

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(наименование кафедры)

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Психология и педагогика дошкольного образования

(направленность (профиль)/специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ
СУБЪЕКТНЫХ ПРОЯВЛЕНИЙ ДЕТЕЙ 6-7 ЛЕТ В СЮЖЕТНО-
РОЛЕВЫХ ИГРАХ

Студент

О.Е. Радушева

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

А.Ю. Козлова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой д.п.н., профессор О.В. Дыбина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« _____ » _____ 2019 г.

Тольятти 2019

Аннотация

Бакалаврская работа посвящена исследованию сущности субъектного развития детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх. Выбор темы обусловлен ведущим принципом и задачами ФГОС ДО относительно построения образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

Целью работы является теоретическое обоснование и экспериментальная проверка эффективности психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

В ходе работы решаются задачи: проанализировать психолого-педагогические исследования по проблеме развития субъектных проявлений детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх; выявить уровень развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх; определить и экспериментально проверить эффективность психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Бакалаврская работа имеет новизну и практическую значимость; состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (30 источников) и 4 приложений.

Текст бакалаврской работы изложен на 55 страницах. Общий объем работы с приложениями – 76 страниц.

Оглавление

Введение	4
Глава 1 Теоретические основы развития субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевых играх	9
1.1 Характеристика субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевых играх	9
1.2 Подходы к руководству сюжетно-ролевыми играми детей старшего дошкольного возраста	14
1.3 Психолого-педагогические условия, способствующие развитию субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх	25
Глава 2 Экспериментальная работа по реализации психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх	32
2.1 Выявление уровня развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх	32
2.2 Реализация психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх	39
2.3 Выявление эффективности психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх	44
Заключение	51
Список используемой литературы	53
Приложения	56

Введение

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средства воспитания и развития личности ребенка. основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра является тем видом деятельности, в котором формируется личность, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение игры, связанное с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребности в преобразовании окружающей действительности, способность к созиданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы.

Одним из принципов дошкольного образования согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155) является «построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования (далее – индивидуализация дошкольного образования)».

Поэтому в современной дошкольной педагогике появляются термины, которые связаны с игровой деятельностью детей: субъект, позиция субъекта игровой деятельности, субъектные проявления, игровое пространство, игровое проектирование и другие. Их появление вызвано переходом общества к информационным технологиям, что требует от человека умения проявлять творческое мышление, анализировать и изменять окружающую действительность, планируя свою деятельность, прогнозировать последствия и ответственность за неудачу.

С одной стороны, игра – самостоятельная деятельность ребенка, с другой стороны, необходимо взаимодействие со взрослыми, чтобы игра стала для ребенка первой «школой», средством воспитания, фактором развития субъектных проявлений.

Многочисленные исследования свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка, развитию образных форм познания (образное мышление, воображение), интересов ребенка, развитию речи.

Велико значение игры в усвоении норм поведения, правил взаимоотношений. Но этим не исчерпывается ее значение для нравственного развития ребенка. Свобода игровой деятельности предполагает, что в ней ребенок чаще, чем в реальной жизни, ставится в условия, когда он должен сделать самостоятельный выбор (как поступить?).

В играх развиваются творческие способности ребенка. Они проявляются в выстраивании замысла, в разыгрывании роли, при создании необходимых для игры атрибутов, элементов костюма.

Особое место в игровой деятельности отводится сюжетно-ролевой игре. Через нее ребенок приобщается к разным сферам жизни взрослых. Сюжетно-ролевая игра для ребенка – это тот мир, где есть возможность реализовать свои интересы, предпочтения, приобрести опыт взаимодействия с детьми разного пола, проявить свою субъектную позицию: творчество, избирательность, инициативность, самостоятельность.

Наряду с пониманием актуальности можно выделить и существующее **противоречие**. Несмотря на признанную в психологии и педагогике ценность игры, происходит ее вытеснение из системы дошкольного образования. В важный для ребенка сензитивный период развития, взрослые, к сожалению, подавляют субъектные проявления детей, что может привести к появлению капризов, упрямства, к инфантильности, к привычке надеяться на чью-то помощь. Воспитатели в своей практической деятельности затрудняются в выборе методов, средств, и приемов развития у детей субъектных проявлений в сюжетно-ролевой игре.

Поиск наиболее эффективных путей и средств развития у детей субъектных проявлений, как качеств личности, определяет актуальность нашего исследования.

Выявленное противоречие позволило обозначить **проблему** нашего исследования: каковы психолого-педагогические условия развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх?

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Объект исследования – процесс развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Предмет исследования – психолого-педагогические условия развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

В основу исследования была положена прогностическая **гипотеза**. Мы предположили, что процесс развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх будет эффективным при реализации следующих психолого-педагогических условий:

- создание эмоционального благоприятного фона и ситуации принятия каждого ребенка в процессе руководства игрой, организация совместных сюжетно-ролевых игр детей с воспитателем;

- участие в подготовительном этапе сюжетно-ролевой игры: овладение сюжетосложением, сочетание в сюжетных реальных и фантастических событий;

- создание развивающей предметно-пространственной среды для организации самостоятельной игровой деятельности.

Задачи исследования.

1. Проанализировать психолого-педагогические исследования по проблеме развития субъектных проявлений детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх.

2. Выявить уровень развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

3. Определить и экспериментально проверить эффективность психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Теоретической основой исследования явились:

– «концепция детской игры» (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Р.И. Жуковская, Н.А. Короткова, А.Н. Леонтьев);

– «концепции развития ребенка-дошкольника как субъекта детских видов деятельности и поведения» (А.Г. Гогоберидзе, В.А. Деркунская, М.В. Крулехт, О.В. Солнцева);

– «концепция становления сюжетной игры в дошкольном возрасте» (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова).

Для решения поставленных задач использовался комплекс следующих взаимодополняющих **методов:** теоретические (анализ психолого-педагогической и методической литературы; систематизация, обобщение опыта педагогической деятельности, анализ собранных данных); эмпирические (психолого-педагогический эксперимент, включающий констатирующий, формирующий, контрольный этап, беседа, наблюдение, анализ педагогических ситуаций); методы обработки результатов. (качественный и количественный анализ полученных данных).

Новизна исследования: благодаря разработанному педагогическому проекту по реализации психолого-педагогических условий показана возможность развития субъектных проявлений детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх.

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования в практической деятельности воспитателей комплекса диагностических методик, а также апробированных психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

База проведения исследования. Исследование проводилось на базе СП «Детский сад № 57» ГБОУ СОШ № 21 г. Сызрани. В исследовании приняли участие 40 детей 6-7 лет.

Структура бакалаврской работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (30 источников) и приложения. В тексте представлены 2 таблицы, 5 рисунков.

Глава 1. Теоретические основы развития субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевых играх

1.1 Характеристика субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевых играх

Прежде чем перейти к теме нашего исследования, заглянем в «психологический словарь под редакцией В.В. Давыдова, в котором понятие «субъект» имеет следующее значение: субъект – познающий, активно действующий, обладающий волей и сознанием человек, способный действовать целенаправленно» [7].

Субъект игровой деятельности заключается в позиции субъекта игровой деятельности. «Субъект, проявляя инициативу и самостоятельность, принимает и реализует решения, оценивает последствия своего поведения, способен целенаправленно влиять на окружающую действительность, самоизменяется и самосовершенствуется» [7].

А.В. Брушлинский считал, «потребность быть субъектом – это фундаментальное свойство каждого человека и является главным образующим человека как личности, условием его существования и уже изначально заложено в сущность социальной эволюции. Субъектность человека проявляется в показе собственного отношения к объекту, предмету или явлению окружающего мира. И на основании этого отношения затем уже формируется желание проявлять активность к данному объекту. Инициативность преобразуется в деятельность субъекта, осуществляемая самостоятельно, на основании собственного выбора» [2, с. 41].

По мнению ученых А.Н. Леонтьева, П.Я. Гальперина, А.В. Запорожца, П.И. Зинченко, Л.И. Божович, «стремление познать действительность и овладеть ей является движущей силой развития дошкольника как субъекта. С позиции Д.Б. Эльконина, развитие ребенка как субъекта деятельности,

осуществляется от освоения мотивационной стороны деятельности к операционально-технической; от совместной – к самостоятельной.

Сущность концепции М.В. Крулехт состоит в создании педагогических условий для освоения детьми позиции субъекта различных видов деятельности, в раскрытие индивидуализации, т.е. раскрытие творческого потенциала ребенка и осознание своих способностей. Перевод ребенка на позицию субъекта является основным педагогическим воздействием. Автор концепции опирается на тот факт, что ребенок развивается в деятельности, являющейся единственным способом самореализации человека.

Важнейшей закономерностью в развитии субъекта является то, что конкретные структуры и содержание психической деятельности ребенка как субъекта деятельности формируются в индивидуальном опыте» [4]. «В исследованиях М.В. Крулехт, А.Г. Гогоберидзе, В.А. Деркунской, О.В. Солнцевой и др. нашла отражение идея о целостном развитии ребенка как субъекта детских видов деятельности.

Развитие ребенка, реализация потенциальных возможностей и первых творческих проявлений будет успешным в том случае, если детская деятельность разнообразна, важна для ребенка и отвечает его природе. Ребенок стремится проявлять активность в деятельности, и, по мнению М.В. Крулехт, необходимо способствовать дальнейшему ее развитию и не дать этому угаснуть» [4].

«Выделяют две группы субъектных проявлений ребенка: эмоционально-субъектные проявления: интерес, избирательность ребенка к какому-либо объекту или виду деятельности; деятельностно-субъектные проявления: инициативность и активность, самостоятельность и творчество ребенка в выборе содержания и вида деятельности.

Таким образом, субъектная позиция проявляется в самостоятельном выборе цели и мотивов деятельности, в нахождении способов и путей ее реализации, самоконтроле и самооценке, в способности получить результат.

Ребенок сам предлагает варианты решения задач, предпринимает первые попытки самоанализа результатов самостоятельной деятельности.

Как показано в исследованиях Е.А. Сергиенко, благоприятным периодом становления субъектности является старший дошкольный возраст, в этом возрасте дети находятся на более высоком уровне по сравнению с детьми младшего возраста и способны сопоставлять «свои модели с моделями психического других», что ведет к новому уровню в становлении субъектности.

Одним из показателей субъектной позиции ребенка является проявление самостоятельности. Условия для ее развития создаются в сюжетно-ролевой игре: проявление детьми целеустремленности, инициативности, творчества, независимости, познавательного интереса и других критериев самостоятельности. В психолого-педагогической литературе понятие «самостоятельность» характеризуется, как способность действовать инициативно, творчески (Ю.В. Янотовская), несмотря на изменяющиеся условия, сохранять свою позицию (А.К. Латынцева), без внешней помощи, независимо от других (Л.С. Выготский). Исследования самостоятельности отражены в работах С.Л. Рубинштейна, К.П. Кузовковой, Т. Гуськовой, Е.О. Смирновой, А.А. Люблинской и др.

По мнению С.Л. Рубинштейна, самостоятельность – это результат внутренней работы человека, способность ставить цели, решать задачи, определять направление своей деятельности» [19].

«К.П. Кузовкова, Т. Гуськова «в своих работах определили уровни самостоятельности дошкольников. По мнению авторов, уровень самостоятельности зависит от содержания определенной деятельности, совершаемой ребенком без помощи взрослых. Это чаще всего проявляется у детей в предметной деятельности. Самостоятельность характеризуется и степенью выраженности. При сравнении двоих детей одного возраста, можно определить, кто из них более самостоятелен, т.е. сосредоточен на задании, настойчив и меньше всего рассчитывает на поддержку.

Следовательно, любая деятельность содержательна, но самостоятельной она будет в том случае, если человек, совершающий ее, овладевает ею полностью» [6, с. 60].

«С точки зрения Е.О. Смирновой самостоятельность – это способность ставить перед собой новые задачи и искать пути их решения, постоянно вырываясь за пределы своих возможностей. Самостоятельность не означает полной свободы в действиях и поступках, она всегда заключена в рамки общепринятых в обществе норм. Ребенку важна оценка своих действий близкими людьми – мамой или папой. Для них важно доставлять радость своими достижениями и новыми успехами» [22].

«По мнению С. Теплюк, большую роль в развитии самостоятельности, играют родители. Именно они должны целенаправленно ее развивать и при этом помнить, что развивая самостоятельность, количество самостоятельных действий ребенка будет возрастать, а помощь взрослого уменьшаться. Постоянный контроль со стороны взрослого предусматривает послушание, а соединение этих двух понятий развивает инфантилизм, безволие, лень, безответственность. Самостоятельность – это свобода выбора суждений, действий, поступков, уверенность в своих собственных силах. Показатель самостоятельности ребенка – результативность его действий» [22].

«По мнению А.А. Люблинской, формирование у детей самостоятельности необходимо начинать, с раннего детства на основе укрепления простейших привычек и навыков» [22]. «К старшему дошкольному возрасту самостоятельное поведение, приобретая устойчивость, превращается в тенденцию, свидетельствующую о появлении самостоятельности как личностного качества, проявлении ее в разнообразных видах деятельности, в общении ребенка со сверстниками и взрослыми.

Анализ исследований Л.И. Божович, Н.А. Ветлугиной, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой и др. позволяет выделить показатели проявления самостоятельности: это уметь ставить цель, стремиться к

решению задач без посторонней помощи, осуществлять планирование, реализовывать замысел и получать результат в соответствии с поставленной целью; способность проявлять инициативу, активность и творчество в решении возникающих задач. Все это характеризует самостоятельность как одно из качеств личности и дает основание для развития ее у старших дошкольников.

В дошкольном возрасте развитие самостоятельности определяется направленными воспитательными воздействиями взрослых, и осуществляются они в сюжетно-ролевой игре. Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова предложили новый подход к организации сюжетно-ролевой игры в детском саду, который направлен на активизацию игры детей, развитие самостоятельности через передачу постепенно усложняющихся игровых умений. Такой подход способствует развитию самостоятельности в игре и дает возможность ребенку на новом уровне познать окружающую действительность, выстраивать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, подготавливает успешное вхождение ребенка в ситуацию школьного обучения.

В концепции становления сюжетно-ролевой игры они раскрывают общую стратегию поведения воспитателя при организации игры и определяют конкретные способы взаимодействия с детьми в игре на разных этапах развития дошкольников: приемы формирования условного игрового действия у детей (2-3 года); приемы формирования ролевого поведения (3-5 лет); способы творческого сюжетосложения (5-7 лет)» [16].

«В соответствии с положениями Федерального государственного образовательного стандарта самостоятельность является целевым ориентиром на этапе завершения дошкольного образования».

1.2 Подходы к руководству сюжетно-ролевыми играми детей старшего дошкольного возраста

Игровая деятельность дошкольника достаточно разнопланова. Хотелось бы обсудить некоторые связанные с ней проблемы, касающиеся сюжетно-ролевой игры, в которой наиболее ярко проявляется специфика этой деятельности: свобода и самостоятельность играющих добровольно сочетается с выполнением правил с безоговорочным подчинением им. Но добровольное подчинение происходит в том случае, когда правила не навязываются извне, а вытекают из ее содержания и задач, и их выполнение составляет главную прелесть игры (Л.С. Выготский) [30].

По мнению Д.Б. Эльконина и А.П. Усовой, «дети могут усвоить основные способы игры и начинают пользоваться ими самостоятельно, без прямого воздействия взрослых к 4-5 годам. Тогда игра становится формой детской самостоятельной жизни» [30].

«Важно, чтобы взрослый был рядом, вместе с играющими детьми, не давил бы на них «сверху». В этом заключается своеобразие детской игры, которое требует от взрослого большой деликатности в педагогическом руководстве этой деятельностью. Между тем типичные для прежних лет ошибки имеют место в значительной мере и сейчас. Игру либо пускают на самотек, либо недопустимо регламентируют.

Педагог должен стать доброжелательным соучастником игры независимо от того, берет он на себя какую-либо роль или не берет. Только тогда наиболее успешно осуществляется педагогическая функция взрослого. Наблюдения убеждают, сколь высоко ценят, даже малыши-дошкольники, такого рода «невмешательство», с какой радостью играют, как хорошо принимают советы взрослого, его прямое или косвенное участие в играх» [30, с. 150].

Этот подход к пониманию игры, безусловно, объединяет многих ученых (Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, А.П. Усова, Н.Я. Михайленко,

С.Л. Новоселова) и их последователей, учеников. «Вместе с тем каждый из них выделял свой, наиболее значимый для него предмет исследования, что ценно для развития науки и совершенствования практики.

В качестве предмета исследования сюжет игры Д.В. Менджерицкая определила, ее этическое содержание, позволяющие ребенку наиболее ярко выразить ролевое поведение (и помогающие ему в этом). Игра, по ее данным, возникающая на основе нравственно ценного сюжета, воспитывающим образом влияет на детей, их взаимоотношения не только в ходе игры, но и (в значительной мере) в повседневной жизни. Дети по собственному побуждению ориентируются на привлекательный для них игровой образ. Он вызывает у них положительные эмоции, повышает интеллектуальную активность и желание действовать в игре как герой, т.е. дети выражают свое отношение к нему; комбинируют имеющиеся представления, искренне переживают изображаемые события. Экспериментатор же, воспитатель получают возможность использовать такое стремление ребенка и вне игры, в процессе общения с ним в повседневной жизни: напоминают ему, каким внимательным, вежливым доктором он был во время игры в больницу или каким он был смелым, справедливым капитаном, когда играли в путешествие на пароходе.

Положительные роли и ролевые отношения успешнее воплощаются детьми в игре и определенным образом влияют на детские взаимоотношения вне игры, если педагог, экспериментатор проводит аналогичную работу со своими воспитанниками по завершении игры: организует беседы, наблюдения, чтение сказок, рассказов, рассматривание рисунков, иллюстраций к книгам и др.» [14].

В трудах Д.В. Менджерицкой подчеркиваются и подтверждаются фактическим материалом возможности игры для становления творчества. Появление и развитие замысла как раз и означают возможность перехода к деятельности творческого характера. Процесс воспитания и обучения ребенка в детском саду, в семье должен, конечно, содержать те ценностные

ориентации, которые необходимы для формирования личности дошкольника. С этой точки зрения полезной оказывается формирующая роль творческой игры.

Дебора Владимировна, ее последователи (З.В. Лиштван, А.К. Бондаренко и др.) считают существенно важной связь игры с трудовой, художественной деятельностью и для обогащения игры, и для формирования индивидуальности ребенка.

Отвергала ли Д.В. Менджерицкая актуальность исследования реальных отношений дошкольников в детском игровом сообществе? Нет, конечно, однако теоретически данный вопрос, к сожалению, не анализировала. Это тем более досадно, что сама Дебора Владимировна еще в 1928-1929 гг. начала изучать проблему «взаимоотношений детей как товарищей по игре, как членов детского общества» [14]. Исследование пришлось прервать в связи с известным постановлением ЦК ВКП(б) (1936 г.) «О педологических извращениях в системе Наркомпросов». Оно хотя и ставило важную задачу – восстановить в правах педагога-воспитателя, педагогическую науку, но привело к недооценке возрастных закономерностей развития ребенка (хотя к этому времени уже были накоплены определенный практический опыт и теоретические данные в области детской психологии, возрастной физиологии, дошкольной педагогики). Недаром впоследствии с горьким юмором говорили, что «ребенка выплеснули из ванны вместе с водой».

А в начале 50-х годов талантливый педагог В.П. Залогина вновь начала изучать проблему «реальных взаимоотношений детей в игре (т.е. не воображаемых, не «по роли»)», но, к сожалению, не смогла завершить своего исследования.

«Предметом научных интересов Р.И. Жуковской был сюжет детской игры, его содержание и педагогическое руководство с целью всестороннего воспитания ребенка. Особое внимание она уделяла проблеме формирования в игре нравственно-болевых черт ребенка, коллективизма, уважения к людям труда, а также развитию у детей с помощью игры различных интересов, но

прежде всего связи игры и обучения («воспитывающее обучение на занятиях»), что заметно обогащало сюжет игры», «содержание детских игровых контактов. Однако пути формирования содержательной игры, с нашей точки зрения, «излишне дидактизируются, а задача развития самостоятельности, творчества ребенка» в игре, «обережения» их «не выступала столь значимо» [9].

«Интересна в теоретическом и практическом отношении «исследованная Р.И. Жуковской в 60-х годах проблема роли игровых правил для успешного протекания самой игры и формирования взаимоотношений в ней дошкольников как товарищей по общей игре» [9].

«А.П. Усова выдвинула в качестве предмета исследования реальные общественные отношения детей в игре, определив эту деятельность как форму организации их жизни и средство влияния на ее благоприятное развитие, особенно в условиях детского сада. Поэтому столь важным считала она проникновение игры в различные виды деятельности дошкольников при решении разных задач воспитания» [9].

«Выдвинутая А.П. Усовой задача – сделать игру формой организации детской жизни, воспитания у них общественных качеств – может, как нам представляется, успешно реализовываться при следующих условиях.

Необходимо больше внимания уделять психолого-педагогическому и социально-педагогическому изучению состояния детских общественных отношений разного типа в различных играх, особенно сюжетно-ролевых (как наиболее самостоятельных), и вне игр, а также на разных ступенях детства, т.е. осуществить констатацию данного вопроса на широком фактическом материале.

Следует более активно использовать в другой деятельности (труд, учение, художественная деятельность, а также деятельность, связанная с развитием физической культуры детей и др.) игры и игровые приемы как «заданные» педагогом, так и придуманные самим ребенком.

Важно сопоставить имеющиеся данные и разработать на этой основе оптимальные пути организации детской жизни, в частности, в игре, с учетом индивидуальных различий между детьми.

Необходимо совершенствовать программы и методики воспитания дошкольников в разных видах деятельности на основе того, что игра, став формой организации жизни, сможет поднять общий уровень воспитательно-образовательной работы, сделать более эффективными ее результаты.

Тогда в детской сюжетно-ролевой игре произойдет (надо полагать) сближение воображаемых и действительных отношений детей как членов дошкольного сообщества, вместе играющих и вместе живущих во время пребывания в детском саду» [9].

А.П. Усова подчеркивала, «что в игре ребенок не учится жить, а живет своей собственной жизнью, на своем опыте постигает, «что такое хорошо и что такое плохо» (я бы все же сказала: значит, и учится жить!). Ситуация «разрыва» помогает ребенку глубже осознать жизненную практику. Действительно, наличие в игре реальных взаимоотношений говорит о том, что совместная игра требует от детей соподчинения не только вследствие взятых на себя ролей, но и в силу жизненных, реальных, а не воображаемых отношений между играющими. Но ведь отношения бывают как положительные, так и отрицательные. Здесь-то и нужны педагогическое мастерство, интуиция и знания, чтобы привлечь внимание ребенка к правилам, задачам его ролевого поведения и взаимоотношениям играющих».

Полагаю, что в единстве воображаемых и реальных отношений в игре есть большой педагогический смысл. Общественные качества детей развиваются именно при единстве воздействия положительной, этически ценной роли (ее значение недопустимо умалять) и соответствующих отношений, складывающихся в детском игровом обществе в результате всего процесса воспитания и обучения.

«Отрицательный игровой образ не должен поощряться педагогом в самостоятельной сюжетно-ролевой творческой игре и тем более

рекомендоваться. Долг педагога, исследователя – возбудить у ребенка желание подражать и в жизни, и в игре лучшим образцам. При благоприятных условиях воспитания дети и сами, как правило, не хотят брать на себя отрицательные роли. Им более по душе роли героические, гуманные». Игровая позиция старших дошкольников свидетельствует о гуманной направленности их психического развития. Ребенку вообще более импонирует (пока еще!) позиция доброжелательная, он стремится быть хорошим. И хорошая игра помогает ему становиться таковым. «Ролевые отношения успешнее воплощаются детьми в игре, если они специально выделяются, обсуждаются педагогами со своими воспитанниками, становятся предметом их осознания и прочувствования, причем это происходит наиболее эффективно не в процессе игры, а вне игровой ситуации».

Учеными Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой специально выделяется проблема сюжетосложения как особого этапа формирования игры, своеобразного способа развития творческого потенциала ребенка, который наиболее ярко обнаруживается в старшем дошкольном возрасте [16, с. 18].

Овладение способами сюжетосложения действительно важно для развития слаженной и содержательной сюжетно-ролевой игры путем реализации основного замысла играющей группы. Экспериментальная работа подтвердила предположение исследователей о том, что народная сказка своим материалом, строением позволяет осуществлять в процессе общения взрослого с детьми попеременное, «пошаговое» планирование, обсуждение направления общей сюжетной линии игры, «переходы от одних игровых» действий и «ситуаций к другим». При этом построение детьми сюжета частично отделяется от самой игры. Закономерным становится и процесс переноса усвоенных ими в совместной деятельности со взрослыми способов создания общего контекста игры в их самостоятельную деятельность.

В результате не только обогащаются сюжетно-ролевая игра и познавательная деятельность детей, но и, что важно для совместной игры,

развиваются произвольные формы их поведения. Выявляются авторами и оригинальные пути формирования у детей умения осуществлять «сговор» в начале игры и по ее ходу, тем самым продолжаются традиции изучения данной проблемы, начатые ранее (А.И. Матусик и др.).

«Исследования сюжетно-ролевых игр детей раннего возраста, их становления получили наибольшее развитие в 60-70-х годах. Они убедительно показали, что в этом возрасте игра возникает лишь при общении ребенка со взрослым и обучении его простейшим игровым умениям. Это необходимая база для развития игры (Н.М. Аксарина, С.Л. Новоселова, Е.В. Зворыгина и др.)» [9].

Деятельностный подход справедливо связывается С.Л. Новоселовой с доказательством «положения о том, что освоение ребенком общественного опыта может осуществляться лишь при его собственной активности начиная с самого раннего детства. В противном случае любые методические приемы окажутся неэффективными. Этот подход должен иметь место на каждом этапе развития детской игры» – от первого до его наиболее высокого, когда вступает в силу собственно ролевая игра. «Исследователь подчеркивает при этом ее возможности для всестороннего развития ребенка» (в частности, раннего возраста), особенно умственного, и для коррекции нарушений в эмоциональной сфере [18].

Требуют, дальнейшего изучения, анализа и обсуждения некоторые общие проблемы детской игры, выдвинутые С.Л. Новоселовой, такие, как новые подходы к классификации детских игр (нужна ли она?), специфика метода комплексного руководства игрой.

«Все обозначенные направления исследований и их результаты так или иначе реализуются в практике дошкольных учреждений. Однако игровая деятельность детей развита в дошкольных учреждениях далеко недостаточно. И наука должна помочь активизации этого процесса. Воспитатели могут выбирать для руководства играми своих воспитанников наиболее близкие, понятные и доступные им установки и методики».

Исследователям детской игры (В.Г. Нечаева, Л.А. Парамонова, Р.С. Буре, Т.С. Комарова, Т.В. Антонова, А.Г. Арушанова, Л.В. Компанцева, С.А. Дудникова) важно, по-моему, обсудить пути создания научно обоснованного методического пособия (популярно изложенного), отражающего «многосторонность подходов и методов руководства» именно «сюжетно-ролевой творческой игрой». При этом важно показать, сколь эффективна для развития, обогащения творческих игр взаимосвязь игр разных видов и разных деятельностей.

«Велика роль игры в семейной педагогике. По мнению В.М. Иванова, исследований в данной области почти нет и важно восполнить этот пробел.

Воспитатель должен направлять игру, не разрушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры. Руководство сюжетно-ролевыми играми требует большого мастерства и педагогического такта» [5, с. 105].

«Педагог влияет на игровой замысел и его развитие, обогащая содержание жизни детей: расширяет их представления о труде и быте взрослых, о взаимоотношениях людей и тем самым конкретизирует содержание той или иной игровой роли. Все эти способы не прямо воздействуют на игру, из которых дети черпают ее содержание, на обогащение их духовного мира».

«Однако в расширении знаний и представлений у дошкольников необходимо соблюдать меру. Переизбыток впечатлений может привести к поверхностному отражению в играх несущественного, случайного, к их неустойчивости, недостаточной организованности. Отражение окружающей жизни в игре не представляет собой прямого воспроизведения усвоенного содержания: оно некоторое время как бы отстаивается в сознании и чувствах детей. Воспитатель не должен спешить, побуждая детей к быстрому воспроизведению в игре того, что они усвоили во время бесед, экскурсий, рассказов и т.д.»

«Педагогическое руководство в процессе игры имеет свои особенности: оно способствует развитию ее замысла, расширению содержания, уточнению игровых действий, ролей, проявлению доброжелательных отношений. Воспитатель должен стремиться к тому, чтобы эти отношения закреплялись, становились реальными отношениями детей и вне игры. Но руководство игрою ни в коем случае не должно быть навязчивым, вызывать у дошкольников протест, выход из игры».

«Руководство сюжетно-ролевыми играми осуществляется в двух направлениях:

- формирование игры как деятельности;
- использование игры как средства воспитания ребенка, становления детского коллектива.

Формирование игры как деятельности предполагает, что педагог на расширение тематики сюжетно-ролевых игр, углубление их содержания способствует овладению детьми ролевым поведением.

Приемы руководства игрой с целью формирования ее как деятельности условно можно разделить на традиционные (разработаны Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой) и новые, исследованные в последние годы (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко)» [14, 16, 17].

«В традиционном руководстве сюжетно-ролевыми играми основное внимание педагога сосредоточено на обогащении содержания игр. С этой целью он создает у детей интерес к новым сюжетам. Такой интерес не возникает на пустом месте, он «вызревает» в ходе всей образовательной работы, если дошкольники получают яркие представления об окружающей жизни, которые вплетаются в их прошлый опыт, будоражат воображение, вызывают эмоциональный отклик» [14].

Педагог «для того чтобы переключить однообразные индивидуальные игры в шофера детей младшего дошкольного возраста в русло более сложной игры в автобус, он прибегнет к иным приемам: предложит построить такой «большой автобус, как мы видели на прогулке», станет сам водителем,

напомнит, когда и как надо входить и выходить из автобуса, предложит купить проездные билеты и т.п.» [16].

«Иногда новая сюжетная линия игры возникает благодаря дополнительному игровому материалу. Малышам его предлагает воспитатель. Дети 4-5 лет могут смастерить, построить что-либо сами по предложению взрослых или с их помощью (хорошо к этому привлекать членов семей воспитанников дошкольного учреждения).

Порой новую сюжетную линию задает педагог, неожиданно включающийся в игру, которая уже «выдыхается». Например: дети старшей группы играют в семью. Мама готовит обед, дети играют, папа уходит на работу. И вдруг педагог, одев на голову платочек (шляпку), взяв с руки сумку, звонит в дверь: бабушка приехала! Своими вопросами, репликами («Почему вы меня не встретили? Куда же делась телеграмма?») педагог придает новое игровое направление (встреча бабушки, угощение, расспросы, поездка на вокзал за вещами, посещение с бабушкой музея, театра, прогулки с нею по городу и т.п.)» [16].

Можно сделать вывод что, в «арсенале педагога много приемов, стимулирующих новую тематику игр, углубление их содержания. Следует учитывать правило: по мере роста активности и самостоятельности детей целесообразно использовать преимущественно косвенные приемы воздействия (напоминание о прошлых играх детей, о том, что они видели; наводящие вопросы, своевременное изменение игровой среды, организация изобразительной, трудовой, конструктивной деятельности, которая может подтолкнуть к игре)».

Наиболее распространенным приемом в практике работы воспитателей руководства игрой детей раннего возраста являются так называемые игры-инсценировки. Предполагается, что они способствуют расширению детских представлений и тем самым обогащают содержание самостоятельной игры ребенка [32, с. 45].

«Игровые замыслы детей становятся еще разнообразнее, когда кроме сюжетных игрушек и ролевых атрибутов, в игру вводятся предметы-заместители это имеет большое значение для руководства самостоятельной игрой детей имеет правильный выбор игрового материала и игрушек.

Большую помощь в формировании у детей умения придумывать игру, строить сюжет оказывают литературные произведения. Целесообразно использовать для этой цели такие рассказы, сказки и стихотворения, в которых четко обозначены события, ситуации и которые легко можно преобразовать в несложный сюжет игры.

«Педагог оказывает воспитывающее воздействие через роли, выполняемые детьми. Например, он спрашивает ребенка, выполняющего роль заведующего в игре в магазин, где касса, кто кассир, почему нет в магазине тех или иных предметов, удобно ли покупателю выбрать то, что он хочет купить, кто будет завертывать покупки, подсказывает, что покупатели благодарят продавца, а продавец вежливо приглашает приходить в магазин за покупками» [17]».

«Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Взрослый это делает с разными целями: показать детям, как следует выполнять новую роль или если игра однообразна, внести в нее что-то новое, интересное, изменить сюжет и т.п. Через выполняемую им роль, игровые действия он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает у них уверенность в своих силах, вызывает чувство симпатии к ним со стороны других детей. Вместе с тем участие взрослого в игре позволяет ограничивать вожаков, которые иногда подавляют инициативу сверстников, называют коллективу свой план» [17].

«Педагог должен проанализировать проведенную игру, оценить ее воспитательное воздействие на детей и обдумать способы дальнейшего руководства сюжетно-ролевыми играми детей своей группы, воспитания у них коллективистских начал игры, свои желания.

По окончании игры воспитатель отмечает дружные действия детей, старших привлекает к обсуждению игры, подчеркивает положительные взаимоотношения ее участников. Все это способствует развитию интереса у детей к последующим играм.

Прежде чем использовать тот или иной методический прием, необходимо, наблюдая за играющими, определить, в чем дети испытывают затруднения и какого рода помощь им нужна» [17].

Изучив и исследовав взгляды педагогов и психологов на сюжетно-ролевые игры в процессе субъективных проявлений детей дошкольного возраста. Можно сделать вывод, о том что «в последние годы ввиду того, что отмечается недостаточно высокий уровень сформированности игровой деятельности у детей дошкольного возраста, ученые (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко) предлагают рассматривать руководство сюжетно-ролевой игрой как процесс постепенной передачи дошкольниками усложняющихся способов построения игры. Передача способов осуществления в совместной игре взрослого и детей.

Исследования сюжетно-ролевых игр детей раннего возраста, их становления получили наибольшее развитие в 60-70-х годах XX в. Они убедительно показали, что в этом возрасте игра возникает лишь при общении ребенка со взрослым и обучении его простейшим игровым умениям. Это необходимая база для развития игры (Н.М. Аксарина, С.Л. Новоселова, Е.В. Зворыгина и др.)».

1.3 Психолого-педагогические условия, способствующие развитию субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх

Дошкольная педагогика рассматривает игру как деятельность, которая обеспечивает возникновение и развитие у детей ряда психологических новообразований. Ведущие психологи и педагоги, А.В. Запорожец, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, доказывают, «что сюжетно-ролевая

игра влияет на развитие образного мышления и воображения дошкольников, вводит их в мир социальных отношений, формирует способность взаимодействовать со сверстниками» [30].

При этом исследователи отмечают: специальное развивающее влияние игра оказывает в большей мере, если она становится самостоятельной формой деятельности детей. В свое время было показано (Н.Я. Михайленко, 1983, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, 1989), что становление самостоятельной сюжетно-ролевой игры в значительной мере связано с тем, как овладеет ребенок (на протяжении всего дошкольного детства) усложняющимися «способами построения игры: предметно-игровым – в раннем возрасте», ролевым – в младшем, творческим сюжетосложением – в старшем дошкольном возрасте.

Определили мы и общие педагогические принципы формирования самостоятельной сюжетно-ролевой игры у дошкольников:

1) поэтапное формирование все более сложных способов построения, начиная с раннего и кончая старшим дошкольным возрастом, в совместной деятельности со взрослым, где последний занимает позицию партнера;

2) одновременное формирование в рамках каждого способа построения игры умений как действовать в условном плане, так и согласовывать эти условные действия с партнерами;

3) выделение для ребенка нового способа построения игры в общем виде.

Конкретные методы формирования игры, разработанные на основе этих общих принципов, показали свою эффективность к тем детям, которые воспитываются в одновозрастной группе детского сада. Однако задача формирования сюжетно-ролевой игры столь же актуальна и к группе разновозрастного состава. Рассмотрим методы формирования игры в разновозрастной группе. В этой группе педагог затратит двойное время, поскольку в разновозрастной группе воспитываются дети по крайней мере двух возрастов, у которых необходимо формировать разные способы

построения игры. Это во-первых. Во-вторых, совершенно различные воздействия педагога по отношению к возрастным подгруппам могут привести к разделению детей внутри группы и тормозить развитие общения. Исследование, результаты которого представлены ниже, мы проводили с одной целью – определить эффективный метод формирования игровой деятельности в разновозрастной группе. Исходили из того, что этот метод должен соответствовать общим принципам формирования игры дошкольников, способствовать усилению межвозрастного общения и взаимодействия и при этом быть экономным в плане затраты времени и усилий педагога.

Психологи разработали положение о том, что игровая деятельность детей возникла в ходе культурно-исторического развития общества, что содержание и способы осуществления игры социальны по своей природе. А.В. Запорожец обозначил «два возможных пути усвоения ребенком игры. Один из них – стихийное усвоение игровой культуры» (игровых образцов и традиций) в ходе непосредственного общения со взрослым, со старшими детьми, связанное с функционированием разновозрастных объединений, включающих детей дошкольного и школьного возраста (например, дворовые группы). Этот путь можно условно назвать естественным. «Второй путь – целенаправленное педагогическое формирование способов игровой деятельности. В условиях общественного дошкольного воспитания он становится основным». Многочисленные исследования показали: если в одновозрастной группе сверстников дошкольник пребывает без соответствующего педагогического воздействия, то игра задерживается в своем развитии и не выполняет полностью своих развивающих функций. По-видимому, в разновозрастной группе наряду со специальным формированием игры педагог может использовать возможности естественной передачи игровых способов от старших детей к младшим. Мы предположили, что, «руководя игрой, педагог может целенаправленно формировать, во-первых, способы игровой деятельности у детей старшего дошкольного возраста,

создавать условия для межвозрастного общения с расчетом на естественную их передачу от старших к младшим; во-вторых, различные по сложности способы игровой деятельности у младших и старших дошкольников за счет одновременного включения детей в игру со взрослым, организованную особым образом (т.е. дифференцированное воздействие на старших и младших дошкольников в ходе общей совместной с ними игры)» [12].

Критерий эффективности разработанных методов – продвижение детей (обоих возрастов) в овладении соответствующим способом построения игры, критерий их сравнительной эффективности – большая степень продвижения младших дошкольников в овладении ролевой игрой, а также интенсификация межвозрастного игрового взаимодействия.

Главная ошибка взрослых заключается в том, что они относятся к детям, исходя из своих, взрослых, соображений и понятий. Взрослым кажется, что они лучше знают, что нужно ребенку, и действуют в соответствии со своей, взрослой, точкой зрения.

Отношение к дошкольному детству на разных исторических этапах было различным. Так и сейчас изменения, происходящие в нашем обществе в целом, обуславливают изменения в системе дошкольного воспитания и образования: от учебно-дисциплинарной модели воспитания дошкольная педагогика переходит к личностно-ориентированной модели.

Педагогу необходимо понять, что главная цель воспитания – помочь ребенку развить данные ему от природы способности, те самые способности, которые сыграют, может быть, решающую роль в определении будущего, в том числе и в профессиональной сфере. Безусловно, трудно сломать сложившийся за многие годы стереотип отношения к ребенку как к объекту «вкладывания» знаний, умений и навыков.

Исследования, проведенные кафедрой психологии и педагогики Педагогического института им. А.И. Герцена (Санкт-Петербург), показали, что дети уже в дошкольном возрасте проявляют интерес к разным профессиям. На вопрос «Кем ты хочешь стать, когда вырастешь?», заданный

автором детям подготовительной группы одного из детских садов Новосибирска, они отвечали так: «Я буду продавцом, потому что моя мама продавец и бабушка была продавцом»; «Я хочу быть миллионером!»; «А я хочу быть рэкетиром, потому что они сильные» (были и такие ответы).

Это, конечно, не значит, что, повзрослев, дети станут теми, кем хотели быть в детстве. Они пока играют в «шофера», «продавца», «врача». По словам одного из психологов, ребенок, принимая на себя какую-то определенную роль, расширяет границы реального мира и выходит за пределы собственного «я».

Длительные наблюдения за сюжетно-ролевыми играми старших дошкольников показали, что дети в основном играют в игры, отображающие реальную жизнь: «Дом», «Ателье», «Магазин», «Детский сад». Иначе и быть не может: игра основывается на жизненном опыте детей. Правда, они не всегда могут интересно развернуть игру, потому что для них «остается скрытой связь между ролью и действиями, в которых она может быть воплощена ...», т.е. связь между ролью и ее действиями ребенку необходимо раскрыть.

Вследствие жизненных обстоятельств и возрастных особенностей дети не знают, какие действия присущи, например, таким профессиям, как актер, режиссер, драматург, поэт, инженер, изобретатель, ученый, художник-декоратор и т.д. Как же донести до сознания ребенка сущность этих профессий, не менее интересных, чем традиционные «врач», «учитель», «продавец». Конечно же, в игре, которая поможет раскрыть связь между ролью и ее действиями и в которой будут развиваться способности детей, необходимые для этой деятельности.

В начале рассмотрим, что такое способности.

Б.М. Теплов выделяет три компонента понятия «способности»: «Во-первых, под способностями понимаются индивидуально-психологические особенности, отличающие одного человека от другого... Во-вторых, способностями называют не всякие вообще индивидуальные особенности, а

лишь такие, которые имеют отношение к успешности выполнения какой-либо деятельности или многих деятельностей... В-третьих, понятие «способность» не сводится к тем знаниям, навыкам или умениям, которые уже выработаны у данного человека» [12].

Отечественные психологи А.Ф. Лазурский, Н.С. Лейтек, С.Л. Рубинштейн и др. выделяют общие способности, которые необходимы для выполнения многих видов деятельности (общая одаренность), и специальные, необходимые для выполнения одного или нескольких видов деятельностей. К общим способностям можно отнести индивидуально-психологические качества личности и особенности интеллекта. К специальным способностям, необходимым, например, актеру, относятся следующие: умение перевоплощаться и рефлексировать, развитое сценическое внимание, творческое воображение и общение, хорошо развитая мимика и пантомимика, умение выразить голосом эмоции и чувства, четкая дикция. Музыканту необходимы следующие способности: абсолютный слух, музыкальность, умение распознавать тембр, высоту звука, воображение, эмоциональность.

Рассматривая общие и специальные способности, С.Л. Рубинштейн отмечает: «Специальные способности определяются в отношении к отдельным специальным областям деятельности. Внутри тех или иных специальных способностей проявляется общая одаренность индивида, соотнесенная с более общими условиями ведущих форм человеческой деятельности» [19].

Таким образом, общие способности (одаренность) будут выступать «внутри» специальных способностей. Так как способности проявляются и развиваются в деятельности, а мы знаем, что ведущей деятельностью дошкольников является игра, можно предложить детям ролевые игры «Театр», «Мы поэты», «Мы ученые», «Мы художники» и т.д., в которых они будут знакомиться с различными профессиями.

Таким образом, изучив исследования ученых педагогов и психологов по данной теме, можно сделать вывод, что с «помощью сюжетно-ролевой игры человек имеет возможность развивать в себе те или иные качества (ум, силу, координацию движений, внимание и т.п.), получать новые знания о мире, испытывать переживания, которые по тем или иным причинам недостижимы в обычной жизни» [30].

В современной дошкольной педагогике на первый план выдвигаются задачи гуманизации процесса воспитания и обучения, охраны и укрепления физического и психического здоровья детей, их полноценного развития.

Глава 2 Экспериментальная работа по реализации психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх

2.1 Выявление уровня развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх

Исследование проводилось на базе СП «Детский сад № 57» г. Сызрани. В исследовании приняли участие 40 детей 6-7 лет. Списки детей двух групп (экспериментальной и контрольной) представлены в приложении А.

Цель констатирующего эксперимента: выявить уровень развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Задачи исследования:

- изучить игровые интересы детей;
- выявить уровень развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх через исследование игровых умений: при выборе темы игры, замысла, постановки задач, ролевых действий;
- проанализировать создание условий в развивающей предметно-пространственной среде;
- провести количественный и качественный анализ полученных данных.

В рамках поставленных задач в соответствии с целью исследования, необходимым этапом стало выделение критериев, показателей и подбор методик для последующей организации диагностического обследования детей.

Опираясь на структуру сюжетно-ролевой игры, выделенную Д.Б. Элькониным, были определены критерии и показатели развития субъектных проявлений детей 6-7 лет.

Мы также воспользовались методикой Н.Я. Михайленко, в которой представлены игровые умения: придумывать разнообразные сюжеты,

изменять ход игры, принимать измененный сюжет, строить ролевое взаимодействие, умение обыгрывать предметы-заместители. На основе этого была разработана диагностическая карта исследования с определением диагностических заданий, критериев и показателей, и технологией реализации диагностических заданий.

Таблица 1 – Диагностическая карта

Критерии и показатели	Диагностические задания	Технология реализации диагностического задания
<p>«Проявления самостоятельности детей в игре необходимо: – определить отношение детей к сюжетно-ролевой игре; – проявляет при выборе тематики игр самостоятельность; – проявляет в подборке ролей и партнеров по игре инициативность».</p>	<p>Беседа</p>	<p>Вопросы к беседе: 1. Любимые игры в детском саду? 2. Кто помогает придумывать игры? 3. Ты играешь один или с друзьями? 4. Какие любимые игры и игрушки в группе? 5. Любимые домашние игры? Кто играет с тобой дома?</p>
<p>«Сформированность самостоятельных игровых умений: 1. Умеет предлагать замысел, развивать его по ходу игры, создавать игровую среду; 2. Разнообразное содержание игр, чередование игр с одинаковым содержанием, отражающих окружающую действительность; 3. Умеет выбирать сюжет, сюжет игры устойчив, и строит совместный творческий сюжет; 4. Словесно обозначает роли, направляет ролевое поведения, соотносит ролевое поведение реальному персонажу; 5. Умеет согласовывать действия партнера с ролевыми действиями игры, соотносит ролевые действия с характером персонажа;</p>	<p>Наблюдение: 1 этап – сюжетно-ролевая игра организованная взрослым; 2 этап - сюжетно-ролевая игра самостоятельная.</p>	<p>1 этап – сюжетно-ролевая игра организованная взрослым Тема игры предлагается и подбирается педагогом, чтобы роли были для всех детей. Направляет детскую деятельность главной ролью воспитатель. 2 этап – самостоятельная сюжетно-ролевая игра. Педагог наблюдает за ходом самостоятельной сюжетно-ролевой игры в обычных для ребенка условиях.</p>

Продолжение таблицы 1

<p>6. Умеет строить в соответствии с ролью диалог, подбирает интонационные средства и мимику, движения для создания образа»</p>		
<p>- ребенок проявляет игровые интересы дома; - проявляет инициативу и самостоятельность в сюжетно-ролевых играх в домашних условиях</p>	<p>Анкетирование родителей</p>	<p>Родителям предлагается ответить на вопросы анкеты: 1. Любимые домашние игры вашего ребенка? 2. Любимые игрушки ребенка? 3. В какие совместные игры с ребенком Вы играете дома? 4. Кто предлагает первым поиграть, ребенок или Вы? 5. Если ребенок не проявляет особого желания к игре, настойчивы ли Вы? 6. Ваш ребенок придумывает игровые сюжеты и как часто, или это делаете Вы? 7. Кто выбирает сюжет и его развивает? 8. Ваш ребенок откуда берет игровые сюжеты? 9. Поведение в играх со сверстниками вашего ребенка? - принимает ли мнение других; - оказывает ли партнерам в играх помощь.</p>
<p>Профессиональная компетентность педагогов ДОО в аспекте развития субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевых играх</p>	<p>Анкетирование и беседы с воспитателями</p>	<p>Воспитателям предлагается ответить на вопросы анкеты: 1. В вашей группе какие игры распространены? 2. Роль сюжетно-ролевой игры в жизни детей? 3. Организатор сюжетно-ролевых игр? Роль воспитателя в игре? 4. Самостоятельность детей в выборе тематики и замысла игр? 5. Используют ли дети новые линии для обогащения и развития</p>

		сюжета в темах сюжетных игр?
«-Насыщенность, - открытость и доступность, - вариативность, - полифункциональность, - трансформируемость -безопасность» [ФГОС ДО]	Контент-анализ развивающей предметно-пространственной среды для самостоятельной игровой деятельности дошкольников.	План анализа развивающей предметно-пространственной среды: -«на различную тематику; - свободный подход к игровым материалам, оборудованию, пособиям, для увеличения детской подвижности»; -наличие материала и оборудования, обеспечивающих свободный выбор детей; периодическую сменяемость игровых предметов, появление новых предметов, стимулирующих игровую деятельность детей; - использования разнообразных составляющих среды; - изменяемость пространственной среды в соответствии от ситуации; - развивающая среда безопасна и надежна при использовании.

В ходе эксперимента были выявлены уровни развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх.

Проведена беседа с использованием сюжетных картинок для изучения игровых интересов детей.

Анализируя детские ответы в экспериментальной группе, мы пришли к выводу, что дети выбирают игры в основном по гендерному признаку. Девочки играют в игры: «Магазин», «Салон красоты», «Поликлиника», «Семья», мальчики – «Пограничники», «Путешествие».

В экспериментальной группе 30% воспитанников получают ведущие роли в игре, а 70% – ведомые, 40% и 60% детей соответственно – в контрольной группе. В ходе общения с детьми экспериментальной группы

был сделан вывод о том, что в игре хотели бы иметь ведущие роли 75% воспитанников, а 25% – ведомые, 70% ребят в контрольной группе занимают ведущие роли и 30% – ведомые. 35% детей самостоятельно придумывают игры, 65% – при помощи сверстников или взрослого. Играют со сверстниками – 65% воспитанников, играют в одиночестве – 10%, а 25% – и то и другое. 90% составляет детей, которым нравится играть в игры и игрушки, существующие в группе, а 10% детей играет выборочно. 80 % девочек играют дома.

Обработывая результаты ответов дошкольников в экспериментальной группе, мы получили следующие данные: 45% предпочитают одиночные игры, с родителями – 20%, с братьями и сестрами – 35%. В группе контрольной 40% детей играют одни, 20% – с родителями, 40% – с братьями и сестрами. В игре при выборе партнера дети останавливаются на сверстниках (85%), на взрослом (15 %).

Дети выбирают игры с друзьями, объясняя это тем, что одиночные игры не интересны. Многие дети испытывают трудности в выборе тематики игр, проявлении инициативы и самостоятельности в развитии сюжета. Им легче выбрать игры по гендерному признаку. Вследствие этого ребята выполняют предложенные игровые действия их потребности остаются не удовлетворенными.

Одним из критериев диагностического исследования уровня развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх является развитие игровых умений (сюжетно-ролевая игра): замысла, постановки задач, ролевых действий в игре. Данные показатели исследовались в процессе наблюдения за организованной сюжетно-ролевой игрой детей 6-7 лет. Перед началом игры педагог организовал предварительную работу, ознакомив с трудом работников ателье. В игре участвовали 10 детей (9 девочек и 1 мальчик). Двое детей были заняты индивидуальной деятельностью и поэтому не принимали участие в игре, у пяти человек игра

не вызвала интереса, трое дошкольников предпочли наблюдать за игрой со стороны.

По данным диагностики определился уровень субъектных проявлений детей в игре. У троих детей в экспериментальной группе и у двоих детей в контрольной группе он оказался высоким. В распределении ролей дошкольники проявляли активность, самостоятельность в создании игровой обстановки, использовали различные предметы-заместители. Речь детей носила ролевой характер. Уровень самостоятельности у других детей средний. В ходе игры дети передавали характер и действия героя, но при выполнении определенных действий ролевая речь детей была ограничена.

Все игры возникли по инициативе дошкольников, они проявили себя в роли организаторов игр. Дошкольники предпочитали для игр бытовые сюжеты. В процессе игр дети перевоплощались в фантастических героев в своих играх из фильмов. В их игровой деятельности отмечалось разнообразие сюжета, ввод новых ситуаций, импровизация.

На констатирующем этапе высокий уровень субъектных проявлений детей в сюжетно-ролевой игре выявлен у 30% дошкольников в экспериментальной группе и у 20% – в контрольной группе. Они продумывали сюжет, содержание, определяли тематику игр.

Делая вывод по данным исследования, следует отметить, что преобладающий уровень субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх – средний.

В ходе анкетирования родителей по сюжетно-ролевой игре, было выявлено, проявление самостоятельности у детей в играх в домашних условиях. Обработка анкет показала, что дошкольники играют в различные игры дома. Но в условиях детского сада сюжетно-ролевые игры более разнообразны, так как в детском саду много партнеров для игр. В семьях с разнополыми детьми возникают конфликты из-за гендерных и возрастных особенностей. Чаще выступает ребенок организатором совместной игры. Сюжеты игр, по мнению родителей, дошкольники берут из окружающей

действительности, мультфильмов. В семьях, в которых один ребенок предпочитают одиночные игры. В многодетных семьях бывают конфликты при решении игровых задач и при распределении ролей. Многие родители видят важность совместных игр с детьми, так как они спланируют. Отмечают положительное влияние игры на общее развитие ребенка и стараются по возможности участвовать в них, но у многих родителей нехватка времени для совместных игр.

В ходе исследования проводилось индивидуальные беседы и анкетирования воспитателей о влиянии сюжетно-ролевых играх, об их организации, проявлении самостоятельности детей в играх. Большинство педагогов считают, что необходимо участвовать в организации игр. Так как только педагог объясняет, показывает, организует игровую среду, обогащает жизненный опыт, заинтересовывает детей.

По данным ответов воспитателей, можно сделать вывод, что дети играют и в дидактические, и в сюжетно-ролевые игры. Игры возникают как самостоятельно, так и под руководством воспитателя. Было отмечено педагогами, что в группах есть лидеры среди детей, которые берут на себя инициативу и творчество в играх.

Педагоги подметили важность нового игрового материала, который стимулирует обогащение сюжетных линий, организации игровой среды, приобретение новых знаний. Также педагогами было отмечено важность игры в развитии личности ребенка.

Для достижения необходимого уровня нужно повышать квалификацию педагогов, систематически обновлять методическую базу ДОО. В течение дня, по мнению педагогов, из-за насыщенности занятиями времени остается мало. Следовательно, воспитателям нужно периодически заниматься самообразованием.

Изучив условия игровой среды в групповых комнатах экспериментальной и контрольной групп, мы пришли к выводу о том, что «игровые зоны находятся в эстетичном состоянии и оборудованы всем

необходимым материалом, обеспечивающим свободный доступ детей; периодическую сменяемость игрового материала, появление новых предметов, стимулирующих игровую активность детей, расположены и хранятся в доступном для использования детьми месте. Места для самостоятельной деятельности детей оборудованы не только в групповых помещениях, но и в спальнях, раздевалках. Все это способствует эмоциональному раскрепощению, укрепляет чувство уверенности в себе и защищенности».

Можно сделать вывод после проведения исследования на этапе констатирующего эксперимента о необходимости разработать проект по реализации психолого-педагогических условий для развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх.

2.2 Реализация психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх

Цель формирующего эксперимента – определить и апробировать психолого-педагогические условия развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх:

- создание эмоционального благоприятного фона и ситуации принятия каждого ребенка в процессе руководства игрой, организация совместных сюжетно-ролевых игр детей с воспитателем;
- участие в подготовительном этапе сюжетно-ролевой игры: овладение сюжетосложением, сочетание в сюжетных реальных и фантастических событий;
- создание развивающей предметно-пространственной среды для организации самостоятельной игровой деятельности.

Данный этап строился на организации сюжетных игр: игр-фантазирования на наглядной основе и сюжетно-ролевых игр по темам, предложенных взрослым или детьми.

При проведении данных видов игр мы опирались на педагогическую технологию организации игры-фантазирования на наглядной основе и на педагогическую технологию организации сюжетно-ролевых игр, разработанных О.В. Солнцевой.

Игра-фантазирование – это деятельность, которая протекает преимущественно в речевом плане и представляет собой совместное сюжетосложение детей [24].

Организация игры-фантазирования на наглядной основе.

Данная игра направлена на стимулирование отражения детьми представлений и знаний о мире семьи в игровой деятельности; развитие умений придумывать небольшой сюжет и оформлять его в речевом плане; развитие у детей способности создавать образ игрового персонажа, введение его в ситуации взаимодействия с другими персонажами.

Для проведения игры-фантазирования нам понадобились картинки, изображающие место действия: комната, большой дом, парк, больница; картинки (иллюстрации), изображающие героев игры-фантазирования: женщина (мама), мужчина (папа), врач, мальчик 2-3 лет, девочка 6-7 лет.

До начала проведения игры, мы рассказали детям о сути игры-фантазирования: «Ребята перед вами лежат карточки с изображениями людей (изображение повернуто вниз). Один из вас берет картинку и поворачивает ее, показывает всем. Дальше мы все вместе обсуждаем данного персонажа: его особенности, характер. Все высказываются по очереди, продолжают рассказ собеседника, не перебивая друг друга».

Далее один ребенок выбрал карточку (это оказался врач) и дети начали придумывать особенности данного персонажа (Саша П.: «Она добрая»; Яна А.: «Она красивая» и т.д.). После слов детей мы подвели итог: «Врач умная, добрая, любит и лечит детей». После подведения итога выбирался

следующий персонаж (мальчик 2-3 года). Дети также по очереди описывали его особенности (Лариса П.: «Его зовут Кирилл»; Олеся Е.: «Он любит играть в игрушки» и т.д.). Далее мы снова подводили итог словам детей.

После того, как был подведен итог словам детей, мы попросили дошкольников придумать, какие отношения могут быть между героями (Богдан Р.: «Ребенок заболел, и мама привела его в больницу»; Кристина М.: «Врач спрашивала, что у него болит» и т.д.).

Следующим шагом в проведении игры стало создание проблемно-игровой ситуации. Перед детьми раскладывались картинки, изображающие место действия (изображение повернуто вниз). Из картинок наугад ребенок выбрал одну. Мы задали детям вопрос «Что могло произойти с героями в данной обстановке?» (Яна А.: «Мальчик гулял с мамой и папой в парке, и встретили там врача» и т.д.).

Далее происходило разыгрывание придуманного детьми сюжета. До начала инсценирования сюжет припоминался детьми. После этого мы распределяли роли с помощью игрушечного лототрона (дети доставали из лототрона карточку, на которой была написана роль. При разыгрывании дети старались максимально точно соответствовать роли.

Таким образом, игра-фантазирование стала основой для инсценирования сюжета, придуманного детьми.

Этапы педагогической технологии организации сюжетно-ролевых игр детей, разработанные В.А. Солнцевой.

I этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребенок будет отражать в игре, – наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребенка с людьми, их деятельностью, отношениями (то, чем и почему занимается).

II этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»):

– определение ситуаций взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;

– создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, детского коллекционирования;

– совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

III этап. Самостоятельная игровая деятельность детей [24].

Организация сюжетно-ролевой игры на основе темы, предложенной взрослым («Как можно отдохнуть всей семьей?»).

Цель данной игры – продолжать учить детей играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать по ходу игровые действия), коллективно возводить постройки, нужные для игры; способствовать реализации детьми опыта сохранения семейных традиций.

Для проведения сюжетно-ролевой игры «Как можно отдохнуть всей семьей?» нам понадобились строительные модули, бумажные деньги, сумочка, продукты (муляжи).

До начала проведения игры мы беседовали с детьми о семье, семейных традициях, рассматривали семейные фотографии, рисовали и составляли рассказы на тему «Как мы отдыхаем», рассматривали иллюстрации с видами города.

На первом этапе мы задали детям следующие вопросы:

– Дети, кто из вас гуляет с родителями? (Все дети подняли руки)

– А куда вы ходите? (Люба М.: «Мы ходим в парк, а иногда в кино»; Рома Н.: «Я тоже с мамой и папой хожу в кино» и т.д.)

Главное, что во время прогулки, отдыха вы можете пообщаться с родителями, поиграть в различные игры. Когда я была маленькой и ходила в детский сад, то любила играть в «Семью». Мы с подружками укладывали спать кукол, кормили их из ложечки, водили гулять. Особенно мне нравилось играть в то, как мама, папа и дети гуляли вместе. А вы хотите поиграть также? (Дети «Да») (Дети распределяют роли). Давайте решим, куда пойдут наши мама, папа и дети? (Настя М.: «Пусть пойдут в кафе»)

Дети из дополнительных материалов и крупных строительных модулей

начали строить игровую обстановку квартиры и парка: лавочки, кафе, аттракционы. С процессом создания игровой обстановки дети справились самостоятельно.

Мы взяли на себя роль мамы. И при необходимости оказывали детям педагогическую поддержку во время игры.

Далее происходило разыгрывание семейного похода в парк.

Следующим шагом в организации игры стало ее усложнение, т.е. мы вводим еще одну семью (соседи по площадке). Дети разыгрывали ситуацию встречи в парке двух семей, их общение, а затем мы предложили всем вместе пойти к нам в гости. После разыгрывания данной ситуации мы предложили детям придумать и разыграть новые сюжетные линии:

– Как еще может отдохнуть семья? (Алиса Ч.: «Можно пойти в кино»; Ваня Е.: «А можно поехать на дачу» и т.д.)

Дети выбрали поездку на дачу и разыграли ее.

Следует отметить, что ценность третьего этапа формирования у дошкольников направленности на мир семьи заключалась в том, что дети закрепляли и реализовывали представления о мире семьи, устоях и приоритетах, а также приобщались к семейным ценностям в сюжетно-ролевых играх, которые развертывались первоначально с помощью взрослого (на основе предложенных им тем), а затем дети уже стремились самостоятельно реализовывать свой опыт, свои представления, впечатления, т.е. свою направленность на мир семьи, в сюжетно-ролевых играх, возникающих по их инициативе, на основе тем которые они предлагали самостоятельно.

2.3 Выявление эффективности психолого-педагогических условий развития субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх

В ходе проведения формирующего этапа эксперимента нами были отмечены качественные изменения в субъектных проявлениях детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх. После формирующего эксперимента мы провели контрольный срез, цель которого состояла в изучении изменений, произошедших в субъектных проявлениях детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх. Для этого мы использовали те же показатели и методики, что и на этапе констатации (п. 2.1).

Мы также воспользовались методикой Н.Я. Михайленко.

В ходе контрольного эксперимента выявлены уровни субъектных проявлений у старших дошкольников. С помощью сюжетных картинок были изучены игровые интересы детей, после чего были заполнены протоколом на каждого ребенка.

Охарактеризуем результаты.

В экспериментальной группе на вопрос «Кем ты чаще бываешь в играх?» 50% детей выполняют в игре ведущие роли, а 50 % детей остаются ведомыми, в контрольной группе – 45% и 55% соответственно.

В ходе беседы с детьми в экспериментальной группе мы определили, что хотели бы выполнять в игре ведущие роли 85% детей, а ведомые роли – 15% детей, в контрольной группе – 75% детей ведущие роли и 25% – ведомые (рис. 1).



ЭГ



КГ

Рисунок 1 – Результаты выявления игровых предпочтений детей

Показатели графика контрольной диагностики в полной мере демонстрируют эффективность подобранных сюжетно-ролевых игр. Мы видим, что социальные навыки детей экспериментальной группы перешли на более высокий уровень.

Результаты диагностики показывают, что произошли качественные изменения в субъектных проявлениях детей в сюжетно-ролевых играх.

На контрольном этапе в экспериментальной группе произошли качественные изменения. Уже 55% детей сами придумывают игры, и только 45% – пользуются помощью сверстников или взрослого.

Анализ вариантов ответов детей на контрольном этапе на заданный вопрос беседы, «С кем ты играешь дома?» показал следующее: в экспериментальной группе 35% детей играют дома одни, с родителями – 10%, с братьями и сестрами – 55%. В контрольной группе 30% детей играют одни, 20% – с родителями, 50% – с братьями. Партнером в игре дети чаще всего предпочитают видеть сверстника (90%), чем взрослого (10%). Наглядно участие членов семьи в игре представим в виде диаграммы (рис. 2).



Экспериментальная группа

Контрольная группа

Рисунок 2 – Результаты выявления участия членов семьи в игре

Проанализировав ответы детей в ходе беседы, можно сделать вывод о том, что большинство детей в экспериментальной и контрольной группах 35% называют игру любимым видом деятельности, как в детском саду, так и дома. Дети отдают предпочтение играм с друзьями, мотивируя это тем, что

одному играть скучно («нравится играть с друзьями», «люблю играть с кем-нибудь»). Не всегда и не все дети проявляют инициативу и самостоятельность в выборе тематики игр, в развитии сюжета. В большей степени выбирают игры по половому признаку. В ходе беседы дети отметили, что хотели бы больше играть в сюжетно-ролевые игры.

Выявлено, что у детей игра является любимым видом деятельности, как дома, так и в детском саду. По итогам диагностики мы определили, что дети выбирают игры с друзьями, говоря при этом, что одному же играть скучно («нравится играть с друзьями», «люблю играть с кем-нибудь»). После проведения формирующего эксперимента дети стали активно проявлять инициативу и самостоятельность в выборе тематики игр, в развитии сюжета. У детей отмечается гендерный подход при выборе игры. Дети в своих ответах отмечали, что им нравятся игры с сюжетом.

Уровень субъектных проявлений является высоким у 3 воспитанников экспериментальной группы, и у 2 контрольной группы. В ходе эксперимента дети проявляли инициативу в распределении ролей. Использовали в игре различные атрибуты, предметы-заместители, проявляли самостоятельность в создании игровой обстановки. Выполняли свои роли в соответствии с игровым замыслом и развитием сюжета. Игровые действия разнообразны, развертывались в определенной последовательности, направлены к разным персонажам игры. Речь детей носила активный ролевой характер.

Уровень самостоятельности повысился у детей. Место для игры дети выбирали в соответствии с сюжетом, игрушки и предметы в соответствии с ролью. В принятой роли дети передавали характер и игровые действия персонажа. Но при выполнении определенных действий (портниха шьет, стилист делает прическу, модель ходит по «подиуму») ролевая речь детей была ограничена. Недостаточно изучено проявление самостоятельности детей в игре. Поэтому игровые умения детей нуждаются в дальнейшем исследовании. Результаты выявления уровня развития субъектных

проявлений в целом по организованной сюжетно-ролевой игре представлены в таблице.

Таблица 2 – Результаты выявления уровня субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевой игре (ЭГ и КГ, констатирующий этап)

Уровень субъектных проявлений	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	чел.	%	чел.	%
Высокий	6	60%	4	40%
Средний	4	40%	6	60%
Низкий	-	-	-	-

Наглядно результаты исследования в экспериментальной и контрольной группах представлены в виде гистограммы.

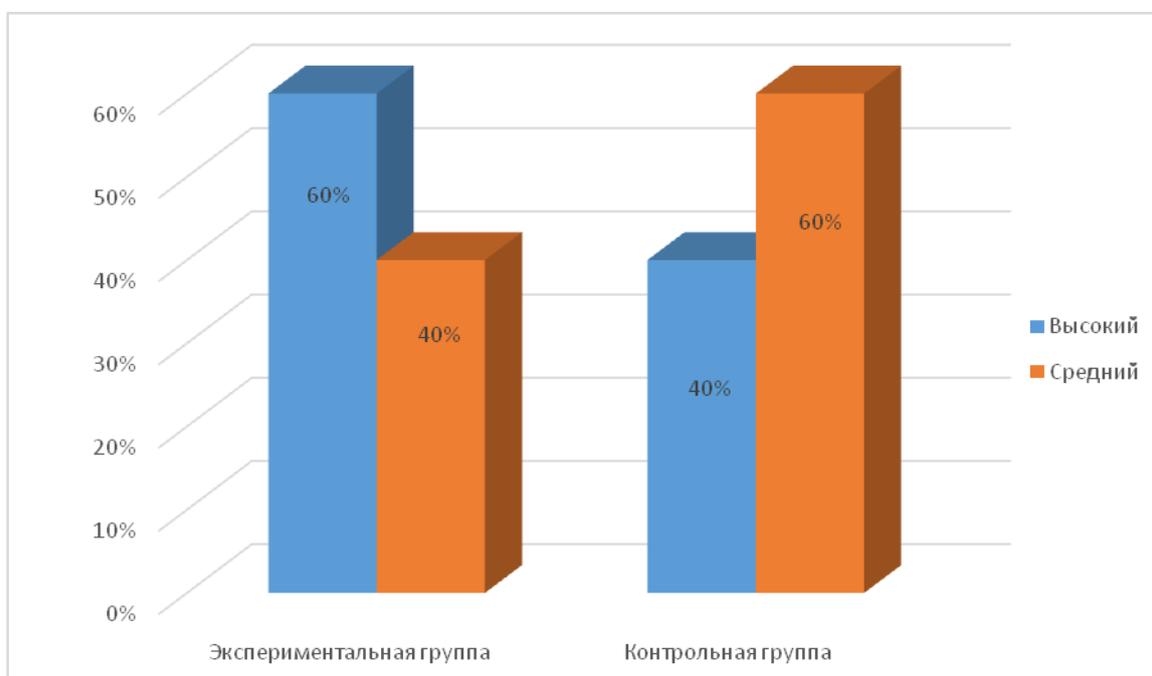


Рисунок 3 – Результаты выявления уровня субъектных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевой игре (ЭГ и КГ, констатирующий этап)

Результаты исследования уровня сформированности игровых умений, определение уровня самостоятельности по каждому ребенку в экспериментальной и контрольной группах в сюжетно-ролевых играх отражены в приложении.

Нами было отмечено, что у 60% детей в экспериментальной группе и у 40% – в контрольной группе инициатива и самостоятельность проявляется в

играх: дети сами определяют тему игр, продумывают содержание, сюжет, придумывают что-то необычное, оригинальное, реализуют свои замыслы.

Данные проведения методик в констатирующем и контрольном эксперименте в ЭГ представлены в гистограмме на рисунке 4.

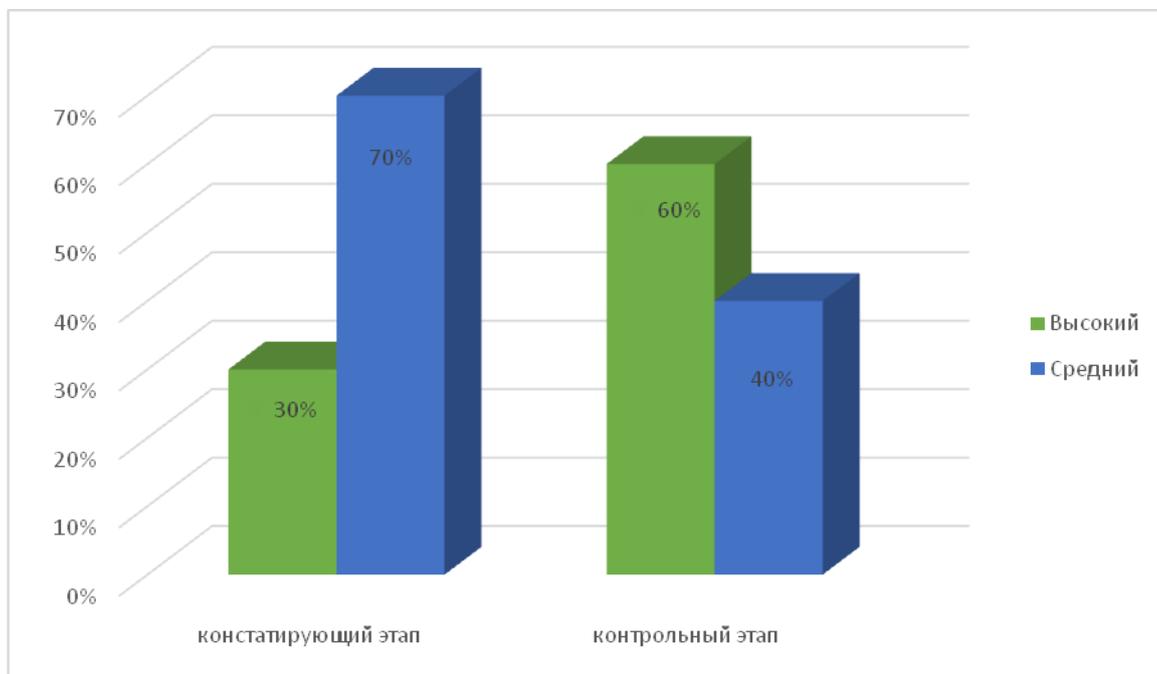


Рисунок 4 – Сравнительные результаты ЭГ и КГ в экспериментальной группе

Данные проведения методик в констатирующем и контрольном эксперименте в КГ представлены в гистограмме на рисунке 5.

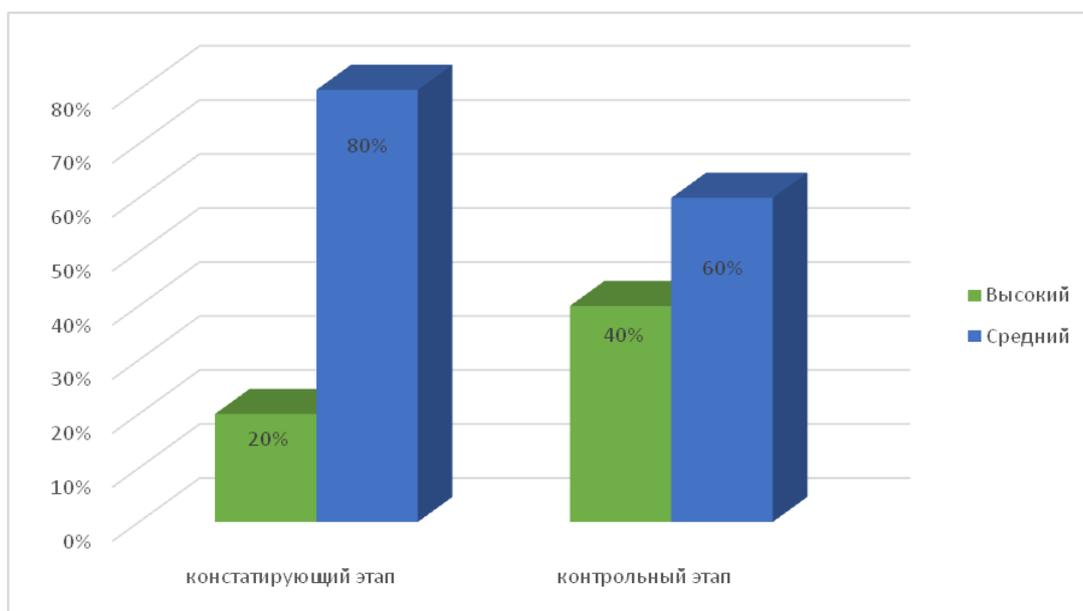


Рисунок 5 – Сравнительные результаты ЭГ и КГ в контрольной группе

Своими идеями увлекают остальных детей группы. 50% и 55% детей в экспериментальной группе и в контрольной соответственно могут выбирать

тему игровой деятельности, но чаще принимают тему детей-лидеров, взрослого. В своих играх они могут заимствовать сюжеты известных сказок, но не всегда реализуют до конца свой замысел.

20% дошкольников в обеих группах малообщительны, не идут на контакт и почти все время играют по одному. Они затрудняются в придумывании сюжета, чего-то необычного, оригинального, не могут фантазировать. Без интереса принимают тему, предложенную детьми, и часто не доводят ее до конца.

Можно сделать вывод при анализе полученных данных, было установлено, что уровень самостоятельности у детей в основном находится на среднем уровне и только у шестерых детей в экспериментальной группе и у пятерых – в контрольной – на высоком уровне.

Контрольный эксперимент показал, что и мальчики и девочки дома играют в различные игры. В детском саду игры с сюжетом более разнообразны, так как в группе есть возможность выбора партнёров для игр. Дети выбирают игры с учетом гендерных особенностей. Девочки отдают предпочтение куклам, игрушкам-животным, используют кукольную мебель, а мальчики – мячи, танки, человечков (Человек-Паук, Бэтмен), самолеты, машины, конструктор, железную дорогу, роботов, трансформеров. Отражение действительности в игре у мальчиков и девочек происходит по-разному. Чаще всего в семьях конфликты возникают у разнополых детей из-за возрастных и половых особенностей.

Из данных анкетирования, мы отмечаем, что родители понимают важность совместных игр с ребенком, считают, что совместная игра способствует сплочению. В основном родители предлагают своим детям совместные настольные игры (лото, шахматы, домино, пазлы).

Таким образом, анализ и сравнение данных констатирующего эксперимента и контрольного среза в ЭГ и КГ показывают, что уровень развития у детей 6-7 лет субъективных проявлений в сюжетно-ролевых играх в экспериментальной и контрольной групп повысился. Следовательно, мы

можем свидетельствовать, что грамотно организованные и тщательно подготовленные сюжетно-ролевые игры, отвечающие интересам и возможностям детей, способны являться эффективным средством развития субъективных проявлений.

Проведенный в практической части исследования опыт показал, что сюжетно-ролевые игры, подготовленные с учетом данных рекомендаций, являются эффективным средством развития субъективных проявлений детей 6-7 лет. Проведенный контрольный срез показал эффективность формирующей работы. Анализ и сравнение данных констатирующего эксперимента и контрольного среза в экспериментальной и контрольной группах свидетельствуют о повышении уровня субъективных проявлений детей 6-7 лет в сюжетно-ролевых играх. В результате проведенной работы в экспериментальной группе положительная динамика более значительна.

Заключение

Проведенное исследование подтвердило выдвинутую нами гипотезу и позволило сделать следующие выводы.

1. Результаты теоретического анализа дают основание утверждать, что проблема развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх является актуальной в настоящее время.

Именно игра дает возможность реализовать свои интересы, предпочтения, приобрести опыт взаимодействия с детьми разного пола, проявить творчество, избирательность, инициативность, самостоятельность.

О развитии субъектных проявлений свидетельствуют оригинальность игровых замыслов, творчество при создании образов игровых персонажей, самостоятельное использование сюжетосложения, сочетание в сюжетах разнообразных реальных и фантастических событий, направленность на сверстника как на партнера по игровой деятельности, умение аргументировано высказываться и давать оценки.

2. В дошкольном возрасте развитие субъектной позиции определяется взаимодействиям со взрослым, созданием психолого-педагогических условий развития детей.

Это обеспечивается:

– взаимодействием прямых и косвенных приемов руководства играми детей; в зависимости от уровня развития субъектных проявлений, поэтапным изменением тактики педагогического сопровождения ребенка в игровой деятельности;

– планированием деятельности воспитателя на основе результатов педагогической диагностики по развитию субъектных проявлений ребенка в игровой деятельности;

– отбором содержания игр с учетом интересов и предпочтений современных дошкольников;

– ориентацией педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие.

3. Выявлены и экспериментально проверены психолого-педагогические условия развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх: создание эмоционального благоприятного фона и ситуации принятия каждого ребенка в процессе руководства сюжетно-ролевыми играми; овладение сюжетосложением, сочетание разнообразных реальных и фантастических событий; организация развивающей предметно-пространственной среды; организация совместной игры с воспитателем.

4. Уровень развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх, как подтверждает наше исследование, зависит от степени реализации указанных психолого-педагогических условий.

Результаты контрольного среза показали, что после проведения формирующего эксперимента уровень развития у детей 6-7 лет субъектных проявлений в сюжетно-ролевых играх вырос и качественно изменился. Проведенная экспериментальная работа доказала свою эффективность и продемонстрировала положительную динамику, что подтверждает выдвинутую нами гипотезу.

Список используемой литературы

1. Бабаева, Т.И. Детство: Примерная образовательная программа дошкольного образования [Текст] / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцева и др. – СПб. : ООО «Изд. «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2014. –280 с.
2. Брушлинский, А.В. Психология субъекта [Текст] / А.В. Брушлинский. – М. : Институт психологии РАН; СПб. : Алетейя, 2003. – 272 с.
3. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие [Текст] / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – 3-е изд. – М. : Айрис-пресс, 2009. – 128 с.
4. Гогоберидзе, А.Г. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения [Электронный ресурс]: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / Под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. – СПб. : Питер, 2013. – 464с.: ил. // Режим доступа: http://www.herzen.spb.ru/img/files/idetstva//DP_01_1.pdf.
5. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду [Текст] / Н.Ф. Губанова. – М. :Мозаика-синтез, 2007. – 128 с.
6. Гуськова, Т.В. Что такое самостоятельный ребёнок [Текст] / Т.В. Гуськова // Дошкольное воспитание. – 1988. – № 11 – С. 60-64.
7. Давыдова, В.В. Психологический словарь [Текст] / Под ред. В.В. Давыдова, А.В. Запорожца, Б.Ф.Ломова и др.; Науч.-исслед. ин-т общей и педагогической психологии Акад. пед. наук СССР. – М. : Педагогика, 1983 – 448 с.
8. Деркунская, В.А. К концепции воспитания ребенка дошкольного возраста как субъекта детской деятельности и поведения [Текст] / В.А. Деркунская // Детский сад от А до Я. – 2011. – № 2. – С. 66-76.
9. Козлова, С.А. Дошкольная педагогика [Текст]: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений / С.А. Козлова, Т.А. Куликова – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Издательский центр «Академия», 2000. – 416 с.

10. Комарова, Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст] / Н.Ф. Комарова. – М. : Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160 с.
11. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста [Текст] / Н.В. Краснощекова. Изд. 3-е. – Ростов н/Д. : Феникс, 2008. – 251 с.
12. Люблинская, А.А. Детская психология. Учебное пособие для студентов педагогических институтов [Текст] / А.А. Люблинская. – М. : «Просвещение», 1971. – 416 с.
13. Марутян, С.А. Воспитание самостоятельности детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре [Электронный ресурс] : дис. ... канд. псих. наук : защищена 1987 / С.А. Марутян. – СПб., 1987 – 198 с. // режим доступа – <http://www.childpsy.ru/dissertations/id/19043.php>.
14. Менджерицкая, Д.В. Воспитание детей в игре [Текст] / Д.В. Менджерицкая. – М. : Просвещение, 2002. – 176 с.
15. Микляева, Н.В. Несколько слов о развитии и поддержке детской активности и самостоятельности [Текст] / Н.В. Микляева // Детский сад от А до Я. – 2008. – №1 – С. 17-23.
16. Михайленко, Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст]: пособие для воспитателя / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – 3-е изд., испр. – М. : Линка-ПРЕСС, 2009. – 96 с.
17. Михайленко, Н.Я. Как играть с ребенком [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М. : Линка-ПРЕСС, 2015. – 176 с.
18. Новоселова, С.Л. Развивающая предметно-игровая среда [Текст] / С.Л.Новоселова // Дошкольное воспитание. – 2005. – №4.
19. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии [Текст] / С.Л. Рубинштейн. – В 2-х т. – Т.1. – М. : Педагогика, 1989.
20. Сергиенко, Е. А. Психология субъекта: проблемы и поиски [Текст] / Е.А. Сергиенко // Личность и бытие: субъектный подход. Личность как субъект бытия: теоретико-методологические основания анализа: материалы

III Всерос. науч.-практ. конф. Краснодар, 11-12 ноября. Краснодар: Кубанский гос. ун-т. Сергиенко, 2005, 215 с.

21. Солнцева, О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей [Текст] / О.В. Солнцева. – СПб. : Речь, 2010. – 176 с.

22. Смирнова, Е.О. Детская психология [Электронный ресурс]: Учебник для вузов / Е.О. Смирнова. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2006. – 366 с. // режим доступа: <http://psychlib.ru/mgppu/sdp/SDP-001-.HTM>

23. Смирнова, Е.О. Организация игровой деятельности [Текст]: учебное пособие / Е.О. Смирнова, Е.А. Абдулаева. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2016. – 223 с.

24. Солнцева, О.В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей [Текст] / О.В. Солнцева. – СПб. : Издательство «Речь», 2010. – 176 с.

25. Солнцева, О.В. Освоение позиции субъекта игровой деятельности детьми старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] : дис. ... канд. пед. наук : защищена 1998 / О.В. Солнцева. – СПб., 1998 – 198 с.

26. Теплюк, С. Истоки самостоятельности [Текст] / С. Теплюк // Дошкольное воспитание. – 1991. – № 7 – С.67.

27. Хушбахтов, А.Х. Терминология «педагогические условия» [Электронный ресурс] / А.Х. Хушбахтов // Молодой ученый. – 2015. – № 23 (103). – С. 1020-1021. // Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/103/23955/>

28. Шорыгина. Моя семья. Методическое пособие [Текст] / Т.А. Шарыгина. – М. : ТЦ Сфера, 2012. – 96 с.

29. Щетина, В.В. Современные концепции воспитания и развития ребенка [Текст]: учебно-методическое пособие / В.В. Щетинина. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2012. -152 с.: обл. 130 с.

30. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. М. : Педагогика, 1978. – 304 с.

Приложение А

Список группы «Ручеек» (экспериментальная группа)

Фамилия, имя	Возраст
Анисимова Яна	7 лет
Еремин Иван	6 лет
Николенко Илья	7 лет
Еромасова Олеся	6 лет
Батраева Регина	6 лет
Петренко Саша	7 лет
Никифоров Роман	6 лет
Медведева Анастасия	6 лет
Галиева Айгуль	7 лет
Филатов Вадим	6 лет
Митюшкина Люба	7 лет
Сидорина Мария	7 лет
Куликов Влад	6 лет
Шафиев Рунис	7 лет
Суворова Ольга	6 лет
Макарихина Кристина	6 лет
Петрова Лариса	7 лет
Рябов Богдан	6 лет
Сазанова Алина	6 лет
Часовская Алиса	7 лет

Список группы «Лужайка» (контрольная группа)

Фамилия, имя	Возраст
Артюхина Анна	7 лет
Величко Антон	6 лет
Толмачев Влад	7 лет
Еромасов Олег	6 лет
Ананьева Светлана	6 лет
Павлов Дмитрий	6 лет
Бешанов Игорь	7 лет
Токорева Анастасия	7 лет
Едунова Екатерина	6 лет
Качалин Кирил	6 лет
Митина Любовь	7 лет
Галиев Рустам	6 лет
Кулагин Артем	6 лет
Костенко Алексей	7 лет
Бахтиярова Ольга	6 лет
Чеснокова Светлана	7 лет
Петренко Саша	6 лет
Кологреев Артем	7 лет
Матвеева Злата	6 лет
Ежова Екатерина	7 лет

Приложение Б

Результаты исследования уровня сформированности игровых умений в сюжетно-ролевой игре «Ателье мод»

ФИО	Замысел игры	Сюжет игры	Роль	Ролевые действия	Ролевая речь	Общий балл
Анисимова Яна (заказчик)	3	2	3	3	3	14
Еромасова Олеся (художник- модельер)	3	2	2	3	4	13
Батраева Регина (приемщик товара)	3	2	2	3	2	12
Медведева Анастасия (стилист)	3	3	2	3	2	13
Сидорина Мария (закройщик)	2	2	2	2	2	10
Часовская Алиса (швея)	2	2	2	2	2	10
Артюхина Анна (гладильщик)	2	2	2	2	2	10
Ананьева Светлана (модель)	2	2	2	2	2	10
Галиева Айгуль (кассир)	2	2	2	2	2	10
Еремин Иван (технолог)	2	2	2	3	3	12

Приложение В
Результаты исследования уровня сформированности игровых умений
в самостоятельных сюжетно-ролевых играх
Группа «Ручеек» (экспериментальная группа)

ФИО	Замысел игры	Сюжет игры	Роль	Ролевые действия	Ролевая речь	Общий балл
Анисимова Яна	3	2	2	3	3	13
Еремин Иван	2	2	2	3	3	12
Николенко Илья	3	2	2	3	3	13
Еромасова Олеся	3	2	3	3	3	14
Батраева Регина	2	2	2	2	2	10
Петренко Саша	1	1	1	2	2	7
Никифоров Роман	2	2	2	2	2	10
Медведева Анастасия	2	2	2	2	3	12
Галиева Айгуль	2	2	2	2	2	10
Филатов Вадим	2	2	2	3	3	12
Митюшкина Люба	3	3	2	3	3	14
Сидорина Мария	3	2	3	2	3	13
Куликов Влад	2	2	2	2	2	10
Шафиев Рунис	2	2	2	2	2	10
Суворова Ольга	1	1	2	2	1	7
Макарихина Кристина	2	2	2	2	2	10
Петрова Лариса	1	2	1	2	1	7
Рябов Богдан	3	2	2	2	3	12
Сазанова Алина	1	1	2	1	2	7
Часовская Алиса	3	3	2	2	3	13

Группа «Лужайка» (контрольная группа)

ФИО	Замысел игры	Сюжет игры	Роль	Ролевые действия	Ролевая речь	Общий балл
Артюхина Анна	3	2	3	2	2	12
Величко Антон	2	2	2	2	2	10
Толмачев Влад	3	2	2	3	3	13
Еромасов Олег	3	3	2	3	3	14
Ананьева Светлана	1	1	1	2	2	7
Павлов Дмитрий	2	2	2	2	2	10
Бешанов Игорь	2	3	2	3	3	13
Токорева Анастасия	2	2	2	3	3	12
Едунова Екатерина	2	2	2	2	2	10
Качалин Кирил	3	2	3	3	3	14
Митина Любовь	2	3	2	3	2	12
Галиев Рустам	3	2	3	3	2	13
Кулагин Артем	2	2	2	2	2	10
Костенко Алексей	1	2	1	2	1	7
Бахтиярова Ольга	2	3	3	2	2	12
Чеснокова Светлана	2	2	2	3	1	10
Петренко Саша	1	1	1	2	2	7
Кологреев Артем	2	2	2	2	2	10
Матвеева Злата	1	2	1	2	1	7
Ежова Екатерина	2	3	2	3	2	12

Приложение Г

Перспективный план

(содержания по реализации формирующего эксперимента)

Образовательная деятельность	Задачи	Содержание
Использование моментов сюрпризных	- Поддерживать интерес детей к игре	Применение моментов сюрпризных в сюжетно-ролевых играх и совместной деятельности детей.
Тематическое занятие, посвященное Дню защитников Отечества	<ul style="list-style-type: none"> - закрепить знания детей о военных; - представления детей формировать об армейской жизни и военной службы, о различных войсках; - отношение к воинам-защитникам воспитывать чувство патриотизма; - полученные знания в самостоятельных сюжетно-ролевых играх применять, поощрять желание быть похожими на сильных, смелых российских солдат . 	Просмотр презентации о нашей армии, о солдатах различных родов войск. Выставка рисунков к празднику, ознакомление с военной атрибутикой.
На тему беседа: «Семья наша дружная»	<ul style="list-style-type: none"> - о ценностях семьи закрепить представление детей, о взаимных в семье отношениях; - к членам семьи прививать любовь и отношение заботливое 	О семье чтение произведений. Беседа о семье. <ul style="list-style-type: none"> - Расскажите о маме. - Что умеет делать ваша мама дома? Что делает мама дома? - А что вы скажите про папу. - Что он умеет делать?
С детьми беседа «В парикмахерскую яходил(а) с мамой»	<ul style="list-style-type: none"> - представления об окружающем детей расширять в социальной сфере активности; - о работе парикмахера закреплять знания 	Отгадывание загадки про парикмахера. Поговорить с детьми о профессии парикмахера. Про орудия труда парикмахера отгадывание загадок. Дети делятся своими впечатлениями после посещения парикмахерской. Художественных произведений о парикмахере чтение.
«Наши помощники - врачи» беседа	<ul style="list-style-type: none"> - О профессии врача и медсестры расширить знания детей; упражнять детей в оказании первой помощи самостоятельно; 	Вступительное слово воспитателя о профессии врача Показ сюжетных картинок с изображением врачей Дидактическая игра «Угадай

	наблюдательность развивать и желание быть здоровым.	чей инструмент?» Загадки о том, что нам нужно делать, чтобы не болеть и о наших помощниках. Подведение итога.
О семье чтение литературных произведений	- рассказывать и делать умозаключение о прочитанном произведении;	
О профессии парикмахера чтение литературных произведений	- прививать интерес детей к получению информации из художественной литературе; - на вопросы отвечать полным предложением.	С. Михалков «В парикмахерской»; «Л. Разумова «Парикмахер»». Путем вопросов и советов предложить детям разобраться в характерном взаимодействии персонажей.
О профессии врача		«Врач» Ж. Карбозин» «Кем быть?» В. Маяковский» «Помощь идет» Б. Житков» «Кто лечит?» М. Алимбаев» «Играли в больницу» Э. Успенский»
О военных профессиях.		«Моряк», «Танкист», «Летчик», «Подводник» Н. Иванова», «Мой брат уехал на границу». О. Высотская»; «Рассказ танкиста» А. Твардовский», «Дозор» З. Александрова»
«В медицинский кабинет экскурсия»	Знания о медицинских работниках расширять	Приходят в медицинский кабинет. Медсестра знакомит с назначением прививочно-го медкабинета.
Детского сада экскурсия кухню	-отражать свои впечатления в сюжетно-ролевых играх.	Рассказ поваров о своей работе, что и для чего им нужно. Показ инвентаря.
Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»	- Формировать, расширять и закреплять знания детей о работе парикмахера, развивать самостоятельность у детей при создании игровой обстановки. - Систематизировать умения детей самостоятельно распределять роли между участниками игры. - Формировать правила поведения в общественных местах, вежливое обращение к старшим и друг к другу, употреблять в речи слова «спасибо», «здравствуйте», «до свидания».	Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Мастер расчесывает волосы, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало. В мужском зале – стрижет, бреет, освежает одеколоном.

		<p>Разговаривает с клиентами вежливо, приветливо. Клиент отдает деньги в кассу.</p> <p>В детском зале – стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.</p> <p>Руководство игрой: взрослый следит за соответствием между ролью и ролевым поведением, речью детей; участвует в создании и разрешении проблемной ситуации; следит за применением атрибутов для игры (чтобы избежать манипуляции предметами).</p>
<p>Сюжетно-ролевая игра «Семья»</p>	<p>- Развивать самостоятельность у детей при создании игровой обстановки.</p> <p>-Систематизировать умения детей самостоятельно распределять роли между участниками игры.</p> <p>-Развивать дружеские отношения.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Когда мамы и папы нет дома». 2. «Мы готовимся к празднику» 3. «Встречаем гостей». 4. «Наш выходной день» и др. <p>Вносить в игру элементы труда: починка одежды, уборка помещения, стирка.</p> <p>По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью игрушек-заместителей, использовать собственные поделки, применять природный материал.</p> <p>Игровые действия: мама ухаживает за ребенком: кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку.</p> <p>Выполняет работу по дому: стирает, убирает в комнате, гладит белье. Идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, ужинают. Папа – водитель грузовой машины (или такси).</p> <p>Дочка заболела. Мама ведет ее к врачу, дома дает лекарства, ставит горчичники.</p>

<p>Взаимная работа по развитию у детей самостоятельности в сюжетно-ролевой игре детского сада и семьи</p>	<p>- укреплять детско-родительские отношения на основе совместной творческой деятельности.</p>	<p>Участие в проекте «Защитники Отечества»: - изготовление атрибутов к сюжетно-ролевым играм, - выставка поделок «Военная техника», - чтение художественной литературы, - участие в развлечении «Наша армия сильна» (соревнования, эстафеты). Поход родителей с детьми в парикмахерскую, поликлинику и т.д.; обмен впечатлениями.</p>
<p>Родительское собрание на тему «Игра с ребенком в жизни вашей семьи»</p>	<p>- привлечь внимание родителей к детской игре как к деятельности, которая в условиях семьи наиболее полно удовлетворяет потребности ребенка в деловом, познавательном и эмоциональном общении со взрослым, в развитии самостоятельности</p>	<p>Роль игры в жизни ребенка. Возможности игры. Функции сюжетно-ролевой игры. Условия и возможности проведения сюжетно-ролевой игры. Советы взрослым. Чему научит нас игра с ребенком. Развитие самостоятельности детей в игре</p>
<p>Консультация для родителей «Любимые игрушки вашего ребенка»</p>	<p>- помочь присмотреться к игрушкам ребенка, к его интересам</p>	<p>Позволяет понять наклонности ребенка в играх.</p>
<p>«Развитие самостоятельности и инициативности дошкольников» для родителей практикум</p>	<p>- Заинтересовать родителей проблемой самостоятельности и инициативности. - С помощью индивидуальной мини-диагностики заинтриговать родителей уровнем самостоятельности своего ребенка - Повышать уровень самостоятельности ребенка в игровой форме.</p>	<p>Анкета (определение уровня самостоятельности родителями) Вступительное слово. Игра-разминка «Собери фразу».</p>
<p>Папка-передвижка «Сюжетно-ролевая игра в семье»</p>	<p>- познакомить с механизмами развития детской самостоятельности и инициативности.</p>	<p>Оформление рекомендаций на папке-передвижке.</p>

Приложение Д

Содержание игрового взаимодействия взрослого с детьми в сюжетно-ролевой игре на основе темы, предложенной взрослым («Морское приключение»)¹

Программное содержание. Учить детей согласовывать тему для начала игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия. Развивать умение детей творчески воспроизводить быт семьи. Воспитывать у детей доброжелательность, заботу, чувства уважения и любви к родным и близким людям.

Материал. Фуражка для капитана, штурвал, матроски для моряков, инструменты для ремонта корабля, шапочка для кока, игрушечная посуда, удочки, рыбки

Предварительная работа.

1. Беседа с детьми о путешествиях, о море.
2. Рассматривание иллюстраций о морских путешествиях, чтение художественной литературы по теме.
3. Сюжетно-ролевые игры «Аптека», «Собираемся в поход», «Идем на рыбалку».

Ситуации игрового взаимодействия

Ситуация 1. Организационный момент.

Беседа с детьми о том, как они проводят летний отпуск с родителями. Предложение отправиться в путешествие на морском корабле.

Ситуация 2. Развитие сюжета.

Мы поплывем на большом корабле, но для начала нужно набрать команду и придумать название кораблю. После того, как корабль назван и распределены роли команды корабля, выбираем среди путешественников мам, пап, бабушек, дедушек и детей. Воспитатель берет на себя роль капитана и выбирает себе помощника, своего заместителя, которому время от времени передаёт управление кораблем. Корабль отправляется в путь.

¹ Содержание игры разработано воспитателем АНО ДО «Планета детства «Лада» ДС № 130 Н.А. Мыниной

Команда корабля выполняет свои обязанности: повар (кок) готовит обед, судовой врач следит за состоянием здоровья путешественников, капитан управляет кораблем, матросы выполняют его команды.

Отдыхающие собираются позагорать на палубе корабля, но начинается шторм. Родители собирают детей и уводят в каюту.

Капитан сообщает по радиии:

– Шторм закончился, но в нашем корабле образовалась пробоина. Впереди виднеется остров, мы попытаемся доплыть до него.

Капитан направляет корабль к острову, доктор осматривает пострадавших во время шторма. Остальные вычерпывают заполняющую корабль воду.

Корабль причаливает к берегу. *(Если пассажиры не находят себе занятие самостоятельно, капитан отдает команды)*. Путешественники выходят на берег, разводят костер, чтобы согреться. Дедушки и папы ловят рыбу, дети собирают хворост, бабушки с внуками собирают ягоды, мамы готовят ужин, команда корабля заделывает трещину.

Капитан сообщает путешественникам:

– Наш корабль снова на плаву. Мы замечательно провели время на этом острове, но пора отправляться домой.

Все садятся в корабль и плывут домой.

Ситуация 3.

Какие дружные семьи путешествовали на нашем корабле, как хорошо они помогали друг другу в трудных ситуациях. Какие события еще могли произойти с путешественниками? Если вы захотите, то мы сможем вновь вместе поиграть.

**Содержание игрового взаимодействия взрослого с детьми
в сюжетно-ролевой игре на основе темы, предложенной взрослым
(«Новый год в кругу семьи»)²**

Программное содержание. Учить детей усложнять игру путем расширения состава ролей, согласования и прогнозирования ролевых действий и поведения в соответствии с сюжетом игры, увеличения количества объединяемых сюжетных линий. Побуждать детей самостоятельно подбирать и создавать недостающие для игры предметы. Расширять представления детей о семейных традициях. Воспитывать у детей доброжелательность, заботу, чувства уважения и любви к родным и близким людям, стремление поздравить их с памятным событиями, преподнести подарки, сделанные своими руками.

Материал. Игрушечная посуда; скатерти, салфетки, фартуки, косынки; атрибуты сюжетно-ролевой игры «Магазин»; новогодние открытки и подарки, сделанные детьми, семейные альбомы, предметы-заместители, карточки с именами какого-то известного сказочного персонажа.

Предварительная работа.

1. Беседа о предстоящем празднике «Новый год»
2. Изготовление открыток, подарков.
3. Выставка детских рисунков и поделок, посвященных новому году.
4. Сюжетно-ролевые игры «Едем на автобусе», «Семья», «Магазин»
5. Разучивание стихов о празднике.

Интеграция с другими видами деятельности.

Изобразительная деятельность – рисование новогодних открыток.

Художественный труд – лепка новогодних подарков.

Художественная литература – чтение стихотворений.

² Содержание игры разработано воспитателем АНО ДО «Планета детства «Лада» ДС № 130 Н.З. Сердобольской

Ситуации игрового взаимодействия

Ситуация 1. Организационный момент.

Воспитатель:

– Дети, какой скоро у нас будет праздник?

– Послушайте, стихотворение К. Фофанова «31-го декабря»:

Мы одного весь вечер ждем:

Когда придет к нам елка в дом?

Напротив вспыхнуло окно –

Там елка убрана давно!

В другом окне зажегся свет –

Там дед залез на табурет

И прикрепил звезду к макушке,

И внукам роздал по хлопушке!

Уже вот-вот и Новый год!

А вдруг к нам елка не придет?

Ура! Звонок!

С сестрой вдвоем мы скачем у дверей.

Сначала елка входит в дом,

А папа – вслед за ней!

Воспитатель:

– Ребята, я вам уже рассказывала о том, как отмечают Новый год в других странах. У каждого народа есть свои традиции. Но всех объединяет одна особенность: встречать новый год в кругу семьи.

Беседовали мы и о том, что все люди стараются убрать и украсить свои жилища к празднику, нарядить елку, приготовить угощения. У всех в этот день хорошее настроение, и взрослые, и дети ждут чуда.

– Дети, а как ваши родные и близкие готовятся и проводят праздник? Какие традиции есть в вашей семье?

– А вы, ребята, хотели бы устроить праздник в группе, поиграть все вместе? Воспитатель предлагает составить небольшой план игры. Дети

планируют, где развернется игровое действие. В ходе обсуждения игрового сюжета, они приходят к выводу, что им необходимо будет сходить в магазин за елкой, украшениями для «дома» и продуктами.

В основной ход игры включаются игровые сюжеты «Мы идем в магазин», «Едем на автобусе» «Поздравительная открытка». После обсуждения игрового сюжета, дети делятся на подгруппы – тех, кто будет встречать гостей (бабушка, дедушка), пойдет в магазин (папа, сын), будет готовить угощение (мама, дочь); и тех, кто приедет в гости (тетя, дядя и их дети), распределяют роли в «семьях»; один ребенок берет на себя роль продавца; другой ребенок роль почтальона, дети отбирают игровые атрибуты и обустраивают групповое пространство. Воспитатель берет на себя роль тётки (маминой сестры).

Ситуация 2. Развитие игрового сюжета.

Дети обустраивают себе дом. Отводится место для расположения магазина. В роль продавца включается ребенок. «Семья» готовится к празднику: готовят угощение, украшают свой «дом», ходят в «магазин» за елкой, продуктами. Параллельно с ними в другом игровом пространстве «гости» едут на автобусе. После того как «семья» все приготовила, приезжают дети – «гости». Дети поздравляют друг друга с праздником, дарят подарки, все садятся за стол «угощаются». «Хозяева» развлекают «гостей»: читают стихи о зиме. «Гости» показывают семейные альбомы, рассказывают, кто изображен на фотографиях. Вдруг раздается стук в дверь. Пришел почтальон. Принес поздравительные открытки от тех родственников, которые не смогли приехать. Тётя (воспитатель) предлагает сочинить ответное поздравление, и со слов «родственников» записывает его.

Ситуация 3. Усложнение игры.

Приход Деда Мороза и Снегурочки, организация конкурса «Сказочные герои»: участники разбиваются на пары, после чего каждый ребенок жребием вытягивает для себя карточку с именем какого-то известного сказочного

персонажа. Задача пары – подготовить и затем станцевать перед всеми танец встречи этих героев, даже если они из разных сказок.

Потребуется карточки с именами какого-то известного сказочного персонажа, например: Красная шапочка, Серый волк, охотник, Золушка, Лиса, Гном, Кощей Бессмертный, Мышонок, Царевна лягушка, Дюймовочка, Старик Хоттабыч, Колобок, Незнайка, Елена Прекрасная, Муха Цокотуха, Старичок-паучок, Маугли, Пантера Багира, Вини-Пух, Пятачок.

Ситуация 4.

Ребята, скоро будет праздник Рождество. Этот праздник также имеет свои обычаи и традиции в проведении. И если вы пожелаете, то мы сможем вновь вместе поиграть.

Содержание игрового взаимодействия взрослого с детьми в сюжетно-ролевой игре на основе темы, предложенной взрослым («Путешествие на теплоходе до Санкт-Петербурга»)³

Программное содержание. Учить детей договариваться о будущей игре. Продолжать учить развертывать в игре разнообразные по последовательности события, комбинируя их согласно общему детям. Воспитывать у дошкольников чувство благодарности перед семьей, окружающими людьми, создающими условия для счастливой жизни.

Материал. Крупный строитель, дополнительный материал: кусок голубой ткани, символы достопримечательностей городов, бинокль, путевки, билеты, деньги, подарки, сувениры.

Предварительная работа.

1. Беседа о путешествиях.
2. Показ красочных фотографий пассажирских пароходов.
3. Показ иллюстраций профессий речников.
4. Рассказ воспитателя о том, что делает капитан, штурман, кок и матросы на теплоходе.
5. Сюжетно-ролевая игра «Семья», «Магазин», «Путешествие».
6. Дидактическая игра «Угадай, что нужно?».
7. Создание мини-музея «С миру по сувениру».

Ситуации игрового взаимодействия

Ситуация 1. Организационный момент.

Дети, ездили ли вы когда-нибудь в гости к родственникам, которые живут в другом городе. Я тоже очень любила путешествовать с родителями, особенно на теплоходе, мы проплывали разные города, во время остановок выходили на причал, посещали магазины. В каждом городе родители обязательно покупали мне какой-нибудь сувенир на память. Однажды мама мне купила игрушку – большой корабль, и мы с друзьями играли с ним, изображая события, которые происходили с нами во время путешествия, или

³ Содержание игры разработано воспитателем АНО ДО «Планета детства «Лада» ДС № 130 Н.В. Чиликиной

придумывали новые сюжеты. Было очень весело! А вы, ребята, хотели бы так поиграть?

Дети из строителя и дополнительных материалов строят корабль, организуют пространство для игры: дом, где живет семья, турагенство, магазин, реку, причал, прибрежные города с символами достопримечательностей (воспитатель по необходимости помогает).

Дети распределяют игровые роли: папа, мама, дети, продавец, экскурсовод, сестра мамы, почтальон, менеджер по туризму, капитан. Воспитатель берет на себя роль экскурсовода.

Ситуация 2. Развитие сюжета.

Раздается стук в дверь. Почтальон принес заказное письмо. Воспитатель читает и сообщает, что сестра мамы приглашает всю семью в гости в Санкт-Петербург.

Вся семья готовится к путешествию, решают поехать на теплоходе по Волге. Мама с детьми идут в магазин покупать подарки для родных. Папа приобретает в турагентстве путевки, здесь же покупает билеты. Приходят домой, собирают вещи. По телефону вызывают такси. Едут в порт, откуда отправляется теплоход «Самара» по Волге до Санкт-Петербурга.

Вот отдаются швартовы,

И загудели винты.

В рейс отправляется снова

Белый корабль мечты.

Дается объявление: «Отправляется теплоход «Самара» до Санкт-Петербурга. Срочно занять свои места».

Семья занимает места и теплоход отплывает. В зависимости от желания детей на теплоход могут сесть почтальон и менеджер по туризму. На теплоходе звучит спокойная музыка, беседуют, любуются Жигулевскими горами, рассматривают плотину Волжской ГЭС.

Теплоход приближается к Нижнему Новгороду. Экскурсовод предлагает сойти на берег, прогуляться по Кремлю и осмотреть музей

военной техники. Далее семья идет в магазин приобрести посуду с хохломской росписью. После прогулки по Нижнему Новгороду возвращаются на теплоход, чтобы продолжить свое путешествие. Капитан дает команду на отправление.

На теплоходе папа с сыном идут заниматься в спортивный зал, мама с дочкой решают поплавать в бассейне. После этого все идут обедать в ресторан на борту теплохода.

Вдалеке показался город Кострома. Экскурсовод предлагает сойти на берег и поехать на автобусе в музей деревянного зодчества. Рассказывает, что здесь проводятся фольклорно-развлекательные мероприятия, где можно услышать звучание русских народных инструментов. Местные коробейники предлагают изделия из льна и традиционные сувениры. Семья покупает сувениры на память об этом городе.

Далее все садятся в автобус и едут в сказочный терем Снегурочки. Семья любит сказочной красотой и удивляется мастерству умельцев. Их угощают волшебным коктейлем от Снегурочки. Семья благодарит и возвращается на теплоход «Самара». Капитан дает команду на отправление. Путешествие продолжается.

На горизонте город Санкт-Петербург. В порту их встречает тетя (сестра мамы). Едут к ней домой, дарят подарки. За чаепитием беседуя, рассматривают альбом с фотографиями. Затем совершают прогулку по Санкт-Петербургу. Идут в Эрмитаж, после чего отправляются к крейсеру «Аврора». На фоне корабля семья фотографируется на память.

Ситуация 3. Усложнение игры.

Ребенок потерялся (упал за борт). Растерянные и испуганные родители сообщают капитану о своей проблеме. Капитан дает команду водолазам спасти ребенка, корабельный врач оказывает ему помощь. Родители благодарят капитана.

Ситуация 4.

Придумывание детьми новых сюжетных линий и их обыгрывание: Что еще может произойти в путешествии?

**Содержание игрового взаимодействия взрослого с детьми
в сюжетно-ролевой игре на основе темы, предложенной взрослым
(«Вечер в семейном кругу»)⁴**

Программное содержание. Побуждать детей более широко и творчески использовать в играх знания о своей семье и ее членах. Способствовать сознательному отношению к соблюдению правил ролевого взаимодействия, направляя внимание детей на качество исполняемых ролей, их социальную значимость. Продолжать развивать самостоятельность в создании игровой среды, в соблюдении правил и норм поведения в игре. Формировать у детей любовь к своим близким людям, осознание причастности каждого человека к судьбе семьи.

Материал. Материал для игры «Семья», фотоальбом с фотографиями, материал для игр-спутников «Парикмахерская, Автомастерская».

Предварительная работа.

1. Рассматривание семейных альбомов.
2. Д/и «Угадай кто я (профессии)».
3. Беседа и рисование на тему «Моя семья».
4. Д/игра «Назови правильно своих родственников».
5. Сюжетно-ролевые игры «Парикмахерская», «Автомастерская», «Детский сад», «Семья».

Ситуации игрового взаимодействия

Ситуация I. Организационный момент.

Давайте представим с вами такую ситуацию: «Вы приходите вечером домой, и встречаетесь со своей семьей. Целый день вы не виделись, у всех членов вашей семьи произошло что-то интересное за день и вам очень хотелось бы ...» Ребята, подумайте и скажите, что вам хотелось бы узнать,

⁴ Содержание игры разработано воспитателем АНО ДО «Планета детства «Лада» ДС № 130 Ю.В. Модиной

услышать, увидеть или просто поиграть вечером дома вместе со своей семьей (ответы детей).

Сегодня я предлагаю вам поиграть в игру «Вечер в семейном кругу».

Прежде чем приступить к игре, вам необходимо распределить роли и ролевые действия. Кто у нас будет мамой, где она будет работать? Кто папой, бабушкой, сыночком (дети самостоятельно распределяют роли и ролевые действия, воспитатель при необходимости помогает). Воспитатель берет на себя роль тёти (маминой сестры).

Ситуация 2. Развитие сюжета.

Дети разворачивают сюжет игры: мама работает в парикмахерской, папа – в автомастерской, бабушка готовит ужин. Мама с папой забирают сыночка из садика и вместе идут домой. По дороге заходят в магазин. Бабушка радушно встречает всех дома. В гости приходит тетя (мамина сестра). Все вместе садятся за стол ужинать. Во время ужина все рассказывают друг другу, как прошел день, чем будут заниматься завтра. Тётя (воспитатель) спрашивает, а кем хочет стать сынок, когда вырастет. После ужина мама моет посуду. Папа вместе с детьми и бабушкой рассматривает фотоальбом и рассказывает, кто изображен на фотографиях. Потом все вместе играют в настольную игру. Затем мама укладывает сыночка спать, поет ему колыбельную песню или читает книжку.

По ходу игры воспитатель помогает создавать игровую обстановку, наладить взаимоотношения между играющими, задает наводящие вопросы, помогает реализовать в игре впечатления, полученные детьми ранее в семейном кругу.

Ситуация 3.

Сегодня мы с вами увидели, как проходят вечера в кругу семьи Захаровых. Если вам понравилось играть в эту игру, мы с вами непременно поиграем и узнаем, как проходят вечерние встречи в других семьях.

**Содержание игрового взаимодействия взрослого с детьми
в сюжетно-ролевой игре на основе темы, предложенной взрослым
(«Выходной день в семье»)⁵**

Программное содержание. Продолжать учить детей играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать по ходу игровые действия). Учить детей коллективно возводить постройки, нужные для игры. Способствовать реализации детьми опыта сохранения семейных традиций.

Материал. Строительные модули, бумажные деньги, сумочка, продукты (муляжи).

Предварительная работа.

1. Беседы о семье, семейных традициях, рассматривание фотографий.
2. Рисование и составление рассказов на тему «Как мы отдыхаем».
3. Рассматривание иллюстраций с видами города.

Ситуации игрового взаимодействия

Ситуация 1. Организационный момент.

Воспитатель:

– Дети, кто из вас гуляет с родителями по выходным? А куда вы ходите? Что делаете? Главное, что вы во время прогулки можете пообщаться родителями, поиграть в различные игры. Когда я была маленькой и ходила в детский сад, то любила играть в «Семью». Мы с подружками укладывали спать кукол, кормили из ложечки, водили гулять. Особенно мне нравилось играть в то, как мама, папа и дети гуляли вместе. А вы хотите поиграть также? (Дети распределяют роли). Давайте решим, куда пойдут наши мама, папа и дети?

Дети из дополнительных материалов и крупного строителя строят игровую обстановку квартиры и парка: лавочки, кафе, аттракционы (воспитатель по необходимости помогает).

Ситуация 2. Развитие сюжета.

Воспитатель берет на себя роль мамы. И при необходимости оказывает

⁵ Содержание игры разработано воспитателем АНО ДО «Планета детства «Лада» ДС № 130 О.С. Рогачевой

детям педагогическую поддержку во время игры: подсказывает реплики, действия на основе сюжета.

Действие начинается в квартире. Вся семья сидит за столом и завтракает.

Мама: «Дети, мы с папой решили сегодня погулять в парке, покататься на аттракционах. Как вам наша идея – согласны?»

Дочка: «Конечно, мама! Я очень хочу в парк, там так интересно!!!»

Сынок: «Я тоже хочу! Я так давно мечтал покататься на паровозике!»

Папа: «Тогда, дети, собирайтесь».

Вся семья собирается и выходит на улицу. Там садится в автобус и доезжает до парка.

Папа: «Вот мы и в парке. Пойдемте, купим билеты на аттракционы».

Мама: « Дочка, на каком аттракционе ты хочешь покататься?»

Дочка: «Я хочу покататься на лошадке»

– Хорошо, Катя, а ты, сынок?

– А я хочу попрыгать на батуте!

– Замечательно, сейчас купим билеты и пойдем развлекаться.

Родители покупают билеты в кассе и все вместе идут кататься на лошадке.

Сынок: (плачет) «Я не хочу кататься на лошадке, я хочу прыгать на батуте!»

Мама: «Сыночек, мы сначала покатаемся на лошадке, а потом пойдем прыгать на батуте. Посмотри, какая красивая лошадка!»

Семья катается на лошадке. Затем все вместе идут в кафе. Там пьют сок, едят пирожные, разговаривают о том, чем дети занимались в садике.

Мама: «Ну, что подкрепились, теперь пойдемте прыгать на батуте».

После аттракциона вся семья отправляется домой.

Мама: «Как хорошо, что сегодня мы все вместе сходили в парк. Я так хорошо отдохнула»

Папа: «Ты права, дорогая. Мы отдохнули с пользой. Правда, дети?»

Дети: «Да! Нам очень понравилось. Завтра в садике мы всем расскажем, как было здорово!»

Ситуация 3. Усложнение игры.

Гулять в парке могут одновременно несколько семей. Они общаются друг с другом. Затем идут к кому-либо в гости.

Ситуация 4.

Предложение детьми новых сюжетных линий и их разыгрывание: Куда еще могут пойти в выходной мама, папа и дети?