**«Использование игровых технологий в социокультурной реабилитации дошкольников с нарушением слуха».**

Понятие социокультурная реабилитация характеризует в обобщенном виде процесс усвоения индивидом определенной системы знаний, норм, ценностей, установок, образцов поведения, которые входят в понятие культуры, присущей социальной группе и обществу в целом, и позволяет функционировать индивиду в качестве активного субъекта общественных отношений.

Сюжетно-ролевые игры, моделирующие жизненные ситуации, занимают важное место в реализации задач социально-бытовой ориентировки. Их организация и проведение требует поэтапного обучения определённым приёмам и навыкам с выходом в реальную действительность.

Сюжетно-ролевая игра – способ познания глухими детьми социальной действительности. Игра способствует развитию личности ребенка в целом, включая память, самостоятельность, воображение, творческой активности, инициативы, речи, эмоциональной сферы, мышления. Сюжетно-ролевая игра – это воспроизведение действительности (ребенок переживает в игре действительность, обдумывает свои действия, решая задачи).

Сюжетно-ролевая игра имеет большое значение для развития ребенка с недостатками слухового восприятия и выполняет следующие задачи:

1. Расширение знаний детей по выбранным темам, даются представления о функциональном назначении и сфере использования изучаемых объектов.

2. Дети учатся отражению в играх труда взрослых людей, их взаимоотношений в процессе деятельности.

3. Развитие в ходе игр словесного общения детей. Они учатся использовать ранее усвоенный словарь и развивать специфический, связанный с сюжетами игр.

4. Развитие активности, самостоятельности, логического мышления, воображения, формирование познавательных интересов.

Значение сюжетно-ролевой игры для развития речевого мышления как самого важного фактора развития личности детей с недостатками слухового восприятия:

1. Создаются благоприятные условия для речевого общения детей, для активизации и развития их речи.

2. Игра влияет на развитие значений и функций слова.

3. Игровая деятельность является мощным фактором развития речевого мышления.

4. По мере того как в ходе игр развивается воображение, у ребенка формируется очень важное умение отражать в речи не только непосредственно воспринимаемые, но и представляемые предметы и явления, опираясь на их игровое изображение.

На примере обучения детей 4-5 лет сюжетно-ролевой игре «Автобус» можно увидеть, как происходит процесс усвоения дошкольниками определенной системы знаний, норм, ценностей, установок, образцов поведения, которые входят в понятие культуры, что в дальнейшем позволяет функционировать детям в качестве активного субъекта общественных отношений.

Каждый ребёнок, живущий в большом городе, не раз ездил в автобусе, так что располагает известной степенью готовности к восприятию этой темы. Тем не менее, подготовку к игре необходимо начать с наблюдения за автобусами на улице. Хорошо это наблюдение провести на автобусной остановке, так как здесь дети могут наблюдать не только за движением автобуса, но и за тем, как входят в автобус и выходят из него пассажиры, а в окна автобуса увидеть водителя и кондуктора.

После этого первого наблюдения, которым руководит воспитатель, привлекая и направляя внимание детей, объясняя им всё, что они видят, можно предложить детям на занятии нарисовать автобус.

В группе нужно организовать игру с игрушечным автобусом, в которой дети смогли бы отразить свои впечатления.

Следующим этапом подготовки детей к игре должна быть поездка на автобусе. Во время поездки нужно показать и объяснить детям, как сложна работа водителя, в чём заключается смысл деятельности кондуктора, как он работает, как вежливо ведёт себя с пассажирами. Кроме того детям в простой и доступной форме, ярко, живо надо объяснить правила поведения людей в автобусе. Если тебе уступили место, поблагодари; сам уступи место, если нет свободных, пожилому или больному человеку, которому трудно стоять; не забудь поблагодарить кондуктора, когда он даст тебе билет; садись без капризов на свободное место, а не требуй обязательно место у окна, и т. д. Всё это надо разъяснить не сухо и дидактично, а в живой форме, аргументируя, с практическими выводами и «иллюстрацией» по ходу объяснений. Такое хорошо построенное, живое объяснение поможет детям практически овладеть правилами поведения в общественном транспорте, а потом войдёт в привычку, станет нормой их поведения.

Во время поездки с детьми в автобусе надо сделать им понятным, что поездки – не самоцель, что люди совершают их не ради удовольствия, получаемого от самой езды: одни едут на работу, другие – в магазин, третьи – в театр, четвёртые – к доктору и т. д. Водитель и кондуктор своим трудом помогают людям быстро доехать туда, куда им нужно, поэтому труд их почётен и им все благодарны. После такой поездки надо провести с детьми беседу по картине, соответствующего содержания. Надо изготовить с детьми атрибуты, которые понадобятся для игры: «деньги», «билеты», «кошельки», руль для «водителя», сумку для «кондуктора». Последний этап в подготовке детей к игре – просмотр видеофильма, в котором показана поездка в автобусе, деятельность водителя и кондуктора. При этом воспитатель объясняет детям всё, что они видят, и непременно задаёт им вопросы.

Для игры делается «автобус» из стульев, детям раздаются атрибуты. Попросив «водителя» занять его место, «кондуктор» (воспитатель) предлагает пассажирам войти в «автобус» и помогает им разместиться. Так, «пассажирам с детьми» он предлагает занять передние места, тем, кому не хватило сидячих мест, предлагает держаться во время «езды» и т.д. Размещая «пассажиров», «кондуктор» попутно объясняет им то, что делает. «У вас на руках дочка. Держать дочку тяжело. Надо сесть. Уступите, пожалуйста, место, а то девочку держать тяжело. Бабушке тоже надо уступить место. Ей трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место бабушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д. Затем «кондуктор» очень вежливо даёт «пассажирам» «билеты», попутно выясняя, кто из них куда едет. «Кондуктор» даёт сигнал к «отправлению», объявляет «остановки» («Магазин», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из «автобуса» и войти в него, даёт «билеты» вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе. В следующий раз роль кондуктора выполняет ребёнок, воспитатель направляет игру, став одним из «пассажиров». Если «кондуктор» забывает объявлять «остановки» или отправлять «автобус» после каждой «остановки», воспитатель напоминает об этом, не нарушая хода игры: « Я не слышала, какая остановка? Мне надо в магазин. Пожалуйста, скажите, когда мне выйти» или «Вы забыли дать билет. Дайте, пожалуйста, билет», и т. д. Можно посоветовать «пассажиру» у которого «плачет ребёнок», показать ему всё, что видно в «окно автобуса». Некоторое время спустя можно ввести в игру роль контролёра, проверяющего, у всех ли есть билеты, и роль регулировщика, то разрешающего, то запрещающего «движение» «автобуса».

Дальнейшее развитие игры должно быть направлено по линии объединения её с другими сюжетами. Если дети усвоили, что езда не является самоцелью, то нетрудно будет включить этот сюжет в другие, объединив его с другими играми детей. Так, на «автобусе» будут возить «детей» в «детский сад», ездить на «работу», «в магазин», в «театр», «домой» и т. д. Это положительно скажется не только на самой игре в «автобус», но и на играх, с которыми этот сюжет будет объединяться, разнообразя и обновляя их.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры, моделирующие жизненные ситуации, занимают важное место в реализации задач социально-

бытовой ориентировки.

Литература.

Выгодская Г.Л. Обучение глухих дошкольников сюжетно-ролевым играм. - М., 1998.