мовленнєві засоби недосконалі [11, с. 15].

Дошкільнята з мовленнєвими порушеннями мають особливості психічних процесів, їм характерні: зниження обсягу вербальної пам'яті і продуктивності запам'ятовування, нестійкість, швидка виснаженість уваги, убогість уяви, відставання в розвитку словесно-логічного мислення, що призводить до того, що діти не можуть вчасно включитися в ігрову діяльність, переключитися з одного сюжету на інший. Таким чином, можна сказати, що ігри дітей з мовленнєвими порушеннями примітивні, одноманітні за своїми сюжетами. Взаємодія дітей під час гри короткочасна, спілкування примітивне, навички діалогу недостатньо сформовані.

Можна сказати, що сюжетно-рольова гра і розвиток мовлення взаємно впливають один на одного. З одного боку, мовлення розвивається і активізується в грі, а з іншого — сама гра розвивається під впливом розвитку мовлення. Гра допомагає домогтися гарних результатів у мовленнєвому розвитку дітей з порушенням мовлення.

О.П. Усова вказує, що в роботі над розвитком зв'язного мовлення використання сюжетно-рольової гри має велике значення. Одну гру можна використовувати для вирішення різних завдань [20, с. 55]. Наприклад, гра «Чарівний мішечок» може використовуватися як сюжет сюжетно-рольової гри, наприклад для збагачення словника. Так і фрагментом окремої ігрової

ситуації і дії можуть бути використані логопедом на різних етапах фронтальних занять. В окремих випадках, найчастіше в процесі занять по закріпленню, узагальненню вивченого дітьми матеріалу, протягом всього заняття створюється так зване «ігрове поле». При цьому нерідко єдина сюжетна лінія проходить через всі етапи заняття. На фронтальних логопедичних заняттях із застосуванням сюжетно-рольової гри сприяють розвитку зв'язного мовлення, вирішується завдання вербального спілкування і взаємної участі між дітьми і дорослим. Елементи сюжетно-рольових ігор можна використовувати при проведенні фізкультхвилинок, логоритміки.

На заняттях з розвитку зв'язного мовлення у дітей із ЗНМ потрібно включати казкових персонажів.

У грі «Нагодуй Дракона» діти можуть вправлятися в утворенні іменників множини. Для цього один з дітей грає роль Дракона, а інша дитина - kota.

На логопедичних заняттях з розвитку зв'язного мовлення у дітей із ЗНМ включення елементів сюжетно-рольової гри сприяють реалізації корекційних завдань [17, с. 98].

У грі «Автобус» діти — «контролери» видають проїзні квитки незвичайним пасажиром-тваринам; звукові схеми слів, зображені на квитках, повинні відповідати назвам тварин. Такі ігри сприяють розвитку зв'язного мовлення і вербального спілкування дошкільнят. При плануванні таких логопедичних занять необхідно передбачити можливості вибору дітьми різних варіантів мовленнєвих висловлювань в контексті їх ролі. Наприклад, використовуючи гру «Супермаркет», можна тренувати дітей в правильному використанні прийменників, відмінків, збагаченні словника. Для цього логопед грає роль продавця. Він пояснює дітям, що магазин «чарівний». Сьогодні в ньому продаються тільки продукти, а й предмети (якими можна малювати, грати). Діти, будучи покупцями, можуть по-різному висловлювати в мовленні своє прохання, звертаючись до продавця. Важливо правильно

вибрати «товар». Потім логопед може запропонувати дітям по черзі ставати продавцями [17, с.100].

Для більш ефективного розвитку дітей з мовленнєвими порушеннями в ігровій діяльності, важливо створити предметно-ігрове середовище, підібрати спеціальні методи і прийоми навчання, використовувати індивідуальний підхід до кожної дитини, а також тісно взаємодіяти всім педагогам групи.

Виходячи з досвіду роботи, на початкових етапах навчання дітей сюжетно-рольовій грі значна роль належить дорослому. Він пропонує сюжет, визначає зміст, розподіляє ролі і контролює хід гри. Дорослий багато розмовляє в грі, чим викликає у дітей потреба в спілкуванні і мовленнєву активність. Діти з мовленнєвими порушеннями вимагають значно більшої участі дорослих в їх ігровій діяльності, ніж однолітки з нормативним мовленнєвим розвитком. В процесі навчання діти вже можуть самостійно придумувати сюжет, розподіляти ролі, але роль дорослого не слабшає, він продовжує контролювати, стежити за вимовою дітей і при нагоді надає допомогу дітям в грі. Крім потреби, мотиву і активності в мовленнєвій діяльності, сюжетно-рольова гра дозволяє формувати всі компоненти мовлення [21, с.42].

У логопедичних групах навчання і виховання будується за лексичними темами. Так, організовуючи гру згідно певної лексичної теми, ми відпрацьовуємо лексичний матеріал, закріплюючи і активізуючи його в мовленні дитини.

На основі цього лексичного матеріалу педагоги навчають і закріплюють правильні граматичні конструкції, вміння граматично правильно будувати речення, узгоджуючи всі частини мовлення, вживати прийменники. Через сюжетно-рольову гру діти вчаться спілкуванню з однолітками, де головним виступає ведення діалогу між дітьми. Діти повинні навчитися домовлятися, пояснювати свої бажання, думки і рішення. В процесі ігрового спілкування з'являється можливість використовувати

різноманітні засоби спілкування, як вербальні, так і невербальні (міміка, жести, пози). Дуже важливо використання інтонаційної виразності в грі, це дозволяє краще розуміти мовлення, доповнює і збагачує його [15, с. 20].

Таким чином, сюжетно-рольова гра надає специфічно впливає на становлення мовлення: сприяє закріпленню навичок користування ініціативним мовленням, збагаченню словника, формування граматичної будови мовлення, а також розвитку діалогічного спілкування.

Отже, застосування сюжетно-рольових ігор включають різнопланові життєві ситуації розвивають почуття емпатії, розширюють спектр вербальних засобів, таких як емоційна лексика. Емоційна лексика виражає характеристику своїх і чужих почуттів, емоційний стан і оцінку події в цілому. Поступово мовлення дітей стає виразним, присутній послідовність викладу думок, в своїх висловлюваннях діти використовують різні паралінгвістичні засоби спілкування: міміку, жести, пози. В результаті використання засобів сюжетно-рольової гри при цілеспрямованій роботі з дітьми із ЗНМ в словнику з'являються слова на позначення емоцій, відбувається їх автоматизація та введення в експресивне мовлення. У процесі реалізації основної мети досягається розширення діапазону емоційної лексики за рахунок лексем, що дозволяє дошкільнятам вільно володіти даною лексикою і застосовувати її в зв'язному мовленні [11, с.141].

Систематично, поетапно, організована корекційна робота з використанням засобів сюжетно-рольових ігор у дітей із ЗНМ по формуванню емоційної лексики дозволяє якісно і кількісно змінити рівень їх лексичного розвитку і мовленнєвого спілкування в цілому.

В ході занять з використанням сюжетно-рольової гри розвивають у дітей вербальне спілкування, активізують і розвивають зв'язне мовлення.

Сюжетно-рольова гра впливає і на розвиток значення і функції слова, основу для перенесення словесного значення і є потужним фактором мовленнєвого розвитку дитини із ЗНМ [13, с. 67].

Сюжетно-рольова гра служить ефективною умовою для розвитку зв'язного мовлення. В ході сюжетно-рольової гри розвивається не тільки зовнішня, але і смислова сторона мовлення, відбувається збагачення слова, розширення його значення, внаслідок чого воно набуває велику мобільність.

У дітей з ЗНМ становлення сюжетно-рольової гри значно відстає в силу особливостей їх мовленнєвого розвитку і розвитку в цілому. Усвідомлення свого недоліку, можливий страх перед мовленням ускладнює включення таких дітей в гру. За спостереженнями діти, які мають відхилення в мовленнєвому розвитку — боязкі, не вміють поставити перед собою мету в грі. Вони частіше виступають в іграх глядачами або беруть на себе підлеглі ролі, рідко бувають ініціаторами гри. У випадках важких мовленнєвих порушень діти просто відмовляються від ігор з однолітками. Іноді спостерігаються випадки, коли такі дошкільнята в іграх відрізняються, навпаки, невиправдано підвищеної фантазією. Почуття власної неповноцінності може породжувати неправильне ставлення дитини до колективу однолітків (почуття образи або приниження), позбавляє її настрою, пригнічує [7, с.172].

Недостатньо розвинена мовлення у дітей з ЗНМ, можливі рухові порушення (некоординованість, невідповідність зусиль, незібраність, незграбність) — все це, з одного боку, ускладнює повноправну участь дітей з недорозвиненням мовлення в іграх, а з іншого боку, сприяє фіксації дитини на своєму дефекті.

Все це вказує на необхідність і своєрідність використання сюжетно-рольових ігор як в поза, так і в логопедичних заняттях з дошкільниками із загальним недорозвиненням мовлення. При правильно організованій сюжетно-рольовій грі дитина має можливість в ході розвитку сюжету гри, розвиваючи свої рольові дії вдосконалювати свої мовленнєві вміння.

Теми сюжетно-рольових ігор повинні бути різними і близькими для дитини. Можна обіграти відносини і поведінку членів сім'ї (хто, що робить вдома після роботи), особливості поведінки за столом; запрошення гостей; на

прийомі в поліклініку; розмову по телефону; прогулянку; в магазині; в театрі; заняття в дитячому садку і ін. Це далеко не повний перелік тем сюжетно-рольових ігор, який можна запропонувати для використання на логопедичних заняттях [13, с. 201].

Будь-яка сюжетно-рольова гра вимагає попередньої підготовки, в якій важливо зацікавити дитину грою, визначити завдання і послідовність гри (програмування поведінки, відносин, мовлення дитини), вибрати і підготувати умови для гри, дати дитині зразок виконання ролі, яку йому належить обіграти.

Лише після такої попередньої підготовки проводиться сюжетно-рольова гра. Можуть бути варіанти описаної гри: дитина — «господар» запрошує відразу багатьох « гостей », кілька дітей запрошують в гості своїх друзів, кілька дітей ( «мама», «тато», «синочок», «дочка») зустрічають гостей (теж « родину »), діти можуть мінятися ролями. Практично варіантів однієї і тієї ж гри багато. Тим більше, що одна і та ж сюжетно-рольова гра, проведена з дітьми вдруге, буде відрізнятися від першої вже тому, що діти привнесуть в неї щось нове від своєї фантазії, нових спостережень. Крім того, ми порізномо можемо і зустріти гостей, змінити програму зустрічі [3, с.74].

На логопедичних заняттях сюжетно-рольові ігри використовують лише тоді, коли логопед переконується, що дитина може вже вільно відповідати на питання, задавати їх, робить прості перекази. Спочатку провідну роль в грі займає керівник. Він організовує гру, ставить запитання та ін. У міру закріплення навичок вільного мовлення у дитини, ролі в іграх змінюються. На останніх етапах логопедичних занять діти самі організовують гру, виступають в ролі ведучих, оцінюють її результати, а логопед лише ставить завдання, спрямовує і контролює проведення гри.

Яке ж значення мають ці ігри для дітей з ЗНМ:

1) відбувається тренування і закріплення правильних навичок мовлення і поведінки у дітей в ускладнених умовах;

2) ці ігри служать необхідним містком для перенесення нових навичок зв'язного мовлення з особливих умов (місце занять) у звичайні умови;

3) в іграх дитина набуває навик правильно тримати себе в різних для її діяльності мовленнєвих ситуаціях, у нього виховується правильне ставлення до оточуючих і до свого місця в колективі [5, с. 58].

Та все це вказує на необхідність і своєрідність використання сюжетно-рольових ігор як в поза, так і на логопедичних заняттях з дошкільниками із ЗНМ. При правильно організованій сюжетно-рольовій грі дитина має можливість в ході розвитку сюжету гри, розвиваючи свої рольові дії вдосконалювати свої мовленнєві вміння. Сюжетно-рольова гра в дошкільному віці, є одним із найбільш уживаних видів діяльності, визначає розвиток всіх істотних сторін особистості дитини з ЗНМ, готує перехід в новий період її загального і мовленнєвого розвитку і може виступати як засіб розвитку діалогічного мовлення дітей з ЗНМ [2, с.87].

Включення різних технологій сприяє оптимізації мовленнєвого розвитку дітей в ігровій діяльності, але вимагає додаткових методик формування комунікативних навичок і умінь для повноцінного спілкування між дітьми як в грі, так і в повсякденному житті.

Сюжетно-рольова гра позитивно впливає не тільки на мовлення, але і на емоційно-вольову сферу дитини: формує довільність поведінки, відповідальність, самостійність, цілеспрямованість, доброзичливе ставлення до партнерів по грі, вміння спільно долати труднощі і вирішувати конфліктні ситуації.

## Висновки до 1 розділу

Отже, можемо зробити такий висновок:

Провідний вид діяльності дітей дошкільного віку — сюжетно-рольова гра. Її вплив на формування соціальної компетентності дошкільника полягає у тому, що завдяки ігровому наслідуванню і рольовому перевтіленню дитина знайомиться з нормами і моделями людської діяльності та взаємовідносин, які стають зразками для її власної поведінки.

Сюжетно-рольові ігри створюють самі діти за допомогою деякого керівництва педагога. Особливістю сюжетно-рольової гри являється те, що її створюють самі діти, а їх ігрова діяльність носить явно виражений самодіяльний і творчий характер. Ці ігри можуть бути короткочасні і довгочасні.

В сюжетно-рольовій грі засобом зображення являються роль та ігрові дії. За своїм характером вони частіше всього бувають наслідувальними, близькими до реальних. педагог, керуючи цим видом ігор, повинен направляти гру, не порушуючи її, зберігати самодіяльний і творчий характер ігрової діяльності дітей, безпосередність переживань, віру в правду гри.

Сюжетно-рольові ігри вводять дитину у коло реальних життєвих явищ та стосунків між людьми, вправляють у дотриманні правил і норм поведінки. Цілеспрямований і усвідомлений характер ігор дає їй змогу добирати потрібні засоби, іграшки, товаришів по грі, здійснювати ігровий задум, вступати в різноманітні стосунки з гравцями.

При правильному керівництві дорослим сюжетно-рольовими іграми дітей, у останніх з часом формується підпорядкування мотивів та довільна поведінка. Дитина стає здатною до вольових зусиль та саморегуляції. У неї виникає усвідомлення, що правила необхідні, щоб гра не розпадалася. Так народжується відповідальність за загальну справу й розвивається фундаментальна потреба бути активним суб'єктом власного життя, впливати на інших людей, керувати своїми бажаннями, робити щось для себе і

одночасно бути значущими для інших, визнаним ними. Розвивається особистісна самосвідомість, формується об'єктивна самооцінка. Під час сюжетно-рольових ігор дитина вступає у рольові та реальні відносини, які вимагають емоційної концентрації, розуміння емоційного стану іншого.

Основною особливістю сюжетно-рольової гри є наявність в ній уявної ситуації. Уявна ситуація складається з сюжету і ролей, які приймають на себе діти в ході гри, включають своєрідне використання речей і предметів.

Особливості сюжетно-рольової гри полягають перш за все в тому що в ній можна знайти самодіяльний характер: діти самі за своєю ініціативою створюють гру і живуть в ній. Творчий характер ігрової діяльності дітей в сюжетно-рольовій грі проявляється в тому, що дитина як би перевтілюється в того кого він зображує. Цінність ігрової діяльності полягає і в тому, що вона володіє найбільшими можливостями для формування дитячого суспільства дозволяє дітям самостійно створювати ті чи інші форми спілкування.

У сюжетно-рольових іграх дітей відбивається повнота уявлень дітей про життя, проявляється їх схильність до визначених занять, визначається ставлення до навколишнього і до оточуючих.

Вище зазначені переваги досить важливі для формування мовлення дітей з недорозвиненням мовлення, адже є гарним інструментом корекції та розвитку значної кількості мовленнєвих навичок.

ЗНМ досить складне порушення що охоплює всі компоненти мовлення, на чому наголошує значна кількість науковців. Дослідженнями психологів та педагогів доведено — сюжетно-рольова гра є провідним видом діяльності. Сучасні проблеми логопедії та реабілітації у дошкільному віці активно сприяє формуванню відсутніх мовленнєвих компонентів та корекції вже сформованих, але у дітей з ЗНМ вони мають свої особливості. Та все одно вони не втрачають свого значення для розвитку особистості, завдяки грі логопед організовує продуктивне і цікаве для дитини логопедичне заняття, що в свою чергу позитивно налаштовує дошкільників до роботи.

## **РОЗДІЛ 2. ВИВЧЕННЯ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ МОВЛЕННЯ ДОШКІЛЬНИКІВ ІЗ МОВЛЕННЄВИМИ ПОРУШЕННЯМИ**

### **2.1. Методи і методики вивчення розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями засобами сюжетно-рольової гри**

Базою для проведення дослідної роботи був «Дошкільний навчальний заклад № 9 «Веснянка», м.Суми.

В дослідженні взяли участь 11 дітей старшого дошкільного віку з загальним недорозвиненням мовлення ( 4 дівчинки, 7 хлопчиків).

Дослідження було направлене на вивчення рівня розвитку граматичного ладу мовлення старших дошкільників з ЗНМ в ході сюжетно-рольових ігор (Додаток А). Для вирішення даного завдання використовувалася методика дослідження граматичної будови мовлення (граматичного структурування) дітей Р. Лалаєвої, яка складається з таких серій завдань :

#### **I. Дослідження граматичного структурування на рівні речення**

##### **Методика 1. Складання речень з слів в початковій формі.**

**Мета** — визначити можливість дітей моделювати структуру речення з певного лексичного матеріалу, правильно вибирати форму цих слів з парадигматичного ряду.

**Процедура:** «Зараз я буду називати слова речення, а ти - складати з цих слів правильні речення. Порядок слів можна змінювати. Дівчинка, одягає, лялька. Скажи правильне речення» і т.д.

##### **Матеріал дослідження складається з наступних серій слів:**

а) порядок слів незмінений, дієслово пропонується в правильній формі, іменник — в початковій формі: Хлопчик мие рука. Іра гладить кішка. На ведмедик синя панама;

б) порядок слів змінений, дієслово пропонується в правильній формі, а іменник — в початковій: Фломастер малює хлопчик. Клює курка насіння. Апельсин дідусь онукові дає;

в) порядок слів незмінений, дієслово пропонується в зміненій формі, іменники - в правильній: Папа закривати вікно. Дівчинка гуляти в садку. Хлопці плавати в морі;

г) порядок слів змінений, дієслово пропонується в зміненій формі, іменники — правильною: Рибу ловити тато. Сидіти сорока на стовпі. Лікувати лікар хлопців;

д) порядок слів незмінений, всі слова пропонуються в початковій формі: Мама готувати смачна каша. Петя дати зелене папуга корм;

е) порядок слів змінений, все слова - в початковій формі: їхати по тротуар велосипед. Малювати олівець хлопчик.

## **Методика 2. Додавання пропущених слів речення.**

**Процедура і інструкція:** «Зараз я скажу речення з пропущеним словом, а ти уважно слухай. Додай про себе слово і скажи це речення повністю».

Матеріал — такі речення з пропущеними словами:

а) з пропущеним дієслівним присудком:

Папа ... цвях в стіну.

Птахи ... гніздо на дереві;

б) з пропущеним доповненням: Хлопчик малює .... Дідусь дає вудку.;

в) з пропущеними приводами:

Альбом лежить ... столику.

Іра пролила чай ... підлогу.

Квіти розцвіли ... клумбах.

## **Методика 3. Верифікація речень.**

**Процедура і інструкція:** «Я буду називати тебе правильні і неправильні речення. А ти уважно слухай і поправляй мене, якщо я скажу неправильно. Правильно я сказала?»

А як сказати правильно?

Яке слово я сказала неправильно?»

**Матеріал:** Дівчинка гладить праски. Хлопчик вмивається особа. Земля покрила білим снігом.

Провівши методику «Верифікація речень» отримали наступні результати:

- правильно верифікували речення 64% дітей
- не правильно верифікували речення 36% дітей

## **II. Дослідження словотвору**

**1. Дослідження розуміння і вживання зменшувально-пестливих форм іменників.**

**Матеріал дослідження — картинки:** машина — машинка, телега-тележка, книга-книжечка.

### **а) Розрізнення в імпресивній мовленні.**

**Процедура і інструкція:** педагог розкладає перед дитиною парні картинки: «Покажи, де машина? А де машинка?»

**2.2. Результати дослідження розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями засобами сюжетно-рольової гри**

### **Результати досліджень**

Всього було задіяно дітей у методиці «Складання речень з слів в початковій формі» — 11.

**Правильно** речення з 1 серії склали — 40% дітей

*Не правильно склали речення з 1 серії склали — 60% дітей*

**Правильно** речення з 2 серії склали — 50% дітей

*Не правильно склали речення з 2 серії склали — 50% дітей*

**Правильно** речення з 3 серії склали — 60% дітей

*Не правильно склали речення з 3 серії склали — 40% дітей*

**Правильно** речення з 4 серії склали — 54% дітей

*Не правильно склали речення з 4 серії склали — 46% дітей*

**Правильно** речення з 5 серії склали — 40% дітей

*Не правильно склали речення з 5 серії склали — 60% дітей*

**Правильно** речення з 6 серії склали — 34% дітей

*Не правильно склали речення з 6 серії склали — 64% дітей*

В загальній кількості було правильно змодельовано речень.

Порахуємо середнє арифметичне у %.

Правильно склали речення в 6 серіях 46,33%

Неправильно склали речення з 6 серій 53,67%

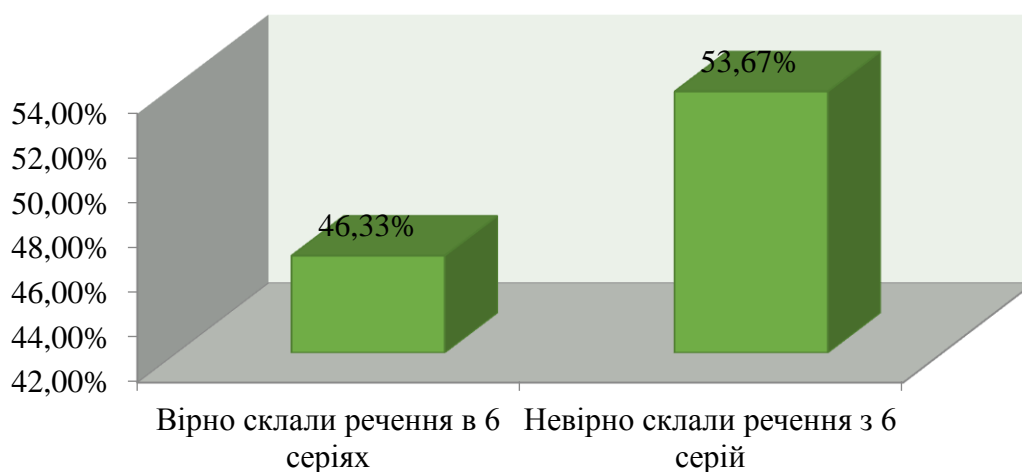


Рис. 2.1 — Результати досліджень за методикою «Складання речень з слів в початковій формі»

Отже ми визначили можливість дітей моделювати структуру речення з певного лексичного матеріалу, правильно вибирати форму цих слів з парадигматичного ряду і цей відсоток склав 46,33%.

Всього було задіяно дітей у методиці «Додавання пропущених слів в речення» - 11.

**Правильно** додали поущені слова в речення з 1 серії склали — 30% дітей

*Не правильно склали речення з 1 серії склали — 70% дітей*

**Правильно** речення з 2 серії склали — 40% дітей

*Не правильно склали речення з 2 серії склали — 60% дітей*

**Правильно** речення з 3 серії склали — 70% дітей

*Не правильно склали речення з 3 серії склали — 30% дітей*

В загальній кількості було правильно додано пропущені слова у реченнях.

Порахуємо середнє арифметичне у %.

Правильно склали речення в 3 серіях 46,66%

Неправильно склали речення з 3 серіях 53,34%

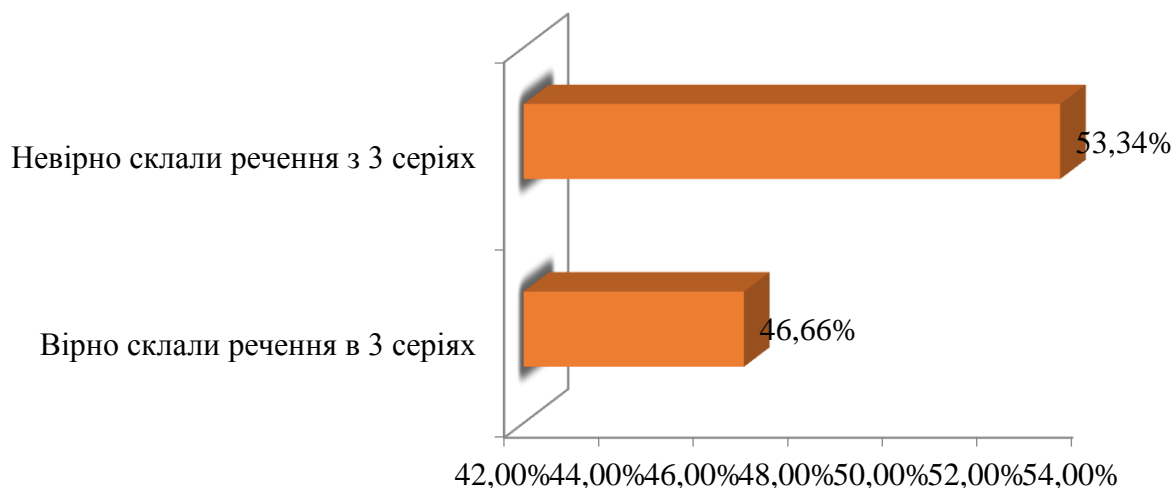


Рис. 2.2 – Результати досліджень за методикою «Додавання пропущених слів в реченнях»

Отже можемо зробити висновки про те, що більшість дітей не склала всі речення у повному обсязі.

Провівши методику «Верифікація речень» отримали наступні результати:

- правильно верифікували речення 64% дітей
- не правильно верифікували речення 36% дітей

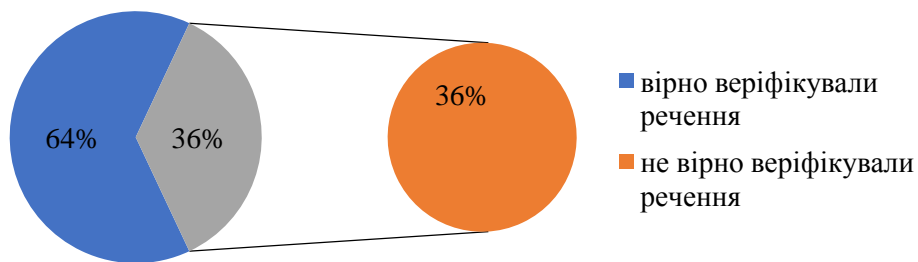


Рис. 2.3 – Результати досліджень за методикою «Верифікація речень»

Проаналізувавши рис. 2.3 можемо зробити висновок про те, що більша кількість дітей успішно справились з даним завданням і цей відсоток склав 64%.

Досліджуючи розуміння і вживання зменшувально-пестливих форм іменників отримали наступні результати:

Розуміють і розрізняють зменшувально-пестливі форми – 55%

Не розуміють і не розрізняють зменшувально-пестливі форми – 45%

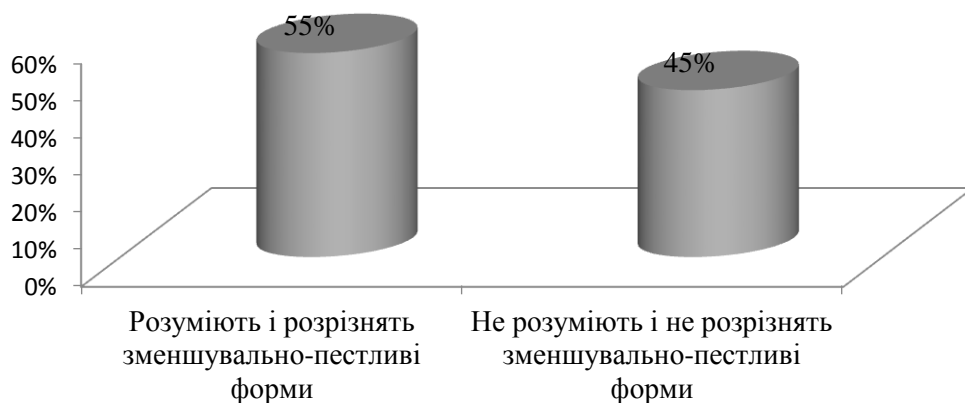


Рис. 2.4 – Результати досліджень за методикою «Верифікація речень»

Як результат досліджень за методикою «Верифікація речень» можемо зазначити, що більшість дітей справились з даним завданням успішно. Відсоток дітей який справився з цим завданням склав 55%.

### **2.3. Рекомендації щодо організації сюжетно-рольових ігор**

В ході дослідження нами було розроблено рекомендації щодо використання сюжетно-рольових ігор педагогами в закладах дошкільної освіти, до них належать такі:

1. Використовувати комплексний метод керівництва ігровою діяльністю, що передбачає два основних етапи:

- виникнення гри на основі вражень дітей у процесі ознайомлення із суспільними явищами, поглиблення і розвиток її за допомогою іграшок та замінників.

- активізація педагогічно доцільного змісту ігор — знань, моральних уявлень, творчості, самостійності — за допомогою рольового спілкування педагога з дітьми, введення правил колективної гри.

2. Для забезпечення правильної організації та проведення сюжетно-рольової гри, необхідно застосовувати:

- чіткість та послідовність планування навчально-виховної роботи з керівництва творчими іграми;

- зв'язок між навчанням на заняттях, творчими іграми та працею, спрямованими на задоволення потреби гри;

- складання перспективного планування підготовки сюжетно-рольових ігор на рік;

- конкретизацію ігрової ситуації, безпосередньо вихователем у період гри, спираючись на знання та вікові особливості дітей, конкретну ситуацію, досвід, такт, педагогічну майстерність.

3. Здійснювати ефективне керівництво сюжетно-рольовою грою, що передбачає виконання наступних дій:

- знати психологічні та вікові особливості дітей дошкільного віку, індивідуальні — кожної дитини;
- завойовувати довіру у вихованців, розуміти ігрові задуми дітей, їх переживання, вміти встановлювати з ними дружні контакти;
- вміти пробудити у дитини інтерес, цікавість до гри, бажання гратися в колективі однолітків;
- добре знати структуру рольової гри, її чотири компоненти (розподіл ролей, ігрові дії ролей, ігрове застосування предметів та їх умовну заміну іншими предметами, стосунки між гравцями);
- проводити роботу з дітьми по ознайомленню з навколишнім життям, працею дорослих у різних сферах, щоб діти мали певні конкретні знання про навколишню дійсність, які б вони могли використати в грі;
- розвивати в процесі гри у дошкільників творчість, фантазію, уяву, використовуючи різноманітні прийоми: запитання, заохочення, репліку, вказівку, оцінку окремих персонажів, тощо;
- тримати в полі зору всіх учасників гри, а часом самому бути її учасником (з молодшими гратися разом, у старших дошкільників розвивати самостійність, цілеспрямованість, наполегливість);
- сприяти організації дитячого колективу у грі, вихованню дружніх почуттів, позитивних моральних якостей.

4. Стимулювати в процесі сюжетно-рольової гри розвиток мовленнєвих компонентів, а зокрема:

- Зв'язного мовлення;
- Граматичної будови мовлення
- Поповнення та активне використання лексичного запасу;
- Використання невербальних засобів мовлення.

Також нами розроблені рекомендації, що стосуються батьків, що організують сюжетно-рольові ігри вдома:

Поради батькам щодо проведення сюжетно-рольових ігор:

- Проводьте з дітьми роботу по ознайомленню з навколишнім життям, працею дорослих у різних сферах, щоб діти мали певні конкретні знання про навколишню дійсність, які б вони могли використати в грі.
- Розвивайте в процесі гри у дітей мовлення, творчість, фантазію, уяву, використовуючи різноманітні прийоми: запитання, заохочення, вказівку.
- Створіть в будинку ігровий куточок, допомагайте підтримувати в ньому порядок.
- Дозволяйте використовувати для гри предмети домашнього вжитку.
- Під час гри з дитиною, будьте із нею на рівних.
- Віддавайтеся грі так само повноцінно і захоплено, як і дитина.
- Давайте дитині можливість проявляти самостійність та ініціативність.
- Під час гри слідкуйте за культурою мовлення та вживайте ввічливі слова.
- Не соромтеся бути учасником гри

## Висновки до розділу 2

В результаті вивчення сюжетно-рольової гри як засобу розвитку мовлення дошкільників із мовленнєвими порушеннями ми отримали наступні результати:

При проведенні методики «Складання речень з слів в початковій формі». В загальній кількості було правильно змодельовано речень. Правильно склали речення в 6 серіях 46,33% Неправильно склали речення з 6 серій 53,67%

Результати досліджень за методикою «Додавання пропущених слів в речення» були наступними: правильно склали речення в 3 серіях 46,66%, неправильно склали речення з 3 серіях 53,34%.

Провівши методику «Верифікація речень» отримали наступні результати:

- правильно верифікували речення 64% дітей.
- не правильно верифікували речення 36% дітей.

Отже, можемо зробити висновок про те, що більша кількість дітей успішно виконали дане завдання і цей відсоток склав 64%.

Досліджуючи за методикою «Верифікація речень» можемо зазначити, що більшість дітей виконали дане завдання успішно. Відсоток дітей, що виконали це завдання склав 55%.

## ВИСНОВКИ

В ході виконання дослідження нами було виконано поставлені завдання згідно з якими можемо зробити наступні висновки:

1. Висвітлено теоретичні основи сюжетно-рольової гри як феномену дитячого віку. Проаналізувавши все вищевикладене можемо зазначити, що сюжетно-рольова гра — це вид ігрової діяльності, спрямованої на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій. В ході неї відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання і засвоєння предметної і соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості. Притаманні сюжетно-рольової гри швидка зміна ситуацій, їх нестандартний характер і необхідність пристосування до них грають роблять її найважливішою складовою частиною навчання і виховання в дошкільному віці.

2. Проаналізовано можливості використання сюжетно-рольової гри як засобу мовленнєвого розвитку молодших дошкільників із ЗНМ. Загальне недорозвинення мовлення — це складний мовленнєвий розлад, при якому у дітей з нормальним слухом і первинно збереженим інтелектом відзначається пізній початок розвитку мовлення, малий запас слів, аграмматизми, дефекти вимови. У сукупності ці прояви вказують на системне порушення вимовного боку мовлення. ЗНМ може бути виражено в різній мірі, починаючи з повної відсутності мовленнєвих засобів спілкування до розгорнутого мовлення з елементами фонетичного та лексико-граматичного недорозвитку. Навчання через сюжетно-рольову гру — цікаве і захоплююче заняття для дошкільнят з ЗНМ, в зв'язку з чим в роботі з даною групою дітей з розвитку граматичної будови мовлення використовуються різні види ігор: театралізовані, ігри-драматизації, ігри-придумування та ін. При цьому ефективне керівництво сюжетно-рольовими іграми будується на засадах особистісно-орієнтованого

підходу, з дотриманням принципів партнерської взаємодії, збагачення дітей знаннями, враженнями, уявленнями про навколишнє життя, активності в побудові предметно-ігрового середовища, творчого характеру ігрових дій.

3. Досліджено особливості розвитку мовлення в дошкільників із ЗНМ III рівня. В результаті вивчення ми отримали наступні результати: При проведенні методики «Складання речень з слів в початковій формі». В загальній кількості було правильно змодельовано речень. Правильно склали речення в 6 серіях 46,33% Неправильно склали речення з 6 серій 53,67%. Результати досліджень за методикою «Додавання пропущених слів в речення» були наступними: правильно склали речення в 3 серіях 46,66%, неправильно склали речення з 3 серіях 53,34%. Провівши методику «Верифікація речень» отримали наступні результати: правильно верифікували речення 64% дітей, не правильно верифікували речення 36% дітей. Отже, можемо зробити висновок про те, що більша кількість дітей успішно справилась з даним завданням і цей відсоток склав 64%. Досліджуючи за методикою «Верифікація речень» можемо зазначити, що більшість дітей справилась з даним завданням успішно. Відсоток дітей який справився з цим завданням склав 55%. В результаті проведеного нами дослідження було зроблено висновок про те, що діти старшого дошкільного віку з ЗНМ характеризуються недостатньо високим рівнем розвитку граматичної будови мовлення у порівнянні з їх нормально розвиваються однолітками.

4. Також в результаті ґрунтовного дослідження теми нами були розроблені методичні рекомендації щодо використання сюжетно-рольових ігор в старшій групі закладів дошкільної освіти. Дані рекомендації підходять для виконання педагогами в закладах дошкільної освіти та для батьків дітей з ЗНМ.

Таким чином, мета роботи досягнута.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бизикова О. А. Теории и технологии развития речи детей дошкольного возраста в определениях, таблицах и схемах. Нижневартовск: Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2014. 93 с.
2. Богуш А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників. Мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Київ: Слово, 2008. 187 с.
3. Бойков Д. И. Общение детей с проблемами в развитии. Москва: Издательство Юрайт, 2020. 153 с.
4. Бугаёв А. Ф. Глобальная экология. К: Изд-тво СПД Павленко, 2010. 496 с.
5. Быстрова Г. А. Логопедические игры и задания. Санкт-Петербург: КАРО, 2004. 96 с.
6. Быстрова Г. А. Логосказки. Санкт-Петербург: КАРО, 2002. 127 с.
7. Волкова Г. А. Логопедическая ритмика. Москва: ВЛАДОС, 2002. 269 с.
8. Гревцева Е. В. Логопедический тренинг. Санкт-Петербург: СпецЛит, 2002. 144 с.
9. Гуревич П. С. Философия культуры. М., 1994 URL: [http://polbu.ru/gurevich\\_culturephilo](http://polbu.ru/gurevich_culturephilo)
10. Датешидзе Т. А. Система коррекционной работы с детьми с задержкой речевого развития. Санкт-Петербург: Речь, 2004. 119 с.
11. Дичковская И.М. Инновационные педагогические технологии. К:Академия, 2004. 187 с.
12. Ефименкова Л. Н. Коррекция ошибок, обусловленных несформированностью фонематического восприятия. Москва: Книголюб, 2003. 144 с.
13. Жукова Н.С. Логопедия. Основы теории и практики. М.: Эксмо, 2011. 312 с.

- 14.Игнатъева С. А. Логопедическая реабилитация детей с отклонениями в развитии. Москва: ВЛАДОС, 2004. 300 с.
- 15.Кондукова С. В. Особливості застосування гри в системі дошкільного сенсорного виховання дітей із загальним недорозвиненням мовлення. *Корекційна педагогіка. Вісник Української асоціації корекційних педагогів*. 2015. №1. С. 15–21
- 16.Кравченко А. І. Арттерапія та артпедагогіка в логопедичній роботі з дітьми дошкільного та молодшого шкільного віку. *Логопед в детском саду*. 2013. № 4. С. 80–82.
- 17.Леонова, В. А. Формирование грамматического строя речи у детей старшего дошкольного возраста. Москва : ВЛАДОС, 2017. 312 с.
- 18.Лопатина, Л. В. Преодоление речевых нарушений у дошкольников. Москва : Астрель, 2017. 192 с.
- 19.Львов, М. Р. Основы теории речи. Москва : Академия, 2016. 311 с.
- 20.Маркина Т. С. Современные подходы к организации работы по звукопроизношению с детьми, имеющими речевые нарушения. *Логопед в детском саду*. 2013. № 4. С. 53–64.
- 21.Мещерякова Л. В. Содержание логопедической работы на начальном этапе коррекционно-воспитательного воздействия при моторной алалии. *Логопед*. 2013. № 3. С. 29–44.
- 22.Мультилогопедика: на допомогу вчителям, логопедам, батькам. *Дефектолог*. 2017. № 11. С. 66-74
- 23.Мухина, В. С. Возрастная психология : учеб. пособие для вузов. Москва: Академия, 2015. 278 с.
- 24.Никашина, Н. А. Формирование речи и ее недоразвитие. Москва : Сфера, 2014. 275 с.
- 25.Обухова, Л. Ф. Детская психология : учеб. пособие для вузов. Москва : Юрайт, 2016. 324 с.

26. Павловська Н. Інформаційно-комп'ютерні технології в логопедичній роботі з молодшими школярами загальноосвітньої школи: з досвіду роботи. *Початкова школа*. 2010. № 6. С. 17–21.
27. Соботович, Е. Ф. Речевое недоразвитие у детей и пути его коррекции. Москва : Классик стиль, 2014. 400 с.
28. Сохин, Ф. А. Начальные этапы овладения ребенком грамматическим строем языка Москва : Академия, 2017. 100 с.
29. Тарасенко Е. Г. Логопедический аспект комплексной реабилитации детей раннего возраста с задержкой речевого развития. *Логопед*. 2013. № 4. С. 38–49.
30. Тихеева Е. И. Развитие речи детей. Москва: Издательство Юрайт, 2020. 161 с.
31. Усова А. П. Роль игры в организации жизни и деятельности детей. *Дошкольное воспитание*. 2011. №7. 322 с.
32. Фесенко Ю. А. Коррекция речевых расстройств детского возраста. Москва: Издательство Юрайт. 2020. 203 с.
33. Филичева, Т. Б. Воспитание и обучение детей дошкольного возраста с общим недоразвитием речи Москва : Дрофа, 2015. 381 с. 40.
34. Флерица, Е. А. Разговорная речь в детском саду. Москва : АСТ, 2017. 300 с.
35. Чиркина Г. В. Актуальные проблемы развития логопедической науки. *Дефектология*. 2012. № 1. С. 3–9
36. Чиркина Г. Основные направления совершенствования системы дошкольной логопедической помощи. *Дефектология*. 2009. № 1. С. 23–32.

## ДОДАТКИ

Додаток А

### ПЕРЕЛІК СЮЖЕТНО-РОЛЬОВИХ ІГОР ДЛЯ СТАРШОЇ ГРУПИ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ



**1** Сюжетно-рольова гра  
**«Салон краси»**

**Мета:** розширити і закріпити знання дітей про роботу в «Салоні краси», викликати бажання виглядати красиво, виховувати культуру поведінки в громадських місцях, повагу, ввічливе ставлення до старших і один до одного.

**Ролі:** перукар, майстер манікюру, майстер косметичного кабінету, касир, прибиральниця, клієнти.

**Ігровий матеріал:** дзеркало, набір гребінців, бритва, ножиці, машинка для стрижки волосся, фен для сушіння, лак для волосся, одеколон, лак для нігтів, дитяча косметика, альбом зі зразками зачісок, фарба для волосся, халати, пелеринки, рушники, каса, чеки, гроші, швабра, відро.

**Хід гри:** Перукар миє волосся, зачісує, робить стрижки, фарбує волосся, голить, освіжає одеколоном. Майстер манікюру робить манікюр, покриває нігті лаком, дає рекомендації по догляду за руками. Майстер косметичного кабінету робить масаж обличчя, протирає лосьйоном, змащує кремом, фарбує очі, губи і ін. Касир вибиває чеки. Прибиральниця піднімає, змінює використані рушники, серветки. Відвідувачі чемно вітаються з працівниками салону, просять надати послугу, радяться з майстрами, платять в касу, дякують за послуги.



**2** Сюжетно-рольова гра  
**«Будуємо дім»**

**Мета:** познайомити дітей з будівельними професіями, звернути увагу на роль техніки, що полегшує працю будівельників, навчити дітей співпрацювати будівлю складної конструкції, виховати дружні взаємини в колективі, розширити знання дітей про особливості праці будівельників, розширити словниковий запас дітей; ввести поняття «споруда», «муляр», «підйомний кран», «будівельник», «кранівник», «тесляр», «сварщик», «будівельний матеріал».

**Ролі:** Будівельники, водії, керівник.

**Ігровий матеріал:** великий будівельний матеріал, машини, підйомний кран, іграшки для обігравання споруди, картинки із зображенням людей будівельної професії: муляра, тесляра, кранівника, шофера і т. д..

**Хід гри:** вихователь пропонує дітям відгадати загадку: «Що за бабачка варто, а у віконці світло горить? У цій бабці ми живемо, і вона зветься? (будинок)». Вихователь пропонує дітям побудувати великий, просторий будинок, де б могли поспитися іграшки. Діти згадують, які бувають будівельні професії, чим займаються люди на будівництві. Потім діти домовляються про будівництво будинку. Розподіляються ролі між дітьми.



4

## Сюжетно-рольова гра «Сім'я»

**Мета:** Закріплювати уявлення дітей про сім'ю, про обов'язки членів сім'ї. Розвивати інтерес до гри. Вчити дітей розподіляти ролі й діяти відповідно до прийнятої на себе ролі, розвивати сюжет. Спонукаати дітей до творчого відтворення в грі побуту родини. Вчити діяти в уявних ситуаціях, використовувати різні предмети - заступники. Виховувати любов і повагу до членів родини та їх праці.

**Ролі:** мама, тато, бабуся, дідусь, старша донька, діти-дошкільнята, лялька - немовля.

**Ігровий матеріал:** Меблі, посуд, атрибути для обладнання будиночка, «дитячого саду», великий конструктор, іграшкова машина, лялька - немовля, іграшкова коляска, сумки, різні предмети - заступники.

**Хід гри:** Мама-домогосподарка збирає і проводить доньку в дитячий садок, чоловіка на роботу; доглядає за молодшою дитиною (лялька), гуляє з ним, прибирає в будинку, готує їжу; зустрічає дитину з дитячого саду, чоловіка з роботи; годує їх, спілкується, укладає дітей спати. Тато-будівельник збирається на роботу, відводить дитину в дитячий сад, йде на роботу; будує будинки, мости; повертається з роботи, забирає дитину з дитячого саду, повертаються додому; допомагає дружині по будинку, грає з дітьми, спілкується. Дідусь допомагає бабусі, татові, читає газети, журнали; грає з онуками, спілкується з сусідами. Старша донька допомагає бабусі готувати їжу, мити посуд, прибирати в будинку, гладити білизну; грає і гуляє з молодшою сестрою, спілкується. Діти-дошкільнята вспають, збираються і йдуть в дитячий сад; в дитячому саду займаються: грають, малюють, гуляють; повертаються з дитячого саду, грають, допомагають батькам, вкладаються спати.



3

## Сюжетно-рольова гра «На СТО»

**Мета:** розширювати тематику будівельних ігор, розвивати конструктивні вміння, проявляти творчість, знаходити вдале місце для гри, познайомити з новою роллю - слюсарем з ремонту автомобілів.

**Ролі:** Слюсар, касир, клієнти.

**Ігровий матеріал:** будівельний матеріал для побудови гаража, слюсарні інструменти для ремонту машин, устаткування для миття і фарбування автомобілів.

**Хід гри:** повідомити дітям про те, що на дорогах міста дуже багато автомобілів і ці автомобілі дуже часто ламаються, тому нам треба відкрити станцію технічного обслуговування автомобілів. Дітям пропонують побудувати великий гараж, обладнати місце під мийку автомобілів, вибрати співробітників, обслуговуючий персонал. Їх знайомлять з новою робочою спеціальністю - слюсарем по ремонту машин (мотора, рульового управління, гальм і т. д.).





5

Сюжетно-рольова гра

## «Поліклініка»

**Мета:** Викликати у дітей інтерес до професії лікаря. Формувати вміння творчо розвивати сюжет гри. Закріпити назви медичних інструментів: фонендоскоп, шприц, шпатель. Виховувати чуйне, уважне ставлення до хворого, доброту, чуйність, культуру спілкування..

**Ролі:** Лікар, медсестра, хворий..

**Ігровий матеріал:** халат і шапочка лікаря, халати і шапочки для медсестер, медичні інструменти (градусник, шприц, шпатель) бинти, зеленка, вата, гірчичники, картки пацієнтів, вітаміни..

**Хід гри:** Лікар приймає хворих, уважно вислуховує їхні скарги, задає питання, слухає, дивиться горло, робить призначення.

Медсестра робить уколи, дає ліки, вітаміни, ставить гірчичники, змащує ранки, забинтовує.

Хворий приходив на прийом до лікаря, розповідає, що його турбує, виконує рекомендації лікаря.



6



6

Сюжетно-рольова гра

## «Супермаркет»

**Мета:** Формувати уявлення дітей про працю людей в магазині, різноманітності магазинів і їх призначення. Вчити виконувати різні ролі відповідно з сюжетом гри. Розвивати наочно-дієве мислення, комунікативні навички. Виховувати доброзичливість, вміння рахуватися з інтересами і думками партнерів по грі..

**Ролі:** Продавець, покупець, касир, директор магазину, шофер..

**Ігровий матеріал:** вітрина, ваги, каса, сумочки і кошики для покупок, форма продавця, гроші, гаманці, товари по відділам, машина для перевезення товарів, устаткування для прибирання

**Хід гри:** Продавець одягає форму, пропонує товар, зважує, упаковує, розкладають товар на полицях (оформляє вітрину).

Директор магазину організовує роботу співробітників магазину, робить заявки на отримання товарів, звертає увагу на правильність роботи продавця і касира, стежить за порядком в магазині.

Покупці приходять за покупками, вибирають товар, узнає ціну, радяться з продавцями, дотримуються правил поведінки в громадському місці, встановлюють чергу в касі, оплачують покупки в касі, отримують чек.

Касир отримує гроші, пробиває чек, видає чек, здає покупцеві здачу.

Шофер приносить певну кількість різноманітних товарів, отримують заявки на отримання товарів від директора магазину, вивантажує привезений товар.



7



7 Сюжетно-рольова гра  
**«Моряки-рибалки»**

**Мета:** Вчити дітей брати на себе і обігрувати ролі капітана, рульового, матросів, кухаря-кока, моряків-рибалонок. Продовжувати вчити використовувати предмети-замінники, чітко виконувати ланцюжок ігрових дій. Активізувати мовлення дітей. Виховувати дружні взаємини, почуття колективізму.

**Ролі:** Капітан, рибалки, лікар, кухар (кок), водій.

**Ігровий матеріал:** великий будівельний матеріал, кашкет капітана, безкозирки, ґюйс-коміри, рятувальний круг, медичний халат, медичні інструменти, якір, штурвал, біноклі, відро, швабра, костюм для кухаря-кока, посуд для їдальні, іграшкові рибки, мережі, ящик для риби, гроші.

**Хід гри:** Капітан веде судно, крутить штурвал, дивиться в бінокль, дає команду відчалити, кинути якір, ловити рибу, контролює роботу рибалонок, дає команду причалити до берега. Моряки-рибалки виконують накази, миють палубу, розкручують мережа, кидають у море, ловлять рибу, розкладають у ящики. Лікар оглядає моряків перед плаванням, вирішує відправитися в море, лікує хворих на кораблі. Кухар (кок) готує їжу, годує моряків. Водій під'їжджає до корабля, перевіряє якість риби, купує у рибалонок рибу, завантажує її в машину і відвозить в магазин.

8



8 Сюжетно-рольова гра  
**«Ательє мод»**

**Мета:** формувати уявлення про працю дорослих в ательє, їхній колективний характер, взаємодію модельєра, приймальника, замовника, закрійника, швачок, прасувальниці, механіка, відношення дорослих до своєї справи. Вчити поважати працю дорослих, бажання наслідувати їх, охайно носити одяг, виховувати навички культури спілкування, активізували словник.

**Ролі:** замовники, приймальниця, швачка, модельєр, стиліст, манекенниці, фотограф.

**Ігровий матеріал:** Фартух з нарукавниками, манекен для ляльок, дзеркало, фартух з косинкою, дитяча швейна машина промислового виробництва, валізка стиліста, телефон, метр і лінійка кравця.

**Хід гри:** У місті проходить показ мод. У ньому беруть участь знамениті модельєри міста. Модельєр підготував всі варіанти одягу. Приходять манекенниці, які фарбують стилісти, їм роблять зачіску. Потім проходить показ мод, моделі один за одним демонструють одяг на подіумі. Фотографи фотографують весь показ. В кінці показу запрошують модельєра на подіум.

9



9

Сюжетно-рольова гра

## «У гості до бабусі»

**Мета:** виховувати бережливе ставлення до іграшок, патріотичні почуття на основі розширення знань про культуру та побут українського народу; вправляти дітей у виконанні взятої на себе ролі; активізувати та закріпити знання дітей про народні традиції, народний побут; учити дітей називати іграшки та описувати, як ними можна гратися.

**Ролі:** Водій, кондуктор, бабуся, діти.

**Ігровий матеріал:** група оформлена в українському народному стилі; український посуд.

**Хід гри:** Вихователь запрошує дітей на гостину до бабусі Ориси. Діти вирушають у подорож на автобусі (обирають водія, кондуктора). У бабусі роздивляються в хаті, називають предмети вжитку та їх призначення. Потім дівчатка з бабусяю ліплять вареники, а хлопчики ліплять із глини коників. Далі проводиться спільне частування варениками. Діти повертаються додому.



10



10

Сюжетно-рольова гра

## «Бібліотека»

**Мета:** навчати дітей реалізовувати і розвивати сюжет гри; створювати інтерес до роботи в бібліотеці; ознайомлювати з правилами користування книгою; пробуджувати у дітей інтерес і любов до книг; виховувати дбайливе ставлення до них. **Ролі:** бібліотекар, читачі. **Ігровий матеріал:** книги, формуляри.

**Хід гри:** Вихователь показує і розповідає дітям, що робить бібліотекар: він видає книги, записує назву в особистий формуляр, приймає книги, стежить за їх збереженням тощо. Також потрібно оглянути з дітьми читальну залу і пояснити її призначення: товсті книги дозволяється брати для читання додому, а журнали, газети і книжки-малятка можна читати в читальному залі. Для закріплення отриманих на екскурсії знань і вражень вихователь може провести з дітьми бесіду за картиною «Бібліотекар» із серії картин «Ким бути?», а також бесіди за листівками, малюнками, що зображують бібліотеку, читальну залу, дітей, які читають, тощо.



11



12

## Сюжетно-рольова гра «Шофери»

**Мета:** ознайомлювати дітей із професією шофера; навчати встановлювати взаємини в грі.

**Ролі:** шофер.

**Ігровий матеріал:** різноманітні машини, будівельний матеріал, кермо, світлофор, кашкет регулювальника.

**Хід гри:** Перед грою вихователь проводить спостереження за транспортом. Під час спостереження вихователь звертає увагу дітей на різноманітність машин, на те, що саме перевозять машини. Потім вихователь може поставити дітям такі питання: Які машини ви бачили на вулиці? Що везли машини? Як називається людина, яка керує машиною? Хто регулює рух на вулицях? Як пішоходи переходять вулицю? тощо.



13



11

## Сюжетно-рольова гра «Лялька обідає»

**Мета:** навчати дітей відтворювати дії мами, няні та виховательки, які допомагають годувати дітей; закріплювати навички правильно тримати столові прибори; учини користуватись посудом та правильно називати його.

**Ігровий матеріал:** лялька, посуд.

**Хід гри:** До дітей у гості завітала лялька. Діти вітаються з нею, запрошують до столу. На столі стоїть чайний, столовий і кухонний посуд. Вихователь пропонує погодувати ляльку обідом, звертає увагу на те, що на столі стоїть різний посуд, але перед лялькою слід ставити лише те, що необхідне для обіду. По черзі діти знаходять потрібні предмети. Вихователь запитує, що це і для чого. На прохання вихователя діти знаходять усі предмети: тарілки, виделку, ложку, хлібницю; правильно їх називають і красиво розставляють на столі, не забувши постелити скатертину і поставити серветницю. Діти бажують ляльці смачного, після обіду прибирають посуд.



12



13

Сюжетно-рольова гра

**«Пошта»**

14

**Мета:** Формувати у дітей уявлення про працю працівників пошти. Розширити уявлення дітей про способи відправлення та одержання кореспонденції. Розвивати уяву, мислення, мова. Виховувати самостійність, відповідальність, бажання приносити користь оточуючим..

**Ролі:** Листоноша, сортувальник, приймальник, шофер, відвідувачі..

**Ігровий матеріал:** столик для відправки і отримання посилок, поштова скринька, сумка листоноші, конверти з папером, марки, листівки, коробки для посилок, дитячі журнали та газети, атрибути до персонажа «голуб», гроші, гаманці, друк, машина.

**Хід гри:** Листоноша бере на пошту листи, газети, журнали, листівки; розносить їх по адресах; відпускає кореспонденцію в поштову скриньку. Відвідувач відправляє листи, листівки, посилки, упаковує їх; купує конверти, газети, журнали, листівки; дотримується правил поведінки в громадському місці; займає чергу; отримує листи, газети, журнали, листівки, посилки. Приймальник обслуговує відвідувачів; приймає посилки; продає газети, журнали. Сортувальник сортує листи, газети, журнали, посилки, ставить на них печатку; пояснює шоферові куди їхати (на залізницю, в аеропорт...). Шофер виймає з поштової скриньки листи і листівки; підвозить на пошту нові газети, журнали, листівки, листи; привозить посилки; доставляє листи і посилки на поштових машинах до поїздів, літаків, і теплоходів.



14

Сюжетно-рольова гра

**«Дитячий садок»**

15

**Мета:** Розширити уявлення дітей про зміст трудових дій співробітників дитячого саду. Викликати у дітей бажання наслідувати дії дорослих. Виховувати дружні взаємини у грі між дітьми.

**Ролі:** Лікар, медична сестра, вихователь, музичний працівник, фізкультурний керівник, няня, кухар, праля.

**Ігровий матеріал:** Ляльки з набором одягу, меблі, посуд, дрібні іграшки, швабри, відра, ганчірки, фартухи, халати, пральна машина, тазик, підставка для сушіння білизни, прасувальна дошка, праски, плита, набір посуду для кухаря, продукти, пылесос, музичні інструменти.

**Хід гри:** Вихователь приймає дітей, розмовляє з батьками, грає з дітьми, проводить заняття. Фіз.рук проводить ранкову зарядку, фізкультуру. Молодший вихователь стежить за порядком у групі, надає допомогу вихователю в підготовці до занять, отримує їжу...Муз. керівник проводить муз. заняття. Лікар оглядає дітей, слухає, робить призначення. Медсестра вимірює температуру, зростання, зважує, робить щеплення, перевіряє чистоту груп, кухні. Кухар готує їжу, видає її помічникам вихователя. Праля бере білизну, сушить, гладить, акуратно складає, видає чисту нянці.



15

Сюжетно-рольова гра

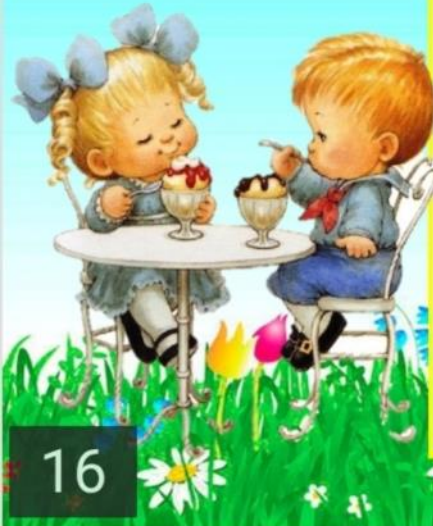
## «Дитяче кафе»

**Мета:** Формувати позитивні взаємини між дітьми; Розвивати комунікативні та творчі здібності у дітей, інтерес до сюжетно-рольовій грі; Закріплювати знання дітей про працю кухаря, офіціанта, прибиральниці; Продовжувати вчити правильно сервірувати стіл, дотримуватися правил етикету; Спонукати дітей більш широко і творчо використовувати в грі знання про навколишнє життя;

**Ролі:** кухар, офіціанти, прибиральниці, відвідувачі.

**Ігровий матеріал:** Ковпак і фартух кухаря, форма офіціанта, скатертини для столів, підноси, візки, папки - меню з картинками, муляжі пластмаси і з солоного тіста тістечок, булочок, пиріжків, фруктів, ягід, овочів і т. Д.; іграшкова столовий та кухонний посуд; серветки паперові та текстильні; маленькі вазочки з квітами для декору столів; ручки і блокноти для запису замовлень; віник, совок, швабра для прибиральниці; халат для прибиральниці, магнітола, телефон.

**Хід гри:** Вихователь розподіляє ролі між дітьми, одягаючи кожному форму. При цьому вихователь може запитувати: «Хто хоче бути офіціантом, кухарем, прибиральницею? А ви, (вихователь звертається до решти дітей) будете гостями нашого кафе, займітьте місця за столиками. (Звернути увагу на те, щоб хлопчики доглядали за дівчатками, пропонуючи їм сісти першими). Діти самостійно розвивають сюжет, будують діалоги.



16



16

Сюжетно-рольова гра

## «Подорож по залізниці»

**Мета:** Формувати вміння творчо розвивати сюжет гри. Знайомити з працею залізничника. Закріплювати уявлення дітей про працю дорослих на залізниці. Виховувати шанобливе ставлення до праці, знайомити з життям людей на півночі і на півдні нашої країни;

**Ролі:** Начальник вокзалу, касир, машиніст, черговий по вокзалу, міліціонер, пасажир, шляховик, зв'язківець.

**Ігровий**

**матеріал:** Будівельний матеріал, технічні іграшки: веселі паровози, одяг залізничників, набір для гри в залізницю, предмети-заступники.

**Хід гри:** Під час самостійної гри дітей педагог учить підбирати потрібний ігровий і робочий матеріал, домовлятися про спільні іграх, виконувати правила поведінки в колективній грі: ділитися іграшками, грати дружно, допомагати товаришеві. У грі "Подорож залізницею" роль вихователя полягає в планомірному і систематичному повідомленні дітям про діяльність та взаємини залізничників. Потім діти з будівельного матеріалу будують поїзда, вокзал, залізницю. Вихователь розподіляє ролі.



17

## «Зоопарк»



**Мета:** Збагатити знання дітей про диких тварин, про їх зовнішній вигляд, звички, харчування. Розширити уявлення дітей про обов'язки співробітників зоопарку. Формувати у дітей вміння творчо розвивати сюжет гри використовуючи будівельний підлоговий матеріал, різноманітно діяти з ним. Розвивати мовлення, збагачувати словниковий запас. Виховувати добре, дбайливе ставлення до тварин.

**Ролі:** директор зоопарку, екскурсовод, робітники зоопарку (служителі), лікар (ветеринар), касир, будівельник, відвідувачі.

**Ігровий матеріал:** Табличка «Зоопарк», будівельний матеріал (великий, дрібний), вантажна машина з кліткою, іграшки тварин, тарілки для продуктів харчування, муляжі продуктів харчування, кісточки, совочки, відра, ганчірки, фартух з наруківниками для робітників, квітки, гроші, каса, білий халат для ветеринара, градусник, фонендоскоп, аптечка.

**Хід гри:** Директор зоопарку керує роботою зоопарку. Екскурсовод проводить екскурсії, розповідає про тварин, чим харчуються, де вони живуть, їх зовнішньому вигляді, як треба поводитися з тваринами, говорить про заходи безпеки як доглядати за ними. Робітники зоопарку (служителі) отримують продукти харчування для тварин, готують спеціальні корми для тварин, годують їх, прибирають клітки і вольєри, миють своїх вихованців, піклуються про них. Лікар (ветеринар) проводить огляд тварини, вимірює температуру, робить щеплення, лікує мешканців зоопарку, ставить уколи, дає вітаміни. Касир продає квітки на відвідування зоопарку та на екскурсії. Будівельник будує вольєр для тварини. Відвідувачі купують квітки в касі і йдуть в зоопарк, розглядають тварин.