Исследовательская работа на тему:

«Особенности ролевой игры в дошкольном возрасте»

Выполнила:
воспитатель высшей категории
МБОУ " СОШ N7"
Колобова Людмила Ивановна

г.о.Реутов. 2025 г

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ 6
1.1. Общие представления об игровой деятельности 6
1.2. Представления о природе ролевой игры в отечественной психологии 8
1.3. Роль игры в психическом развитии ребенка 12
ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 17
2.1. Комплекс ролевых игр 17
2.2. Опыт и методика проведения ролевой игры в дошкольном возрасте 18
ЗАКЛЮЧЕНИЕ 26
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 28
ПРИЛОЖЕНИЯ 31

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В свои первые семь лет ребенок проходит достаточно большой путь развития. Дошкольнику предстоит много узнать и многому научиться за этот период. От того, как освоит ребенок эти знания об окружающем его мире, о себе самом зависит успешность ребенка в дальнейшей жизни, в школьном обучении [22].

Именно в игре ребенок получает возможность обучения коммуникативному общению со сверстником и взрослым в совместной игровой деятельности. Присутствие в дошкольных образовательных учреждениях многочисленных инновационных программ и технологий, их непродуманные внедрения в работу детских садов часто способствует повышению максимальной нагрузки на ребенка дошкольника. И это происходит из-за того, что игровая деятельность всегда была и остается ведущей для детей дошкольного возраста. Благополучное усвоение воспитательных и образовательных задач детьми дошкольного возраста, бесспорно, происходит в игровой деятельности, так как игра является способом переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Именно в сюжетно-ролевых играх ребенок имеет редкую возможность реализовать себя, как активный участник происходящей деятельности, кроме того в игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающая проблема в общении [3].

Проблема использования особенностей ролевой игры в дошкольном возрасте в методической литературе освещена в недостаточной мере.

Впервые особенности отношений между детьми, их влияние на становление детского сообщества и развитии общественных качеств детской личности определила А.П. Усова [37]. В настоящее время в работах исследователей недостаточно изучены отдельные психолого-педагогические аспекты сюжетно- ролевых игр как средства развития именно

самостоятельности у детей старшего дошкольного возраста. Прежде всего, воздействие воспитателя детского сада на процесс развития самостоятельности детей в ролевых играх.

Объект: ролевая игра.

Предмет: развитие ролевой игры

Цель: проанализировать динамику развития ролевой игры в раннем и дошкольном возрасте.

Для решения поставленной цели сформированы следующие задачи:

1. Охарактеризовать значение и сущность ролевой игры в раннем возрасте

2. Охарактеризовать значение и сущность ролевой игры в дошкольном возрасте.

3. Сделать сравнительный анализ ролевой игры в раннем и дошкольном возрасте.

4. Педагогический опыт применения ролевой игры в раннем возрасте.

5. Педагогический опыт применения ролевой игры в дошкольном возрасте.

6. Обобщить результат по наблюдению за детьми в ходе ролевой игры в раннем и дошкольном возрасте.

Теоретическо-методологической основой исследования явились исследования в отечественной и зарубежной психологии: Данную тему исследовали и рассматривали такие выдающиеся психологи, как А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, а также педагог, специалист по дошкольному воспитанию А.П. Усова. Согласно концепции детской игры Д.Б. Эльконина [41], ролевая игра является выражением возрастающей связи ребенка с обществом – особой связи, характерной для дошкольного возраста. В ролевой игре выражается такое стремление ребенка к участию в жизни взрослых, которое не может быть реализовано непосредственно, в силу сложности орудий труда и их недоступности для ребенка. При рассмотрении состояния исследуемой проблемы

использовались следующие методы исследования: теоретические – анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация; эмпирические – опрос, наблюдение, беседа, сравнительный анализ качественных характеристик, количественная обработка данных, диагностическая «Методика уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18].

База экспериментального исследования. Исследование проводилось на базе МБОУ "СОШ N7 " дошкольного отделения: г. Реутов .

Практическая значимость исследования заключается в том, что в работе исследованы характеристики ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста. Для родителей практической значимостью исследования игры является сближение со своим ребенком, лучшее пониманию внутреннего мира малыша. Родители, которые знают, как правильно играть и обучать своих детей игре, легко найдут общий язык и помогут ребенку самореализоваться и научиться культурным правилам общения. Практическая значимость данного исследования для педагога детского сада заключается в том, что разработанный комплекс развивающих мероприятий, может применяться ими в работе с детьми старшего дошкольного возраста для развития игровых навыков. А также для более эффективной организации воспитателем собственной педагогической деятельности.

ГЛАВАI. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

1.1. Общие представления об игровой деятельности

Игра – исторически сложившееся общественное явление, самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку. Игра глубоко уходит корнями в культуру каждого отдельно взятого народа. Его культурную самобытность можно выявить по тем играм, в которые он играет и которые придумывает.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова, оно чрезвычайно многозначно. Можно играть в шашки, в куклы, на музыкальном инструменте, в футбол или в догонялки – все это различные формы игр и назначение их различное. С целью упорядочения бесчисленного множества игр они могут быть представлены как самостоятельные виды игр, границы между которыми не являются жесткими. Такими самостоятельными видами игр являются: азартные игры, военно-исторические игры, логические игры, деловые игры, дидактические игры, познавательные игры, ситуационно-ролевые игры, компьютерные игры, психо-коррекционные игры , спортивно-интеллектуальные игры, сюжетно-ролевые игры, подвижные игры, спортивные игры.

Независимо от характера игровой деятельности, под игрой (как и видом спорта) принято понимать сознательную деятельность, направленную на достижение условной цели, добровольно установленной самими участниками и связанную с применением ряда правил.

Игра как вид деятельности имеет свои особенности, отличающие его от других видов человеческих занятий. Игра является:

1. Добровольной, то есть игрок не связан принуждением, иначе игра теряет свою привлекательность.

2. Инициативной, то есть не терпит пассивности, иначе участник не несет нагрузки.

3. Обособленной, то есть протекает в точных, заранее определенных пространственных и временных рамках.

4. Непродуктивной, то есть не приводит к созданию материальных благ и ценностей.

5. Творческой, так как появляются новые сюжеты и правила.

6. Иллюзорной, когда участник полностью осознает, что он действует в рамках условной реальности в отличие от повседневной жизни.

Игровая деятельность связана с подвижными (спортивными) играми, основным отличием которых являются двигательные действия.

Игра относится к числу потребностей человека, обусловленных самой природой. Это потребность в тренировке мышц и внутренних органов, потребность в получении новой информации. Механизм игровой деятельности опирается на объективные физиологические и психологические закономерности.

а) Эмоциональная основа игровой деятельности

Изменчивый эмоциональный фон обязательно сопровождает игровую деятельность и служит основой интереса. Тяга человека к переживаниям очень велика.

Физиолог П.В.Симонов определяет эмоции как отражение в нашем мозгу величины потребностей и вероятности их удовлетворения. Наличие определенной информации придает эмоциям соответствующую окраску. Эмоции возникают при рассогласовании между той информацией, которая человеку необходима, и той, которой он обладает в данный момент. Если информации не хватает (например, спортсмен не знает, допустят ли его к соревнованиям), то это отрицательные эмоции. Если же полученных сведений достаточно (например, факт участия спортсмена в первом составе установлен), эмоции приобретают положительную окраску. При возникновении положительных эмоций человек проявляет готовность к деятельности.

Игра – это постоянная смена объемов информации, беспрерывно меняющиеся связи между игроками (действия партнеров в ходе игры и действия «противника», навязывающего свои условия). Поэтому выбор, реализация и обновление игровых ситуаций составляют практическую основу игры. Вот почему одна и та же игра, периодически повторяемая, не похожа на предыдущие ее варианты, действия ее участников разнообразны, неожиданны, связаны с самостоятельными инициативными решениями двигательных и творческих задач. Интерес и потребность человека к игровой деятельности являются постоянными.

б) Энергетическая основа игровой деятельности.

На эмоциональной основе базируется энергетика игровой деятельности. Состояние недостаточности информации для удовлетворения потребности, т.е. отрицательные эмоции, с энергетической стороны означают состояние «закупоренности» энергии. Положительные эмоции в постоянно меняющихся условиях игры создают новые ситуации, требующие автоматической подачи энергии, большей по объему, чем требуется для совершения действия. И.П.Павлов назвал эмоции источником силы нервных клеток, а академик П.К.Анохин писал: «Эмоции заряжают кору головного мозга и придают ей устойчивый энергетический заряд».

Таким образом, интерес у человека к игре, это его потребность к этому виду деятельности – в меняющихся режимах умственных и физических усилий, в постоянной новизне ситуаций. С энергетической точки зрения подвижная или спортивная игра представляет собой чередование двух состояний организма – «закупоренности» и неадекватного реагирования. Поэтому в игре происходит постоянная смена положительных и отрицательных эмоций.

1.2. Представления о природе ролевой игры в отечественной психологии

Развитие представлений о детской игре составляет замечательную страницу в истории отечественной психологии.

Согласно подходу отечественных психологов, мир ребенка - это, прежде всего взрослый человек, который удовлетворяет все его биологические и психологические потребности. Только через общение и отношения со взрослым ребенок приобретает свой собственный, субъективный мир. Даже в случаях противостояния и противодействия взрослому этот взрослый совершенно необходим ребенку, так как именно он дает возможность почувствовать свою автономность и независимость. Ребенок живет не в воображаемом мире грез, а в обществе людей и в обстановке человеческих предметов. Именно они и составляют главное содержание мира ребенка. Специфика этого детского мира заключается не во враждебности миру взрослых, а в особых способах существования в нем и его освоения. С этой точки зрения, детская игра - это не уход от мира взрослых, а способ вхождения в него.

Важнейшей особенностью работ отечественных психологов в области психологии детской игры является, по мнению Д.Б. Эльконина (1978), прежде всего преодоление натуралистических «глубинных» теорий игры.

Согласно взглядам М.Я. Басова (1931) детская игра, особый вид поведения, ее отличительная черта - процессуальность. Отличительной особенностью игры является свобода во взаимоотношениях со средой, а именно отсутствие у ребенка каких-либо определенных обязательств, так как его существование обеспечивается родителями, а общественных обязанностей на нем еще нет. Социальное содержание игры определялось им как характер взаимоотношений ребенка со средой, зависящей от условий его существования. Под руководством М.Я. Басова был проведен структурный анализ игровой деятельности дошкольников.

Особую точку зрения на игру развивал П.П. Блонский (1934). Он приходит к мысли, что вообще нет особой деятельности, именуемой игрой. То, что обычно зовется игрой скорее строительное или драматическое искусство. Во всех своих формах игра, по его мнению, подлежит исследованию со стороны ее социального содержания.

Несомненный вклад в развитие представлений об игре как деятельности внес С.Л. Рубинштейн (1940), который рассматривает игровую ситуацию главным образом со стороны мотивов и игровых действий. Исходная особенность, определяющая сущность игры - это ее мотивы: переживание значимых для ребенка сторон действительности. Рубинштейн отмечает особенности игровых действий: они скорее являются выразительными и семантическими актами, чем оперативными приемами. Эти действия выражают отношение к цели, с чем и связано замещение одних предметов другими, приобретающими значение, определяемое их функцией в игре. С.Л. Рубинштейн разделяет позицию об игре, как об особом виде деятельности, ее особый тип, выражающий определенное отношение личности к окружающей действительности.

Наиболее значительный вклад в развитие представлений об игре ребенка, безусловно, внес Л.С. Выготский (1956). Он заложил основу для дальнейшего ее изучения как деятельности, имеющей определяющее значение в психическом развитии ребенка. Этот аспект нашел свое отражение в исследованиях его учеников и последователей (Л.А. Венгера, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина и др.).

В отечественной психологии показано, что развитие человека происходит в его деятельности. Причем деятельность - это не только поведение (то, что человек делает руками и ногами), но и представления, желания, переживания, связанные с каким-то предметом. Создавая какой-либо предмет (материальный или идеальный) человека «опредмечивает» свое «Я», определяет себя, находит свое место в мире. Все способности человека, и его личность не только проявляются, но и формируются в его деятельности. Для каждого возраста существует определенная деятельность, которая ведет за собой развитие - она так и называется - ведущая. В младенческом возрасте это общение со взрослым, в раннем (от 1 до 3-х лет) - действия с предметами, в дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью становится игра.

Вместе с тем сегодня исследователи (Р.А. Иванкова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова) [26] отмечают, что в детском саду наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой. Игры детей, особенно ролевые, бедны по содержанию, тематике, в них отмечается многократная повторяемость сюжетов, преобладание манипуляций над образным отображением действительности. Причины такого положения с игрой, объясняют Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова. Прежде всего, это связано с переходом отечественной дошкольной педагогики на новый этап развития. На начальных этапах становления общественного дошкольного воспитания, игра служила средством «проработки» знаний. Педагогический процесс детского сада был настолько нерасчленен, что трудно было понять, где и как надо давать детям знания, а где они должны иметь возможность действовать свободно. Но сегодня в жизни современного дошкольника появилось много источников знаний (книги, телевидение, общение со взрослыми вне детского сада). В педагогическом процессе детского сада давно выделены обучающие занятия, на которых решаются интеллектуальные и иные задачи.

Все это позволяет ролевой игре «освободится» от чисто дидактической функции «проработки» знаний.

Существенна и другая причина: разрушение естественного механизма передачи игровой культуры.

Согласно современным психолого-педагогическим исследованиям, сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность, возникает у ребенка не спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею - «умеют играть». Ребенок овладевает игрой, втягиваясь в мир игры, в мир играющих людей. Естественным путем это происходит, когда ребенок входит в разновозрастную группу, включающую в себя несколько поколений детей. Дети в таких разновозрастных группах обладают разным уровнем игры: старшие дети используют все возможные способы построения игры, а младшие дети подключаются на доступном уровне,

проникаясь в целом «духом игры». Постепенно дети накапливают игровой опыт - и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики; становясь старше, они уже сами становятся «носителями игры», передающими ее другому поколению младших детей. В этом и заключается естественный механизм передачи игровой культуры.

Но у современного дошкольника существует мало шансов приобрести их, таким образом, поскольку неформальные разновозрастные группы в настоящее время - большая редкость. Раньше они существовали в виде дворовых сообществ или группы братьев и сестер разного возраста в одной семье.

Сейчас дети разного возраста сильно разобщены. В детском саду дети подбираются в группу по одновозрастному принципу, в семьях чаще всего только один ребенок, а дворовые и соседские сообщества становятся редкими из-за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в школе, специализированных кружках и т. п. Сильными факторами разобщения детей являются телевизор и компьютер, у которых они проводят много времени. В современном детском саду чаще всего уделяют большое внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности.

Для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к ролевой игре детей, воспитателям необходимо хорошо понимать ее природу, иметь представления о специфике ее развития на протяжении дошкольного возраста, а также уметь играть с детьми. Последнее, как утверждают современные исследования (Н.Я Михайленко, Н.А. Коротковой), особенно важно в плане обогащения ролевых игр детей дошкольного возраста.

1.3. Роль игры в психическом развитии ребенка

В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются психические качества и личностные особенности ребенка. В игре

складываются другие виды деятельности, которые потом приобретают самостоятельное значение.

1. Влияние игры на общее развитие ребенка.

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности психических процессов. Так, в игре у детей начинают развиваться произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредоточиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях лабораторных опытов. Сами условия игры требуют от ребенка сосредоточения на предметах, включенных в игровую ситуацию на содержании разыгрываемых действий и сюжета.

Игровая ситуация и действия в ней оказывают постоянное влияние на развитие умственной деятельности ребенка дошкольного возраста. В игре ребенок учится действовать с заместителем предмета – он дает заместителю новое игровое название и действует с ним в соответствии с названием. Постепенно игровые действия с предметами сокращаются, ребенок научается мыслить о предметах и действовать с ними в умственном плане. Таким образом, игра в большей мере способствует тому, что ребенок постепенно переходит к мышлению в плане представлений.

Ролевая игра имеет определяющее значение для развития воображения. В игровой деятельности ребенок учится замещать предметы другими предметами, брать на себя различные роли. Эта способность ложится в основу воображения. Дети научаются отождествлять предметы и действия с заместителями, создавать новые ситуации в своем воображении.

Влияние игры на развитие личности ребенка заключается в том, что через нее он знакомится с поведением и взаимоотношениями взрослых людей, которые становятся образцом для его собственного поведения, и в ней приобретает основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.

Продуктивные виды деятельности – рисование, конструирование – на разных этапах дошкольного детства тесно слиты с игрой. Интерес к

рисованию, конструированию первоначально возникает именно как игровой интерес, направленный на процесс создания рисунка, конструкции в соответствии с игровым замыслом.

Внутри игровой деятельности начинает складываться и учебная деятельность, которая позднее становится ведущей деятельностью. Учение вводит взрослый, оно не возникает непосредственно из игры. Но дошкольник начинает учиться, играя – он к учению относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно для себя овладевает элементарными учебными действиями.

2. Влияние на различные функции.

Очень большое влияние игра оказывает на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенного уровня развития речевого общения. Необходимость объясниться со сверстниками стимулирует развитие связной речи.

Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для развития знаковой функции речи ребенка. В игре развитие знаковой функции осуществляется через замещение одних предметов другими. Предметы – заместители как знаки отсутствующих предметов. Знаком может быть любой элемент действительности, выступающий в качестве заместителя другого элемента действительности.

Кроме того, предмет-заместитель опосредствует связь отсутствующего предмета и слова и по-новому трансформирует словесное содержание.

В игре ребенок постигает специфические знаки двоякого типа: индивидуальные условные знаки, имеющие мало общего по своей чувственной природе с обозначаемым предметом, и иконические знаки, чувственные свойства которых визуально приближены к замещаемому предмету.

3. Рефлексия.

Игра как ведущая деятельность имеет особое значение для развития рефлексивного мышления.

Игра ведет к развитию рефлексии, поскольку в игре возникает реальная возможность контролировать то, как выполняется действие, входящее в процесс общения. Так, играя в больницу, ребенок плачет и страдает, как пациент, и доволен собой как хорошо исполняющий роль.

Влияние игрушки на психическое развитие ребенка.

1. Игрушка – среда психического развития ребенка.

Игрушка возникает в истории человечества как средство подготовки ребенка к жизни в современной ему системе общественных отношений. Игрушка – предмет, служащий для забавы и развлечения, но одновременно являющийся средством психического развития ребенка.

В младенчестве ребенок получает погремушки, которые определяют содержание его поведенческой реакции, его манипулирования. В раннем возрасте – автодидактические игрушки, которые несут в себе условия развития ручных и зрительных соотносящих действий. Также игрушки-заместители реальных предметов человеческой культуры (посуда, мебель). Благодаря им ребенок овладевает орудийными действиями.

Они служат для развития у ребенка не частных профессиональных качеств, а некоторых Игрушки – копии реальных орудий имеют совершенно иные функции, чем сами орудия. общих качеств (меткость, ловкость).

Игрушки – копии бытовых предметов приобщают ребенка к этим предметам тем, что ребенок познает их функциональное назначение, что помогает ему психологически войти в мир постоянных вещей.

2. Благодаря игрушке ребенок переживает множество разнообразных чувств.

3. Игрушки как средство воздействия на нравственную сторону личности ребенка.

Особое место занимают куклы и мягкие игрушки, изображения мишки, зайца, собаки и т.д. Сначала ребенок выполняет с куклой только подражательные действия, затем игрушка становится как объект для эмоционального общения. Ребенок переживает со своей куклой все события

собственной и чужой жизни во всех эмоциональных и нравственных проявлениях. Кукла или мягкая игрушка – заместитель идеального друга, который все понимает и не помнит зла, это партнер в общении во всех его проявлениях. Большое влияние на эмоциональное отношение к игрушке оказывают фактура материала, соотношение пропорций головы и тела игрушки. Куклы – копии человека имеют разное предназначение в игре: «прекрасные куклы», характерные куклы. Куклы – герои народных и авторских сказок, мультфильмов и т. д. – также характерны по своей внешности, но они несут в себе заданность образа поведения, стабильную нравственную характеристику, несмотря на меняющиеся сюжетные линии в игре. Такие куклы требуют от ребенка определенного поведения (Буратино, Карлсон). Ребенок сосредотачивает на них весь свой моральный опыт и проигрывает сюжеты с проблемными ситуациями межличностных отношений. Любимая игрушка учит ребенка доброте, способности идентифицироваться с куклой, с природой, с другими людьми (Приложение 1).

ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. Комплекс ролевых игр

При организации игры в группах детского сада наблюдается тенденция ограничивать развитие игровой деятельности жесткими рамками нескольких стандартных сюжетов (больница, парикмахерская, магазин, дочки-матери), с которыми детей знакомят воспитатели. Побуждает к этому и шаблонность игровой атрибутики, представленной в «игровых зонах», и неизменность этих зон во всех группах от 2-го до 7-го года жизни. Вполне понятно, что стандартные предметы диктуют стандартные действия и, следовательно, стандартный характер игры, который оказывается присущ детям всех возрастов [20; С. 15]. Все это стесняет, а порой и исключает возможность разностороннего саморазвития игровой деятельности. Поэтому не случайно в последние годы наблюдается заметное снижение уровня игры дошкольников, особенно в ситуациях, требующих отображения социальных отношений между людьми, т.е. в ролевых играх. Дети дошкольного возраста часто задерживаются на играх отобразительного характера, свойственных раннему детству (детям 2-3 лет) и предшествующих сюжетно-ролевым играм.

Для отобразительной игры характерно отображение в игровой форме цепочек действий, например кормление куклы и укладывание ее спать или приготовление обеда, кормление куклы, прогулка с ней. Эти игровые действия далеко не всегда бывают связаны в единый, последовательно разворачивающийся сюжет. Цепочки действий обычно коротки, часто повторяются. Нередко вспомогательное, по сути, действие (например, мытье тарелок при игре в детский сад) становится основным содержанием игры, фаза «подготовления» вытесняет и заменяет фазу «осуществления» задуманного игрового действия (в данном случае - кормление куклы). Сюжетно-отобразительная игра, присущая детям раннего возраста, имеет предметное содержание, т.е. представляет собой игру в предметы, манипулирование с игрушками и другим оборудованием. Игра может быть

формально подчинена какому-либо социальному сюжету, но фактически он лишь определяет выбор игрушек, задает общую направленность игровым действиям и их последовательности. На первый же план для ребенка выступает успешность действий с предметами, точность их выполнения, а не их социально значимый смысл, т.е. не отображение в игре особенностей поведения человека с учетом социальных целей выполняемых действий и одобряемых обществом способов их достижения.

Появление социального содержания игровой деятельности можно считать одной из основных предпосылок становления сюжетно-ролевой игры, которую можно обнаружить уже в конце третьего года жизни.

Для перехода к игре с социальным содержанием в числе прочих необходимы следующие условия: наличие обобщенного социального опыта у ребенка, т.е. представлений об отображаемой ситуации и способах поведения в ней; умение актуализировать этот опыт в игре (а для этого - достижение достаточно высокого уровня обобщения и способности к переносу) и, наконец, способность в некоторой степени оторваться от привлекательной предметной стороны деятельности и вещественных качеств игрушки.

В дошкольном возрасте ведущей становится игра, а она требует знания и отображения социальных взаимоотношений.

Ребенок не использует в играх предметов-заместителей и воображаемых предметов. Игра индивидуальная, малыш почти не проявляет интереса к играм сверстников.

Дети, обладающие как высоким, так и низким уровнем развития отобразительной игры, нуждаются в педагогическом руководстве.

2.2. Опыт и методика проведения ролевой игры в дошкольном возрасте

Для опытно-экспериментального исследования сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников была проведена диагностика на базе МБОУ "СОШ N7 "дошкольного отделения г. Реуов. В опытно-экспериментальном исследовании приняли участие 7 детей 6-7 лет: 4 девочки и 3 мальчика.

Для исследования особенностей ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста мы провели экспериментальное исследование, которое состояло из трех этапов:

1. Констатирующий;

2. Формирующий;

3. Контрольный.

На констатирующем этапе была проведена первичная диагностика развития ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста в нашей экспериментальной выборке. В ходе констатирующего этапа нами была определена следующая цель: диагностика исходного уровня развития ролевой игры у детей 6-7 лет. А также были сформулированы задачи констатирующего этапа:

1. Подобрать методику диагностики развития ролевой игры дошкольников.

2. Отобрать детей для опытно-экспериментального исследования.

3. Провести их обследование.

4. Сформулировать выводы об исходном уровне развития ролевой игры у детей старшей дошкольной группы.

В нашем экспериментальном исследовании мы использовали следующую методику: Методика «Уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18] (см. Приложение 7).

Данная методика позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Форма работы: индивидуально-групповая.

После проведенного исследования совместно с детским психологом были обработаны результаты исследования.

На этапе формирующего этапа была проведена развивающая работа по улучшению уровня сформированности игровых навыков у детей старшего дошкольного возраста в нашей экспериментальной выборке.

Формирующий этап проходил в течение трех месяцев. Учитывая результаты констатирующего эксперимента, нами (воспитателем, психологом и мною) были разработаны рекомендации, направленные на развитие игровых навыков. Все предложенные игры и упражнения были реализованы на коррекционно-развивающих занятиях. Всего было проведено 8 занятий при частоте встреч – 1 раза в неделю, на протяжении 8-ми недель. Продолжительность одного занятия – 35-40 минут.

Форма работы: индивидуально-групповая. Ожидаемый результат: эффективное развитие уровня сформированности игровых навыков у детей старшего дошкольного возраста.

Чтобы обучить ребенка играть в сюжетно-ролевые игры мы использовали наглядный метод. Когда при ознакомлении с какой-либо профессией детское внимание сосредоточивается не только на предметах и явлениях, но и, в большей степени, на людях, их взаимоотношениях, трудовых действиях, то игра легко возникает, и дети содержательно играют, отражая в игре полученные знания.

На контрольном этапе было проведено повторное диагностирование развития уровня ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста в экспериментальной выборке.

Целью контрольного этапа исследования было определение достигнутого уровня развития сформированности игровых навыков после развивающего воздействия.

В ходе контрольного этапа были поставлены следующие задачи:

1. Провести повторное обследование детей по вышеописанной методике.

2. Сформулировать выводы о достигнутом уровне развития сформированности игровых навыков у детей.

На контрольном этапе нами был определен достигнутый уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста в экспериментальной выборке.

Сравнительный анализ результатов диагностики констатирующего и контрольного этапов позволил установить, что после проведения развивающих занятий, в нашей экспериментальной группе, дети показали лучшие результаты по данной методике. Вследствие чего, мы можем сделать вывод, что положительная динамика развития сюжетно-ролевой игры у дошкольников старшего возраста обусловлена тем, что нами была проведена работа по развитию уровня сформированности игровых навыков у детей 6-7 лет.

На констатирующем этапе при проведении методики «Изучение уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18], мы получили данные и занесли их в таблицу 2.2.1.

Таблица 2.2.1

Результаты диагностики уровня развития сформированности игровых навыков по методике «Изучение уровня сформированности игровых навыков » Р.Р. Калинина [18]

№	Ребенок	Пол	возраст	Распределение ролей	Основное содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Испол.атрибут.	Испол. Рол. - речи	Вып. Прав.	Уровень игров. навыко
1	Ребенок 1	м	6	3	3	3	4	3	3	3	3
2	Ребенок 2	М	6	3	3	3	3	4	3	4	3
3	Ребенок 3	Д	6	3	3	3	3	4	4	3	3
4	Ребенок 4	Д	6	4	3	4	3	3	3	3	3
5	Реб. 5	Д	7	3	3	4	4	3	3	3	3
6	Реб. 6	М	7	3	3	3	3	3	4	4	3
7	Ребенок 7	Д	6	4	3	3	3	3	3	4	3

Таким образом, по результатам диагностики развития сюжетно-ролевой игры у детей 6-7 лет по методике «Изучение уровня

сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18] на констатирующем этапе, мы получили следующие данные:

1. Как видно из таблицы все дети имеют средний уровень сформированности игровых навыков. Игровые навыки данных детей не соответствуют возрастной категории старше 5 лет. Для данных детей характерно принятие и последовательное изменение игровой роли, которую они реализуют через действия с предметами и ролевую речь. Дети со средним уровнем сформированности игровых навыков свободно вступают в ролевое взаимодействие с партнером-сверстником. Игры детей не отличались творческим развитием сюжета. Игра, организованная экспериментатором не вызвала у детей оживления и поэтому длительность ее была небольшой.

Проанализировав результаты констатирующего этапа, мы сделали следующий вывод: дети опытно-экспериментальной выборки имеют недостаточное развитие сюжетно-ролевой игры. Сюжетно-ролевые игры детей характеризуются средним уровнем развития: бедны по содержанию и тематике. В самостоятельных играх наблюдается многократная повторяемость сюжетов, без внесения детьми новых сюжетных линий. Игровая тематика однообразна. Ролевое поведение характеризуется отсутствием новизны, вариативности. Игровые задачи дети решают привычными способами.

В связи с этим мы перешли к формирующему этапу. После проведения развивающей работы, нами было проведено повторное диагностическое обследование детей, для определения динамики после развивающего воздействия.

На контрольном этапе исследования по результатам диагностики развития сюжетно-ролевой игры по методике «Изучение уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18], мы получили данные и занесли их в таблицу 2.2.2.

Таблица 2.2.2

Результаты диагностики уровня развития сформированности игровых навыков по методике «Изучение уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18] (на контрольном этапе)

№	Ребенок	Пол	Возраст	Распределение ролей	Основное содерж. игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Испол.атрибут.	Испол. Рол. - речи	Вып. прав.	Уровень игровых навыков
1	Ребенок 1	М	6	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Ребенок2	М	6	4	3	4	4	4	3	4	4
3	Ребенок 3	Д	6	3	4	4	3	4	4	3	3
4	Ребенок 4	Д	6	4	4	4	3	4	4	3	4
5	Ребенок5	Д	7	4	3	4	4	4	4	4	4
6	Ребенок 6	М	7	3	4	4	3	4	4	4	4
7	Ребенок 7	Д	6	3	3	4	3	4	4	4	3

Таким образом, по результатам диагностики уровня развития сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста по данным методикам на контрольном этапе мы получили следующие данные:

По результатам диагностики развития уровня сформированности игровых навыков у детей старшего дошкольного возраста в ходе констатирующего и контрольного этапов мы произвели оценку эффективности формирующего этапа исследования.

Для того чтобы определить динамику развития игровых навыков у детей была составлена сравнительная таблица 2.2.3, а также рисунки 2.2.1, 2.2.2 результатов исследования.

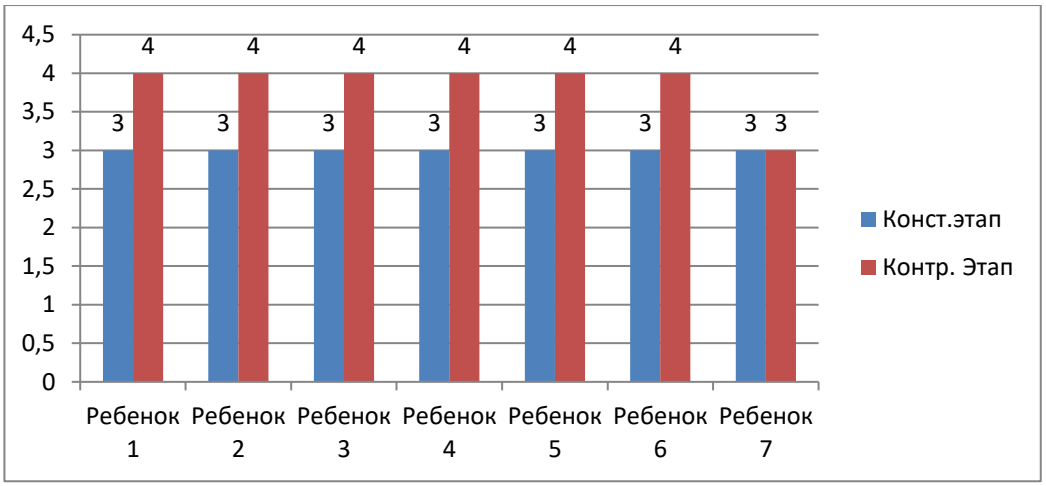

Рис. 2.2.1. Сравнительные результаты диагностики констатирующего и контрольного этапов развития сформированности игровых навыков детей старшего дошкольного возраста экспериментальной выборки

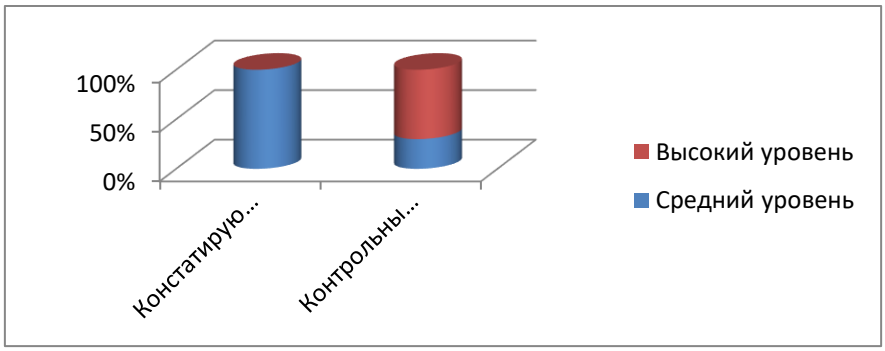

Рис. 2.2.2. Обобщенные результаты диагностики констатирующего и контрольного этапов развития сформированности игровых навыков детей старшего дошкольного возраста экспериментальной выборки

Таким образом, в результате проведения развивающей работы после проведения контрольного диагностирования в нашей экспериментальной выборке, мы увидели, что на 70% сократилось количество детей со средним уровнем развития игровых навыков. Количество детей с высоким уровнем развития сюжетно- ролевой игры возросло на 70%. Наглядно это отображено на рисунке 2.2.2.

В итоге, положительный рост развития сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста составил 70%.

Для исследования развития ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста мы провели экспериментальное исследование, которое состояло из трех этапов: констатирующий, формирующий и контрольный. В ходе опытно-экспериментального исследования мы использовали методике «Изучение уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18].

Проанализировав полученные результаты исследований констатирующего этапа, мы можем утверждать, что у детей старшего дошкольного возраста в экспериментальной выборке снижен уровень развития сформированности игровых навыков. В связи с этим была проведена развивающая работа, в результате которой появился положительный рост в развитии ролевой игры у детей нашей экспериментальной выборки. Это подтверждают данные контрольного этапа.

Определив особенности ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста, можно сделать вывод, особенностями являются:

1. Соблюдение правил;
2. Социальный мотив игр;
3. Эмоциональное и интеллектуальное развитие;
4. Развитие воображения, творчества и речи.

Экспериментальное исследование позволило нам сделать выводы о том, что у детей старшего дошкольного возраста экспериментальной выборки наблюдается средний уровень развития сформированности игровых навыков. Об этом свидетельствуют невысокие количественные показатели выполнения заданий в ходе констатирующего этапа. Из этого следует, что детям 6-7 лет требуется целенаправленная развивающая работа по улучшению сюжетно-ролевой игры, а также необходима организация специальных занятий по совершенствованию, развитию игровых навыков.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог всему выше сказанному, сделаем следующие выводы:

– ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;

– основой ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;

– одной из характерных черт ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;

– в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.

Ролевая игра имеет решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в воображаемой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребенок берет на себя роли воображаемых персонажей. Такая практика действия в воображаемом пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению.

Появление социального содержания игровой деятельности можно считать одной из основных предпосылок становления сюжетно-ролевой игры, которую можно обнаружить уже в конце третьего года жизни.

Для перехода к игре с социальным содержанием в числе прочих необходимы следующие условия: наличие обобщенного социального опыта у ребенка, т.е. представлений об отображаемой ситуации и способах поведения в ней; умение актуализировать этот опыт в игре (а для этого – достижение достаточно высокого уровня обобщения и способности к переносу) и, наконец, способность в некоторой степени оторваться от привлекательной предметной стороны деятельности и вещественных качеств игрушки.

Для исследования развития ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста мы провели экспериментальное исследование, которое состояло из трех этапов: констатирующий, формирующий и контрольный. В ходе опытно-экспериментального исследования мы использовали методике «Изучение уровня сформированности игровых навыков» Р.Р. Калинина [18].

Проанализировав полученные результаты исследований констатирующего этапа, мы можем утверждать, что у детей старшего дошкольного возраста в экспериментальной выборке снижен уровень развития сформированности игровых навыков. В связи с этим была проведена развивающая работа, в результате которой появился положительный рост в развитии сюжетно-ролевой игры у детей нашей экспериментальной выборки. Это подтверждают данные контрольного этапа.

Определив особенности ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста, можно сделать вывод, особенностями являются:

1. Соблюдение правил;
2. Социальный мотив игр;
3. Эмоциональное и интеллектуальное развитие;
4. Развитие воображения, творчества и речи.

Экспериментальное исследование позволило нам сделать выводы о том, что у детей старшего дошкольного возраста экспериментальной выборки наблюдается средний уровень развития сформированности игровых навыков. Об этом свидетельствуют невысокие количественные показатели выполнения заданий в ходе констатирующего этапа. Из этого следует, что детям 6-7 лет требуется целенаправленная развивающая работа по улучшению сюжетно-ролевой игры, а также необходима организация специальных занятий по совершенствованию, развитию игровых навыков.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акопов Г.В. Психология сознания: вопросы методологии, теории и прикладных исследований. М.: Институт психологии РАН, 2010. 270 с.

2. Арбанян Л.А. Игра дошкольника: Под редакцией Новоселовой С.Л., Арбанян Л.А., Антонова Т.В., Артемова Л.В. и др. М: Просвящение, 2009. 286 с.

3. Блюмина Т.А. Вековые натуры в семье, школе и обществе. М.: Альфа, 2008. 207 с.

4. Богданова Т.Г., Корнилова Т.В. Диагностика познавательной сферы ребенка. М.: Роспедагенство, 2004. 68 с.

5. Брунер Дж. Психология познания. М.: Феникс, 2007. 321 с.

6. Возрастная и педагогическая психология: Учебник для студ. пед. Институтов / В.В. Давыдов, Т.В. Драгунова, Л.Б. Ительсон и др.; Под ред. Петровского А.В. 2-е изд., испр. и доп. М.: Просвещение, 2009. 288 с.

7. Данилова Н.Н. Психофизиология: Учебник для вузов. М.: Аспект Пресс, 2010. 452 с.

8. Детская практическая психология / Под ред. Т.Д. Марцинковской. М.: Просвет, 2011. 287 с.

9. Диагностика в детском саду. Содержание и организация диагностической работы в дошкольном образовательном учреждении. Методическое пособие. Изд. 2- е. Ростов-на-Дону: Феникс, 2009. 288 с.

10.Дневник воспитателя: развитие детей дошкольного возраста. / Под ред. О.М. Дьяченко, Т.В. Лаврентьевой. М.: Издательство ГНОМ и Д, 2010. 144 с.

11.Дружинин В.Н. Экспериментальная психология. СПб.: изд-во Питер, 2008. 110 с.

12.Дубровина И.В. и др. Психология: Под редакцией И.В. Дубровиной 2-е издание, стереотипное / И.В. Дубровина, Е.Е. Данилова, А.М. Прихожан. М.: Издательский центр Академия, 2011. 461 с.

13.Дьяченко О.М., Лаврентьева Т.В. Психическое развитие дошкольников. М .: Феникс, 2004. 362 с.

14.Егорова В.Г. Психология индивидуальных различий. М.: Астра, 2008. 174 с.

15.Задачи и функции психолога в дошкольном учреждении. Руководство для практической работы психолога. М.: Наука, 2010. 122 с.

16.Зинченко П.И. Непроизвольное запоминание. М.: Просвет, 2001. 328 с.

17.Зинченко В.П. Психология восприятия. М.: Рассвет, 2013. 253 с.

18.Калинина Р.Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. СПб.: Речь, 2013. 144 с.

19.Лейтес Н.С. Умственные способности и возраст. М.: Наука, 2004. 302 с.

20. Мамаева В. Экспертная оценка в детском саду. Обруч. 2004. №5. 44 с.

21. Марцинковская Т.Д. Диагностика психического развития детей. М.: Феникс, 2007. 188 с.

22. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд. М.: Издательство ГНОМ и Д, 2010. 96 с.

23. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М.: Просвещение, 2009. 249 с.

24. Мухина В.С. Детская психология. М.: Октябрь, 2012. 304 с.

25. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. вузов. 5-е изд., Стереотип. М.: Издательский центр Академия, 2010. 456 с.

26. Немов Р.С. Психология. Кн.3. М.: Модерн, 2009. 421 с.

27. Никитин Б.С. Развивающие игры. М.: Просвет, 2008. 120 с.

28. Нифонтова О.В. Психологические особенности формирования готовности детей дошкольного возраста к позитивному разрешению конфликтных ситуаций: Автореф. Дис. Канд. Пед. Наук. Курск. 2009. 26 с.

29.Обухова Л.Ф. Детская психология:. 2-е изд., стереотип. М.: Тривола, 2006. 360 с.

30.Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Учебное пособие. М.: Педагогическое общество России, 2010. 448 с.

31. Пазухина И.А. Давай познакомимся! Тренинговое развитие и коррекция эмоционального мира дошкольников 4-6 лет: Пособие практических работников детских садов. СПб: Детство – Пресс, 2012. 272 с.

32. Панфилова М.А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей. М.: изд-во ГНОМ и Д, 2010. 160с.

33.Разживина Л. Азбука настроений. // Обруч. 2012. №3. С. 26

34.Рогов Е.И. Настольная книга практического психолога в образовании. М.: Владос, 2006. 523 с.

35. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Межличностные отношения дошкольников: Диагностика, проблемы, коррекция. М.: Владос, 2013. 160 с.

36.Урунтаева Г.А. Дошкольная психология: 4-е изд., стереотип. М.: Академия, 2009. 336 с.

37.Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Практикум по детской психологии. М.: Просвещение, 2011. 291с.

38.Шаграева О.А. Детская психология: теоретический и практический курс. М.: Владос, 2011. 368 с.

39.Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. Под ред. А.В Запорожца. М.: Просвещение, 2006. 196 с.

40. Эльконин Д.Б. Детская психология: Развитие ребенка от рождения до 7 лет. М.: Просвещение, 2010. 328 с.

41. Эльконин, Д.Б. Психология игры: 2-е издание М.: Издательский центр Владос, 2009. 360 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Педагогическая классификация игрушек

Виды игрушек	1. Дидактические игрушки: собственно-дидактические игрушки, дидактические игры, игровые наборы с правилами, конструкторы и строительные наборы, игры-головоломки, музыкальные игрушки, развивающие компьютерные игры, игрушки-репетиторы, игрушки для экспериментирования.
	2. Сюжетно-образные игрушки: куклы, фигурки людей и животных, предметы игрового обихода, технические игрушки
	3. Театральные игрушки
	4. Празднично-карнавальные игрушки
	5. Спортивные игрушки
	6. Игрушки-забавы
	7. Игровые модули
	8. Предметозаместители
	9. Игровое оборудование
По степени готовности игрушек	Готовые игрушки
	Сборно-разборные
	Заготовки полуфабрикатов для игрушек-самоделок
Материалы для создания игрушек	- Ткань, искусственный мех, - Пластилин. - Металл. - Бумага, картон. - Фарфор, керамика, стекло, композиционные материалы.
Величина игрушки	- Игрушки мелкие. - Среднего размера. - Игрушки крупногабаритные
Функциональные свойства игрушек	- Простые без подвижных деталей. - С подвижными деталями, механические. - Гидравлические. - Пневматические. - Магнитные. - Электрифицированные. - Электронные. - С дополнительными атрибутами. - Наборы игрушек. - Игровые комплекты, комплексы и серии
Художественно-образное решение игрушек	- Реалистический образ. - Конструктивный образ. - Условный образ.
Место возникновения	- Архаичные. - Народные. - Ремесленные. - Самодельные. - Промышленные.
Цветовое решение игрушек	Цвет, сочетание цветов в окраске и оформление игрушек.
Функциональные свойства игрушек	Свойства игрушек, расширяющие спектр игровых, задач и действий за счет подвижности совокупности деталей и специальных устройств

.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Анализ и результаты анкетирования родителей

Вопрос	Ответы родителей, %		
	а	б	в
1. Детская игра- какое место она занимает в жизни вашей семьи?	60	40	-
2. Чем занимается Ваш ребенок в свободное время?	65	15	20
3. Может ли Ваш ребенок играть самостоятельно?	100	-	-
4. Какие игры предпочитает Ваш ребенок?	45	55	-
5. Как часто Вы выделяете время для игры со своим ребенком?	55	45	-
6. В самостоятельной игре Вашего ребенка всегда присутствуют элементы фантазии?	70	20	10
7. Любимая игра моего ребенка, это…	70	30	
8. Любимая игрушка, это …	90	10	

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Регистрация данных по диагностической методике

«Изучение сформированности игровой деятельности детей раннего возраста»

Дети	Содержаниеигры	Выполнения взятой на себя роли	Реализация игровых действий, игровые предметы	Взаимодействие детей в игре
Маргарита	2	2	2	2
Луиза	2	2	2	2
Никита	2	1	2	2
Артур	1	1	2	2
Даша	2	2	2	2
Максим	1	1	1	1
Ваня С	1	1	1	1
Ваня И	1	1	1	1
Сеня	2	1	2	2
Владик	1	1	1	1
Вика	2	1	2	2
Настя	-	-	1	2
Дима	1	1	1	1
Денис	1	-	1	1

При подсчете результатов учитывают количество баллов по всем пунктам методики. По результатам таблицы имеем:

Высокий уровень сформировонности отсутствует.

Средний уровень имеют дети: Маргарита, Луиза, Никита, Артур, Даша, Сеня, Вика

Низкий уровень имеют дети: Денис, Дима, Настя, Владик, Ваня С, Ваня И, Максим

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Регистрация данных по диагностической методике после проведенной работы по формированию игрового пространства и использования метода проблемной ситуации.

Дети	Содержаниеигры	Выполнения взятой на себя роли	Реализация игровых действий, игровые предметы	Взаимодействие детей в игре
Маргарита	3	3	3	3
Луиза	3	3	3	3
Никита	3	3	3	3
Артур	2	2	3	3
Даша	2	2	2	3
Максим	2	2	2	3
Ваня С	2	2	2	3
Ваня И	2	2	2	3
Сеня	3	3	3	3
Владик	2	2	2	3
Вика	2	2	2	3
Настя	2	2	2	3
Дима	2	2	2	3
Денис	1	1	1	1

Высокий уровень имеют дети: Маргарита, Луиза, Никита, Сеня

Средний уровень имеют 9 детей: Артур, Даша, Максим, Ваня С, Ваня И, Владик, Вика, Настя, Дима

Низкий уровень имеет один ребенок Денис

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Рекомендации родителям по организации игрового общения с ребенком 3-х лет «Как играть и общаться с маленьким ребенком?»

1. Разговаривайте с ребенком о том, что вы делаете с ним вместе, о том, что он видит и слышит вокруг, о ваших планах на сегодняшний день.
2. Давайте вашему малышу самые простые указания и элементарные задания (положи шарик в коробочку, принеси красный мячик). Попросите его повторять простые предложения.
3. Помогайте ребенку расширять словарный запас и усваивать новые речевые конструкции, для чего читайте и рассматривайте вместе с ним книжки с картинками, побуждая повторять прочитанное или рассказанное.
4. Будьте хорошим слушателем. Дайте ребенку время договорить то, что он хотел сказать. Постарайтесь не перебивать его, поправляя произношение и порядок слов, ведь он и сам на слух, в конце концов, воспримет правильную речь.
5. Обязательно смотрите на ребенка, когда он разговаривает, показывая, что внимательно слушаете и что его слова для вас не безразличны.
6. Проявляйте искренний интерес к действиям вашего ребенка.
7. При любом действии с ребенком или общении с ним, самое главное — это доброжелательное отношение, внимательное общение с ним. От взрослого требуется не только дать ребенку какие-либо знания, умения и навыки, но и обеспечить ему чувство психологической защищенности, доверия.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ Р.Р. Калинина [18]

Для определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников была разработана схема наблюдения. В нее включены основные параметры, определяющие развитие ролевой игры, в соответствии с концепцией Д. Б. Эльконина. Предлагаемая схема позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Итак, для изучения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников необходимо организовать ролевую игру в группе из 4-5 дошкольников одного возраста. Тема игры задается взрослым (воспитатель, психолог, зам. заведующей), который и осуществляет диагностическое наблюдение. Взрослый не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости. Тему игры можно выбирать любую, главное — чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей. Наиболее оптимальными здесь могут быть такие игры, как «Путешествие», «День рождения у белочки (зайчика)» и др., не имеющие четко заданной ситуации и позволяющие включать в сюжет игры разные роли. Например, путешествуя, один из детей может заболеть и ему нужно будет обратиться к врачу. Или потребуется строить мост, чтобы перебраться через речку. Использование узкоспециализированных тематических игр, «Больница», «Строители» и т. д., нецелесообразно из-за жесткой заданности (иногда даже заученности) ролей (например, врач, медсестра, больной).

Начать игру можно примерно так: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в день рождения. Кто из вас скажет, что это за праздник и как он обычно проходит? (ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывает минимальную помощь в организации игрового процесса.

Наблюдение можно проводить и за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям: 1. распределение ролей, 2. основное содержание игры, 3. ролевое поведение, 4. игровые действия, 5. использование атрибутики и предметов-заместителей, 6. использование ролевой речи, 7. выполнение правил.

Каждый критерий оценивается по 4 уровням. При этом, несмотря на то что не существует жесткой зависимости между возрастом и уровнем развития игровой деятельности, представляется целесообразным установить следующие возрастные рамки для каждого уровня:

1 уровень — от 2,0 до 3,5 лет,
2 уровень — от 3,5 до 4,5 лет,
3 уровень — от 4,5 до 5,5 лет,
4 уровень — старше 5,5 лет,

Эти возрастные рамки позволяют как планировать работу с детьми того или иного возраста по формированию игровых навыков, так и отслеживать эффективность этой работы.

1) Распределение ролей

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат — врач, взял поварешку — повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

2) Основное содержание игры

1 уровень — действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень — действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень — выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень — выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

3) Ролевое поведение

1 уровень — роль определяется игровыми действиями, не называется.

2 уровень — роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень — роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень — ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры

4) Игровые действия

1 уровень — игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень — расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень — игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень — игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

5) Использование атрибутики и предметов-заместителей

1 уровень — использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень — самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень — широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень — использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

6) Использование ролевой речи

1 уровень — отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень — наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень — наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень — развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

7) Выполнение правил

1 уровень — отсутствие правил.

2 уровень — правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень — правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень — соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

Результаты наблюдения удобно представлять в сводную таблицу. Против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. При этом если уровень игровых навыков по тому или иному критерию соответствует возрастной норме, следует закрасить клеточку, например, в зеленый цвет, если опережает возрастную норму — в красный, если отстает — в синий. Цветовое обозначение существенно облегчает анализ результатов наблюдения, так как в одной группе чаще всего находятся дети разного возраста, соответственно имеющие различные нормы сформированности игровых навыков. В итоге можно получить таблицу, на которой наглядно представлена как общая картина сформированности игровых навыков в той или иной возрастной группе, так и результаты каждого ребенка. Это позволяет, с одной стороны, оценить работу воспитателей по формированию игровых навыков, а с другой — воспитателю

спланировать индивидуально направленную работу с детьми по их формированию.