

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА  
(КГПУ им. В. П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования  
Кафедра психологии и педагогики детства

**ИЛЬЮХИНА АЛЕНА АЛЕКСАНДРОВНА**  
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ПРЕОДОЛЕНИЯ ДЕПРИВАЦИИ  
СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО  
ВОЗРАСТА**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы  
Дошкольное образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой  
канд. психол. наук, доцент Груздева О.В.

*О. В. Груздева 18.06.21*  
Научный руководитель  
старший преподаватель кафедры  
психологии  
и педагогики детства Улыбина Е.В.

*О. В. Груздева 18.06.21*  
Научный руководитель  
канд. психол. наук, доцент Груздева О.В.

Дата защиты

*28.06.2021*

Обучающийся

Ильюхина А.А.

Оценка \_\_\_\_\_  
*отлично*

Красноярск 2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ДЕПРИВАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ ДОШКОЛЬНОМ ДЕТСТВЕ.....	8
1.1. Теоретические аспекты игры и возрастные характеристики умения играть в сюжетно-ролевые игры.....	8
1.2. Причины депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.....	14
Выводы по главе 1.....	20
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПРЕОДОЛЕНИЯ ДЕПРИВАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	23
2.1. Организация исследования.....	23
2.2. Результаты исследования уровня умения играть у детей старшего дошкольного возраста.....	27
2.3. Создание педагогических условий, направленных на преодоление депривации сюжетно-ролевой игры.....	34
2.4. Оценка эффективности реализации педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.....	44
Выводы по главе 2.....	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	58
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	61
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	66

## ВВЕДЕНИЕ

В период дошкольного детства педагогами постоянно подчеркивается значение игры как необходимого источника новообразований дошкольного возраста. Именно в игре наиболее эффективно формируются воображение, произвольность, общение, самосознание, творческая активность и другие важнейшие качества личности [27].

В дошкольном возрасте ребенок полноправно не участвует в жизни взрослых, но может выражать свои потребности через игру. Игра дает возможность смоделировать мир взрослых людей, войти в него и проиграть все интересующие его роли и модели поведения [42, с. 7].

Игра – это особый вид деятельности человека. В психологии игра научно объяснена как своеобразная детская деятельность, она представляет собой форму активного отражения ребенком окружающей среды. Игра возникает в ответ на общественную потребность в подготовке подрастающего поколения к жизни [16, с. 26].

Дошкольное детство – период познания мира человеческих отношений. Ребенок моделирует их в сюжетно-ролевой игре, которая становится для него ведущей деятельностью. Играя, он учится общаться со сверстниками.

В ходе игры ребенок неизбежно переживает временные трудности, промахи и неудачи, но часто именно они являются основной ценностью. В преодолении конкретных проблем у ребенка происходит становление характера, формирование личности, возникает необходимость получить помощь и, когда необходимо, прийти на помощь другим [8].

Сюжетно-ролевая игра позволяет детям развиваться, расширять свои знания, формировать навыки взаимодействия с окружающей средой, друг с другом. Игра способствует эмоциональному и социальному развитию детей. По мере того, как дети учатся играть, они развивают и улучшают эмоциональные и социальные навыки, которые будут служить им в школьной обстановке и других аспектах жизни [38].

Актуальность. Самое существенное изменение, которое произошло в современном дошкольном детстве, которое отмечают не только психологи, но и большинство опытных дошкольных педагогов, заключается в том, что дети в детских садах стали меньше и хуже играть, особенно сократились и по количеству и по продолжительности сюжетно-ролевые игры [30]. Дети дошкольного возраста практически не знают традиционных детских игр и не умеют играть. Как отмечает Д.И. Фельдштейн, одним из признаков современного мира является снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры дошкольников, что приводит к недоразвитию мотивационно-потребностной сферы ребенка, также его воли и произвольности психических процессов [41].

Выявлено, что причинами ухода сюжетно-ролевой игры из дошкольного детства являются непонимание развивающего значения сюжетно-ролевой игры взрослыми, в детских садах наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой, отсутствие разновозрастных детских сообществ, также технологизация детской игры, маркетингизация детства. Однако одной из главных причин «ухода игры» из дошкольного образования является подмена игры игровыми формами обучения. Значение игры преимущественно рассматривается как чисто дидактическое. В результате уровень развития игры современных дошкольников резко снижается [28]. Это обстоятельство подчеркивает необходимость выделения особенностей преодоления депривации сюжетно-ролевой игры в дошкольном детстве.

Таким образом, обнаружено противоречие между тем, что игра как ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста является источником их развития и тем, что депривация игры не позволяет использовать её ресурсы. Нет четких алгоритмов преодоления депривации сюжетно-ролевой игры в дошкольном детстве. Повышение активности детей в игровой деятельности, а так же развитие игровой мотивации возможно

через совместную игру ребенка и взрослого, развитие игровых умений путем упражнений.

Актуальность и социальная значимость проблемы, а также педагогическая целесообразность ее решения обусловили выбор темы исследования «Педагогические условия преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста».

Объект исследования: депривация сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования: педагогические условия преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования: изучить особенности преодоления депривации сюжетно-ролевой игры и составить перечень педагогических условий для преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Гипотеза: поскольку в старшем дошкольном возрасте содержанием игры становится воспроизведение социальных отношений, правилами являются нормативы выполнения определённых действий, связанных с социальной ролью, особое место в игре занимают ролевые отношения, предполагается, что преодолению депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста будет способствовать учет следующих педагогических условий:

- развитие инициативности детей;
- формирование представления о профессиях;
- расширение репертуара ролевого поведения;
- развитие творческой импровизации;

правильное использование предметно-пространственной среды.

Задачи исследования:

- изучить теоретические источники по проблеме значимости сюжетно-ролевой игры в дошкольном детстве;

- выявить причины депривации сюжетно-ролевой игры;
- обосновать методы исследования уровня развития сюжетно-ролевой игры (умения играть) детей старшего дошкольного возраста;
- эмпирическим путем изучить особенности проявления сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста;
- разработать и реализовать перечень педагогических условий для преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста;
- оценить эффективность предложенных педагогических условий в процессе преодоления депривации сюжетно-ролевой игры.

Методологической и теоретической основой исследования послужили следующие концепции и теоретические положения:

- о значимости сюжетно-ролевой игры для развития детей дошкольного возраста (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.Л. Рубинштейн);
- о депривации детской игры (И.Ф. Слепцова, Д.И. Фельдштейн, Е.О. Смирнова);
- об особенностях современного детства (Д.И. Фельдштейн).

Методы исследования:

- теоретические: анализ научной литературы по теме исследования, систематизация, обобщение, сравнение;
- эмпирические: наблюдение, анкетирование, свободное интервью, проективная методика «Игровая комната», количественные и качественные методы обработки данных.

База исследования: МДОУ «Детский сад № XXX» г. Красноярск.

Участники исследования: дети старшей группы «Звездочки» МДОУ «Детский сад № XXX» г. Красноярск в количестве 12 человек, семьи (родители и/или законные представители) воспитанников.

Научная новизна заключается в выдвижении педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Практическая значимость исследования: заключается в разработке педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, что будет полезно педагогам, родителям и администрации дошкольных образовательных организаций (ДОО).

Апробация и внедрение результатов исследования.

По результатам исследования опубликована статья.

Баранова А.А. Причины депривации сюжетно-ролевой игры в современном дошкольном детстве // Современный образ детства и векторы развития дошкольного образования. Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. Красноярск, 2020. С. 20–23.

Статья на тему «Педагогические условия преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста» принята оргкомитетом и находится в процессе опубликования в Декаднике науки института психолого-педагогического образования «Научный портал-2021» памяти М.Н. Высоцкой.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложений.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ДЕПРИВАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ ДОШКОЛЬНОМ ДЕТСТВЕ

## 1.1. Теоретические аспекты игры и возрастные характеристики умения играть в сюжетно-ролевые игры

Дошкольное детство – важнейший период становления личности человека, когда закладываются нравственные основы гражданских качеств, формируются первые представления об окружающем мире, обществе и культуре [12].

После трёх лет ребёнок выходит за пределы семейного круга, решается его общение с взрослыми и сверстниками. Разнообразные социальные взаимодействия стимулирует интерес к миру взрослых, где значимыми становятся социальные функции взрослых и социальные отношения. Центром социальной ситуации является взрослый как носитель общественной функции. С одной стороны, ребёнку хочется стать взрослым, но, с другой стороны, он понимает, что в реальности он не готов к этому не может полноценно участвовать в жизни взрослых. Данное противоречие разрешается в игровой деятельности, где ребёнок в условном плане может быть взрослым «понарошку». В игре у ребёнка появляется возможность моделировать жизнь взрослых и действовать как взрослый в воображаемом плане [3].

На первых этапах ребёнок подражает отдельным формам поведения взрослых, представленным, в опыте ребёнка, в старшем дошкольном возрасте ребёнок сознательно усваивает социальные отношения. Освоение социальных отношений в игровой деятельности протекает в активном взаимодействии со сверстниками.

В дошкольном возрасте игра – ведущий вид деятельности. В игре все психические процессы развиваются эффективнее, чем в других видах деятельности, что доказано изучением развития детей [11].



Ведущими зарубежными (Ж. Пиаже) и отечественными (П.П. Блонский, А.А. Смирнов и др.) педагогами игра рассматривается как одно из наиболее эффективных средств организации жизни детей и их совместной деятельности. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активности, это средство познания окружающего мира.

Психолог Д.Б. Эльконин в работе «Психология игры» отмечает: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [47]. А П.П. Блонский определил игру как «основной вид активности дошкольника, в процессе которой он упражняет силы, расширяет ориентировки, усваивает социальный опыт, воспроизводя и творчески комбинируя явления окружающей жизни» [4].

Согласно Ж. Пиаже, игра дает ребенку новую форму желаний, т.е. учит его желать, соотнося желания с фиктивным «я», т.е. с ролью в игре и ее правилам, поэтому в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его средним реальным уровнем, его моралью [6].

Педагогической и психологической наукой игра определяется как осознанная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотивов. Игра для ребенка – основной вид деятельности, через который он знакомится с миром. В игре ребенок действует, выражая свое отношение к жизни. Советский педагог и писатель А.С. Макаренко писал: «У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра» [30, с. 118].

Первый признаком игры является добровольное участие. Заставить играть в игру, особенно ребёнка, достаточно сложно. Основными мотивами игры выступает стремление к удовольствию, подражанию, самоутверждению, взаимодействию с другими, вознаграждению и так далее.

Второй признак – непродуктивный характер. В игре отсутствует продукт деятельности. По сути, этим продуктом наступает удовольствие, которое играющий получает в процессе игры.

Третий признак – наличие воображаемой (мнимой) ситуации. В игре действия разворачиваются в воображаемом реальном плане, но чувства и переживания участников игры являются реальными.

Четвёртый признак – наличие правил. В игре правила могут иметь открытый (игра с правилами) и закрытый (сюжетно ролевая игра) характер [8, с. 89].

Игра как ведущий вид деятельности обеспечивает развитие общения, практических действий, познавательной сферы и личности ребенка. Психолог Д.Б. Эльконин отмечал парадокс игры, который заключается в том, что в игре, где главный мотив – удовольствие, у ребенка формируются эмоциональная сфера, и воля за счет выполнения правил игры. Как в воображаемом контексте игры, так и в реальном плане происходит освоение социальных отношений, моральных норм и развитие нравственных качеств. Игра дает возможность для становления лидерских качеств, инициативы, творческих способностей [8, с. 88].

Известно, что в дошкольном возрасте главной формой взаимодействия детей является сюжетно-ролевая игра. В это время игра становится коллективной – дети предпочитают играть вместе, а не в одиночку. По мнению отечественного психолога Л.С. Выготский в качестве главной характеристики детской игры определил расхождение реальной и мнимой ситуации. «Ребенок в игре начинает действовать «не от вещи, а от мысли», не в реальной, а в мыслимой, воображаемой ситуации...» [9, с. 68]. Благодаря этим качествам, в игре складываются и наиболее эффективно развиваются основные новообразования дошкольного возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание, произвольность, потребностно-мотивационная сфера ребенка и пр.

Большой вклад в изучение сюжетно-ролевой игры детей внёс Д.Б. Эльконин, который в своей работе «Психология игры» описал происхождение игры, структурные компоненты сюжетной игры, этапы развития игры и роль игры в развитии психики ребёнка.

Отечественный психолог Д.Б. Эльконин выделил в сюжетно-ролевой игре следующие структурные компоненты.

Содержание игры – это центральный, основной смысл игры, это главное, что воспроизводится ребёнком в игре. В качестве содержания выступает действительность, представленная предметами или социальными действиями взрослых. На ранних этапах развития игры содержанием выступает действий с предметами, а далее содержанием становится воспроизведение социальных отношений.

Роль – это образ, который берет на себя ребёнок. Роль несёт в себе социальные функции и социальные действия. Как правило, сюжетные игры представлены сопряжением роли: мать – дитя, врач – больной, продавец – покупатель, поэтому в сюжетно-ролевой игре наличие партнёра обязательно. Партнёром может стать взрослый, любая игрушка, сверстник. В раннем дошкольном возрасте роли связаны с бытовыми ситуациями, в старшем дошкольном возрасте – дети выбирают профессиональные роли.

Игровые действия – это способы осуществления роли. Вначале способы основаны на подражании и представлены внешними развёрнутыми действиями. К концу дошкольного возраста практические действия представлены как внутренние и имеют свёрнутый характер. Нередко такие действия дети обозначают словами: «Все, уже помыли руки».

Игровые правила представлены в сюжетной игре неявно, скрыты в самой социальной роли. Так, мать, врач, учитель должны выполнять определённые функциональные социальные действия. Правила в сюжетно-ролевой игре – это норматив выполнения определённых действий, связанных с социальной ролью. Нарушение правил приводит к распаду игры. Отношение детей к правилам меняется на протяжении развития игры: от

неосознанного отношения к сознательному контролю. Соблюдение правил формирует произвольное поведение.

Сюжетно-ролевая игра разворачивается в определённой области человеческой деятельности и выступает в качестве темы игры. Тему раскрывает сюжет – это последовательность событий. Тема может быть одна на протяжении нескольких дней, а перипетии сюжета каждый день разные.

В игре ребёнок использует игровой материал. В раннем дошкольном возрасте важна реалистичность игрушки, который выступает стимулом для осуществления игры. В дальнейшем дети активно используют предметы заместители.

Особую роль в игре выполняет ролевые и реальные отношения. Ролевые отношения связаны с отношением к роли, своей и сопряженной. Реальные отношения разворачиваются на основе отношений между детьми связанных с распределением ролей, отношением к правилам выполнения роли [28].

В младшем дошкольном возрасте дети еще не умеют строить развернутую сюжетную игру, играют индивидуально – каждый сам по себе, по возможности соблюдая «дисциплину расстояния». Ребенок сосредоточен на своих действиях и мало обращает внимание на действия других. Время от времени, пресытившись собственной игрой, ребенок посматривает на то, как играют другие. Интерес к сверстнику как раз и приводит к попытке установить определенные отношения. Появляются легкие контакты, но они еще не изменяют самого существа игры – ребенок играет сам по себе. Состав участников игр (по данным А.П. Усовой) у 3-х летних детей 2–3 человека, их продолжительность 3–5 мин, после чего дети одной группы присоединяются к другим группам. Таким образом, возникают все новые и новые объединения. За 40–50 мин. можно наблюдать до 25 таких перегруппировок.

В среднем дошкольном возрасте происходит развитие игровых умений и усложнение игровых замыслов, поэтому дети начинают вступать в более длительное общение. Глубже проникая в жизнь взрослых, ребенок

обнаруживает, что эта жизнь протекает в общении, во взаимодействии с другими людьми. Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых приводит к тому, что ребенок начинает нуждаться в партнерах, возникает необходимость договориться с другими детьми, чтобы вместе организовать игру. Объединения в играх – от 2 до 5 детей. Продолжительность совместной игры доходит иногда до 40–50 мин., хотя в половине случаев группировка сохраняется около 15 мин. В этом возрасте дети уже согласовывают свои действия друг с другом, проявляется распределение обязанностей, хотя возникает оно чаще по ходу самой игры.

В старшем дошкольном возрасте игра у детей проходит «вместе», а не «рядом». Отмечается большое разнообразие тематик, ролей, игровых действий, правил, особая роль отводится соблюдению правил, впервые появляется лидерство, у детей начинают развиваться организаторские способности. Наблюдается предварительное коллективное планирование игры, распределение ролей и коллективный подбор игрушек. В ходе игры дети контролируют действия друг друга, указывают, как должен вести себя ребенок, взявший на себя определенную роль. Усиливается связь между членами игровой группы; коллективы играющих детей становятся более многочисленными и существуют сравнительно долго.

Исследователь детской игры Д.Б. Эльконин отмечал, что отличительной чертой сюжетно-ролевой игры является то, что предметом этой деятельности представляет другой ребенок, поэтому эта деятельность является уникальной возможностью для формирования коммуникативных умений дошкольника. В течение сюжетно-ролевой игры у детей появляется общая цель, интересы, развивается чувство ответственности за общее дело. Ребенок научается понимать причины поступков людей [45].

Развивающее значение игры многообразно. В игре, в которой ребенком в воображаемом плане осваиваются социальные функции и отношения взрослых, приводит к важнейшему новообразованию психического развития. У ребенка возникает новая потребность в социально значимой и социально

оцениваемой учебной деятельности, т.е. мотив стать школьником. Для ребенка предстоящая учебная деятельность – это путь стать взрослым не в воображаемом плане, а в реальном [8, с. 88–89].

Таким образом, игра – ведущая деятельность дошкольника, которая оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Игра изменяется с возрастом детей и достигает к концу дошкольного возраста высокого уровня развития.

## **1.2. Причины депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста**

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средству воспитания. Игра, несомненно, довольно увлекательное занятие для ребенка, а также важнейшее средство его воспитания и развития. Основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение сюжетно-ролевой игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы. Взяв роль, ребенок не просто «примеряет» на себя профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживаясь, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность (С.Л. Рубинштейн) [10].

В отечественной психологии и педагогике сюжетно-ролевая игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста, поэтому одним из рисков современного дошкольного детства является депривация типично детского вида деятельности – сюжетно-ролевой игры. Благодаря чему происходит

снижение потенциальных возможностей развития ребенка, оно обедняется, предотвращается формирование играющего детского сообщества, приобретение социальных умений и навыков, которые в идеологии Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования являются составляющими для готовности к развитию ребенка. В результате происходит преобладание, таких видов деятельности, которые не обладают решающими значениями для развития ребенка дошкольного возраста, и препятствуют возникновению психических и личностных новообразований.

Дошкольники, имеющие развитые игровые навыки в соответствии со своим возрастом, имеют адекватный уровень развития произвольного внимания, логического мышления, речи, воображения, т.е. адекватный уровень познавательного развития. Однако, одним из рисков современного дошкольного детства является депривация типично детского вида деятельности – сюжетно-ролевой игры.

Известный исследователь детской игры Е.О. Смирнова отмечает, что «... анализ и оценка сюжетно-ролевой игры представляют серьезную трудность» [12, с. 52].

Самое существенное изменение, которое произошло в современном дошкольном детстве, которое отмечают не только психологи, но и большинство опытных дошкольных педагогов, заключается в том, что дети в детских садах стали меньше и хуже играть, особенно сократились и по количеству и по продолжительности сюжетно-ролевые игры. Дети дошкольного возраста практически не знают традиционных детских игр и не умеют играть. Главной причиной обычно выделяют недостаток времени на игру, деятельность детей имеет жесткое программное время. В режиме дня детских образовательных учреждений на свободную игру фактически не остается времени, поскольку формирование игры не является самостоятельной задачей дошкольного образования. В результате уровень развития игры современных дошкольников резко снижается, что

подтверждено исследованием Е.О. Смирновой [28]. В исследовании автора участвовали дети дошкольного возраста от трех до шести лет из дошкольных учебных заведений города Москвы. В итоге наблюдение Е.О. Смирновой продемонстрировало, что игра дошкольников в значимой мере располагается на невысоком уровне [28].

Отечественная научная психолого-педагогическая школа полагает одним из главных прав ребенка дошкольного возраста право на игру, которая является ведущей в развитии психической деятельностью, что установлено и разработано в трудах психологов (Л.С. Выготский [5], А.В. Запорожец [17], Д.Б. Эльконин [42], А.Н. Леонтьев [17]). Имеются нормативно-правовые документы, в которых зафиксированы и отстаиваются права на детскую игру: Конвенция о правах ребенка, Международная Ассоциация по защите детской игры (IPA – International Play Assotiation), основанная в 1961 г. в Европе.

Итак, причины ухода игры из дошкольного детства весьма очевидны. У взрослых, родителей, политиков отсутствует понимание важности игры в детском возрасте прежде всего это проявляется в том, что взрослые не понимают развивающего значения игровой детской деятельности. Игра для ребёнка – то же самое, что работы для взрослых людей. И то и другое в равной степени плодотворно. Ошибочно думать, будто игра – это только способ занять детей, чтобы они не мешали взрослым. Игра сама по себе полезна и продуктивна. Кроме того, игра становится неотъемлемой частью их жизни, потому что постоянно позволяет многому обучиться, немало узнать о самом себе, о жизни окружающих.

На сегодняшний день родители и школа на первое место ставят задачу подготовки детей дошкольного возраста к школьному обучению как социальный заказ, удовлетворение которого приводит к тому, что детская игра подменяется формами обучения [36].

Знаток и организатор детских игр С.А. Шмаков пишет: «Сегодня редко кто из воспитателей не понимает значения игры, но лишь немногие умеют делать игру союзником своего нелёгкого труда, а ведь, помимо всего



прочего, игра это проверка ребёнка на опыте. Игры потому что, что в ней нужно самому воспитателю играть, а это не так легко. Но это необходимо!» [46, с. 28].

Нередко педагоги под выражением «играть с детьми» понимают только предоставление возможности детям поиграть. Например, предложить им игру, распределить роли, а самому наблюдать со стороны. Исследователи детской игры указывают также на постоянные ошибки педагогов при организации игры: навязывание сюжета, авторитарный стиль руководства игрой и т.д. [31].

В детских садах наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой [3]. Результаты занятий всегда очевидны, и они являются важными для дошкольников. В игре же, наоборот, результаты не видны. Поэтому многие родители воспринимают игру как бесполезное время проведение для ребенка [32]. Игры детей, особенно сюжетно-ролевые, бедны по содержанию, тематике, в них отмечается многократная повторяемость сюжетов, преобладание манипуляций над образным отображением действительности. В педагогическом процессе детского сада давно выделены обучающие занятия, на которых решаются интеллектуальные и иные задачи. Все это позволяет сюжетно-ролевой игре «освободиться» от чисто дидактической функции «проработки» знаний [10].

Отсутствие разновозрастных детских сообществ можно назвать еще одной причиной сокращения доли игры. Когда-то игра появлялась спонтанно, независимо от того, какие педагогические воздействия были приложены взрослыми, так как она переходила от старшего поколения детей к младшим во дворах, в многодетных семьях и других разновозрастных группах. В настоящее время наблюдается преобладание однодетных семей, и контакты младших детей со старшими практически перестают существовать, естественные механизмы трансляции игры нарушаются, а взрослые не могут взять на себя функцию приобщения к игре.

В современном мире наблюдается маркетизация детства, что приводит к депривации детской игры. Изобилием товаров и развлечений для детей формируется установка на потребление. Так, игрушки, которые приобретают взрослые для своих детей, перестают быть средством игры и превращаются в товар. Результаты исследования Е.О. Смирновой показывают, что в детской комнате современного дошкольника находится более 400 игрушек, из которых только 6% реально используются ребенком [33].

Еще одной причиной депривации детской игры, которая проявляется в современном мире, является технологизация детской игры. Дошкольники, всё чаще начинают смотреть мультфильмы, художественные достоинства и развивающий потенциал которых в большинстве своем весьма сомнительны. Это занятие интенсивно вытесняет игру как более активную и творческую форму деятельности.

Тем не менее, одной из главных причин депривации игры из дошкольного образования является подмена игры игровыми формами обучения. Игра как бы не исчезает, а становится средством обучения, то есть направлена на усвоение нового [28].

Игра – это главная и практически единственная форма проявления инициативности и самостоятельности детей от 3 до 5 лет. К старшему дошкольному возрасту отношение к себе существенно меняется. К этому возрасту дети начинают осознавать не только свои конкретные действия и качества, но и свои желания, переживания, мотивы, которые, в отличие от объективных характеристик, не являются предметом оценки сравнения, но объединяют и консолидируют личность ребёнка в целом. Все это отражается в усилении субъективной составляющей самосознания и в изменении взаимоотношений 6–7-летнего ребёнка с другими людьми.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанный с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребёнком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реально.

Прямым следствием дефицита игры является целый комплекс проблем в развитии современных детей, которые отмечаются, как и психологи, так и педагоги. Среди них – невозможность самоорганизации детей, ситуативность поведения, дефицит воображения и внутреннего плана действия, неразвитость мотивационно-смысловой сферы, зависимость от взрослого, от среды, бессодержательное общение, недоразвитие воли и произвольности, коммуникативные трудности. Все эти качества и способности в дошкольном возрасте складываются и развиваются в игре, поэтому ее отсутствие или примитивный уровень ведут к деформации развития данных ключевых личностных образований.

Сложившаяся ситуация в дошкольном детстве вызывает естественную тревогу и побуждает к поиску путей восстановления полноценной игры в жизни детей.

## Выводы по главе 1

Анализ научной литературы показал важность игры для всестороннего развития детей дошкольного возраста. Игра как ведущий вид деятельности обеспечивает развитие общения, практических действий, познавательной сферы и личности ребенка. Отечественный психолог Д.Б. Эльконин отмечал парадокс игры, который заключается в том, что в игре, где главный мотив – удовольствие, у ребенка формируются эмоциональная сфера, и воля за счет выполнения правил игры. Как в воображаемом контексте игры, так и в реальном плане происходит освоение социальных отношений, моральных норм и развитие нравственных качеств. Игра дает возможность для становления лидерских качеств, инициативы, творческих способностей.

Главной формой взаимодействия детей в дошкольном возрасте является сюжетно-ролевая игра. В младшем дошкольном возрасте дети еще не умеют строить развернутую сюжетную игру, играют индивидуально – каждый сам по себе, по возможности соблюдая «дисциплину расстояния». Состав участников игр (по данным А.П. Усовой) у 3-х летних детей 2–3 человека, их продолжительность 3–5 мин, после чего дети одной группы присоединяются к другим группам. В среднем дошкольном возрасте происходит развитие игровых умений и усложнение игровых замыслов, поэтому дети начинают вступать в более длительное общение. Объединения в играх – от 2 до 5 детей. Продолжительность совместной игры доходит иногда до 40–50 мин., хотя в половине случаев группировка сохраняется около 15 мин. В этом возрасте дети уже согласовывают свои действия друг с другом, проявляется распределение обязанностей, хотя возникает оно чаще по ходу самой игры. В старшем дошкольном возрасте игра у детей проходит «вместе», а не «рядом». Отмечается большое разнообразие тематик, ролей, игровых действий, правил, особая роль отводится соблюдению правил,

впервые появляется лидерство, у детей начинают развиваться организаторские способности.

Выявлено, что причины ухода сюжетно-ролевой игры из дошкольного детства достаточно обоснованы. Прежде всего, это непонимание развивающего значения сюжетно-ролевой игры взрослыми. На сегодняшний день родители и школа на первое место ставят задачу подготовки детей дошкольного возраста к школьному обучению как социальный заказ, удовлетворение которого приводит к тому, что детская игра подменяется формами обучения [36].

В детских садах наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой [3]. Результаты занятий всегда очевидны, и они являются важными для дошкольников. В игре же, наоборот, результаты не видны. Поэтому многие родители воспринимают игру как бесполезное времяпровождение для ребенка [32]. Игры детей, особенно сюжетно-ролевые, бедны по содержанию, тематике, в них отмечается многократная повторяемость сюжетов, преобладание манипуляций над образным отображением действительности. В педагогическом процессе детского сада давно выделены обучающие занятия, на которых решаются интеллектуальные и иные задачи. Все это позволяет сюжетно-ролевой игре «освободиться» от чисто дидактической функции «проработки» знаний [10].

Отсутствие разновозрастных детских сообществ можно назвать еще одной причиной сокращения доли игры. В настоящее время наблюдается преобладание однодетных семей, и контакты младших детей со старшими практически перестают существовать, естественные механизмы трансляции игры нарушаются, а взрослые не могут взять на себя функцию приобщения к игре.

Еще одной причиной депривации детской игры, которая проявляется в современном мире, является технологизация детской игры. Дошкольники, всё чаще начинают смотреть мультфильмы, художественные достоинства и развивающий потенциал которых в большинстве своем весьма сомнительны.

Так же причиной депривации детской игры стала маркетизация детства. Игрушки все чаще перестают быть средством игры и превращаются в товар, который взрослые приобретают для детей.

Однако одной из главных причин «ухода игры» из дошкольного образования является подмена игры игровыми формами обучения. Значение игры преимущественно рассматривается как чисто дидактическое.

Как мы видим, депривация детской игры является препятствием формированию психологических и личных новообразований у дошкольника, его социальных умений и навыков, и действительно имеет социальное и технологическое происхождение.

Депривация игры в дошкольном возрасте крайне печально проявляется на общем психическом и личностном развитии детей. В результате, остаются виды деятельности, которые не имеют важнейшей роли для развития ребенка дошкольного возраста, которые препятствуют появлению психических и личностных новообразований.

## ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПРЕОДОЛЕНИЯ ДЕПРИВАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

### 2.1. Организация исследования

Для исследования депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста проведено исследование на базе МДОУ «Детский сад № XXX» г. Красноярска. В исследовании приняли участие 12 детей 5–6 лет, родители и/или законные представители воспитанников в количестве 12 человек и педагоги дошкольного образования в количестве 6 человек.

Цель исследования: определение уровня умения играть у детей старшего дошкольного возраста.

Для достижения цели и проверки гипотезы использовались следующие методы: метод наблюдения [5], анкетирования [5], свободное интервью [24] и проективная методика «Игровая комната» [35].

Метод наблюдения использовался с целью отследить, как проявляется сюжетно-ролевая игра у каждого ребенка. Выделены следующие критерии для наблюдения:

- кто является инициатором игры;
- в какие игры дети играют, с кем;
- кто организует игры;
- как дети включаются в игру;
- используют ли пространственную среду для развертывания игры;
- умеют ли отражать знания (например, о профессии взрослых);
- знают ли свою роль;
- обсуждают ли замысел игры с партнерами;
- насколько разнообразны сюжеты игры;
- проявляют ли инициативу в игре.

Наблюдение – это планомерное и целенаправленное восприятия явлений, результаты которого в той или иной форме фиксируются наблюдателем [5]. Реализация этого метода сопровождалась соблюдением ряда требований.

1. Для научного наблюдения поставлена чёткая цель, которая определила параметры и модель наблюдения, структуру протокола наблюдения.

2. Проведение наблюдения осуществлялось в естественных для ребёнка условиях. Исследователь не вмешивался в ход событий, не комментировал поведение и действия ребёнка, не подталкивал его к определённым действиям, высказыванием.

3. Испытуемые не знали, что за ними наблюдают. Использовалось включённое наблюдение, когда исследователь участвовал в общей деятельности с детьми, при этом сохраняя пассивную позицию.

4. В соответствии с целью определены параметры наблюдения, т.е. то, зачем, за какими проявлениями психики, какими действиями детей будет вестись наблюдение исследователем. Определено место и время проведения наблюдений.

5. Наблюдение проводилось неоднократно, было систематическим и планомерным. Как правило, с целью объективности сведений наблюдение проводится не менее 7–10 раз, результаты заносятся в протокол, а затем подвергаются математической обработке.

6. Результаты наблюдения фиксировались в протоколах. Как правило, в протоколе указывается дата, время, место проведения, количество участников, возраст детей. Протокол представлен в виде таблицы, куда заносятся сведения.

7. В протоколе фиксировались только результаты наблюдения. Нельзя по ходу наблюдения вносить комментарии, толкования, мнения по поводу фактов наблюдения [5].



В исследовании использовался также метод анкетирования с целью получения информации из ответов родителей о том, как ребенок проводит время дома: во что чаще играет, какие у него есть виды игрушек, какие игрушки любит, какие роли предлагает ребенок в игре. Из ответов педагогов – получить информацию об организации сюжетно-ролевой игры в группе детского сада: о роли педагога в игре, о времени, которое отводится на сюжетно-ролевую игру; тематику сюжетно-ролевых игр, в которые играют дети; определить предпочтение воспитателя в играх с детьми.

В анкетировании приняли участие 12 родителей и 6 воспитателей.

Анкетирование проводилось с использованием специально подготовленных бланков, которые в начале содержат обращение к испытуемым, а в конце – слова благодарности за участие в анкетировании. Проводилось анкетирование воспитывающих ребенка взрослых на тему «Как ребенок проводит время дома» и для воспитателей группы на тему «Сюжетно-ролевая игра» (Приложение Б и В).

С целью определить какие любимые игры и игрушки у детей, использовался метод свободного интервью. Интервью проводилось с детьми на тему: «В какие игры я играю дома и в детском саду». План интервью такой:

1. Выстраиваю доброжелательную обстановку, устанавливаю контакт, предлагаю ребенку рассказать о себе и узнать информацию о нем.
2. В ходе беседы с ребенком отмечаю, какие игры ребенок называет.
3. После проведения свободного интервью с каждым ребенком подсчитываю, в какие виды игр дети любят играть дома и в детском саду.

Для исследования умения дошкольников играть в сюжетно-ролевые игры использована проективная методика «Игровая комната» (автор О.М. Дьяченко). Цель диагностики – выявить особенности общения и взаимодействия детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном

возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры.

Ход проведения исследования.

Взрослый вызывает к себе одного ребенка и дает следующую инструкцию: «Представь себе, что к тебе прилетел волшебник и пригласил в свой замок. В этом замке есть волшебная комната, в которой собраны все игры, все игрушки, какие только есть на белом свете. Ты можешь прийти в эту комнату и делать в ней все, что захочешь. Но есть два условия. Ты должен прийти туда не один. Возьми с собой двоих, кого ты захочешь. И еще: все, что вы будете там делать, будешь предлагать ты сам».

Затем ребенку задают вопрос: «Кого ты с собой возьмешь?». Если ребенок называет имена детей, например: «Возьму Сашу и Вову», то важно уточнить, что это за дети (из группы детского сада, куда ходит ребенок; соседи; родственники; знакомые по даче и т. п.), какого они возраста (такого же, старше, младше). После этого ребенку говорят: «Вот теперь вы пришли в волшебную комнату, что ты предложишь там делать?». После ответа ребенка (например: «Играть в машинки») следует уточнить, как будет проходить игра, что дети будут делать. Затем экспериментатор продолжает: «Хорошо, все поиграли, а потом сказали, что им это надоело, и они не будут в это больше играть. Что ты дальше предложишь?». Обсуждается второе предложение ребенка, после чего взрослый просит предложить еще что-нибудь делать. После того, как ребенок сделал третье предложение, ему говорят: «Ты предложил, а ребята не хотят так играть. Что ты будешь делать?». В заключение ребенку необходимо сказать, что он очень хорошо все придумал, и волшебник, наверное, еще пригласит его в свой замок [35].

## 2.2. Результаты исследования уровня умения играть у детей старшего дошкольного возраста

Для достижения цели исследования использовались следующие методы: метод наблюдения, анкетирования, свободное интервью и проективная методика «Игровая комната».

Результаты наблюдения показали, что в репертуаре игр у мальчиков преобладают такие игры, как «в войну», с машинками, конструктором; у девочек: «дочки-матери», «больница», «магазин», игры по сюжетам мультфильмов (Приложение А). Выявленные особенности подтверждают, что игры детей прошлых поколений, по сравнению с настоящими, были очень насыщены игровыми действиями, сегодня, с усложнением и изменением деятельности человека, ребенку стало труднее осваивать социальную действительность. Так, в супермаркетах исчезли продавцы, родители затрудняются объяснить ребенку, в чем суть их профессиональных отношений. Поэтому дети стали воспроизводить в играх не только семейный быт, но и перипетии мультфильмов [5].

В игре девочек соединилось содержание двух мультфильмов: «Как приручить дракона» и мультфильма про котиков. Сюжет не продуман заранее и развивался ассоциативно, дети использовали пространственную среду. Сменяющие друг друга яркие образные представления дали возможность возникнуть подобной сложной игре. Ассоциативная динамика сюжета представляла собой типичную особенность индивидуальной игры дошкольника.

Наблюдения показали, что сюжетно-ролевая игра развивалась в составе 2–3 человек. Репертуар игр разнообразием не отличался. Инициатива по организации игры, в основном, принадлежала одним и тем же детям.

Разделение детей в играх происходило по половому принципу: мальчики играли с мальчиками, девочки с девочками. Совместные игры с участием, как мальчиков, так и девочек замечены не многократно.

Наблюдение сюжетов игр строилось на основе разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста, можно заметить, что сюжеты игр детей не разнообразны. Анализ предметной среды группы позволил сделать вывод, что для разнообразия игр и сюжетов в группе не хватает нужного оборудования. Например, для организации сюжетно-ролевой игры «Кафе» нет меню, чеков, разносов и пр.

Отметим также тот факт, что среди испытуемых детей находилось двое детей, которых трудно вовлечь в игру, они просто не хотели играть. Четыре ребенка не умели играть в сюжетно-ролевые игры, не знали своей роли. Данные дети вступали в кратковременное взаимодействие со сверстниками. Их действия с игрушками были однотипны, они не вступали в контакт и обсуждения с другими детьми. Например, в ходе сюжетно-ролевой игры «Парикмахерская», такие дети могли подойти взять расческу и начать расчесывать «клиента», при этом мешая тому, кто изначально выполнял роль парикмахера.

Результаты наблюдения за игровой деятельностью детей дошкольного возраста представлены на рисунке 1.



Рисунок 1. Результаты наблюдения за игровой деятельностью детей дошкольного возраста

По результатам наблюдения можно сделать следующие выводы:

– 32% детей не являются инициаторами, но их можно вовлечь в игру;

- 32% составляют дети, которые не умеют играть в сюжетно-ролевые игры и не осознают своей роли;
- детей, которых трудно вовлечь в игру, 17%;
- всего лишь 19% детей знают роли и самостоятельно организуют сюжетно-ролевые игры (рисунок 1).

Следовательно, необходимо развивать инициативность, представления детей о профессиях, ролевое поведение, творческую импровизацию и важно разработать рекомендации правильного использования предметно-пространственной среды, которые в свою очередь развивали у детей умения играть.

Следующим этапом исследования было проведено анкетирование родителей старших дошкольников. Результаты анкетирования родителей по вопросу как ребенок проводит время дома, а именно в какие игрушки чаще играет, представлены на рисунке 2.

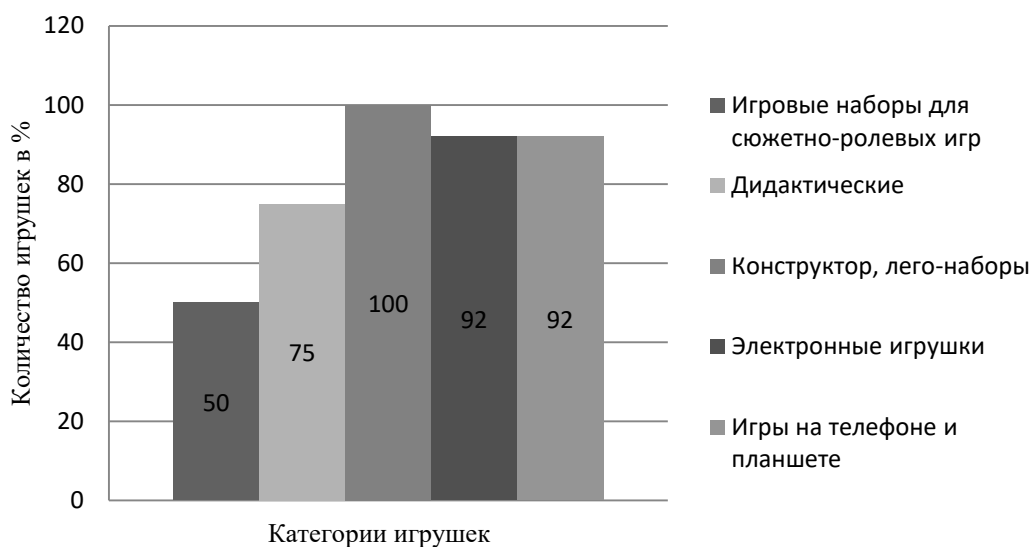


Рисунок 2. Результаты анкетирования родителей на тему «Как ребенок проводит время дома»

Из рисунка 2 видно, что у 50% семей дома нет игровых наборов для сюжетно-ролевой игры, предпочтение в игрушках отдается конструкторам,

лего-наборам, дидактическим играм, электронным игрушкам и играм на телефоне и компьютере. Следовательно, игрушки перестают быть средством игры и превращаются в товар, который взрослые приобретают для детей.

По итогам анкетирования воспитателей получены следующие результаты:

- воспитатели в играх отводят себе роль организатора, помощника в изготовлении атрибутов, дают советы по организации;
- в свободной игровой деятельности отдают предпочтение в игре с детьми театрализованным, дидактическим и настольно-печатным играм;
- воспитатели отмечают, что играя в сюжетно-ролевые игры, дети отдают предпочтение такой тематике игр: «дочки-матери», «магазин», «больница», «гараж», «аптека», «парикмахерская», «стройка»;
- на сюжетно-ролевую игру в режиме дня в группе в совокупности отводится чаще всего около одного часа.

Таким образом, можно сделать вывод, что одной из причин «ухода игры» из дошкольного образования является подмена игры игровыми формами обучения. Значение игры преимущественно рассматривается как чисто дидактическое.

Результаты свободного интервью представлено в рисунке 3.

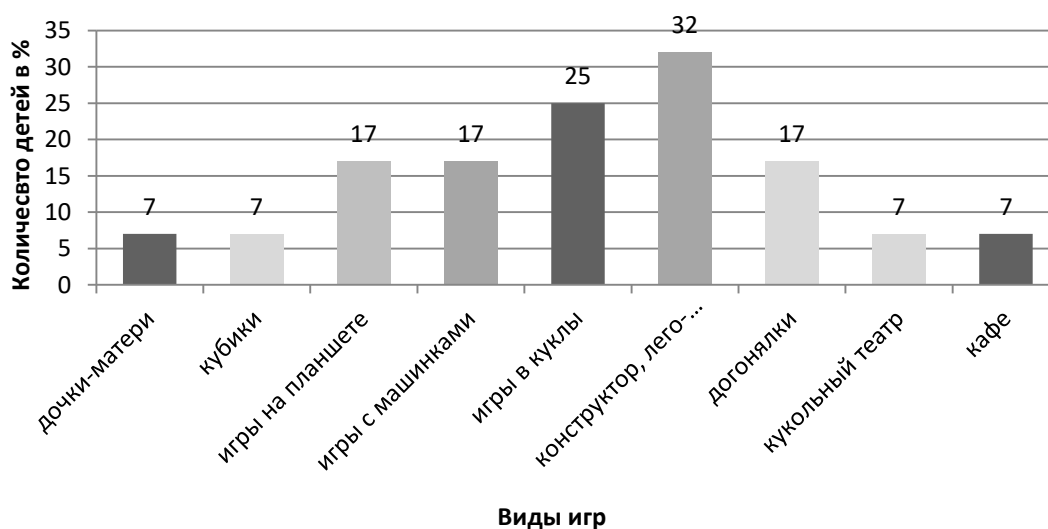


Рисунок 3. Любимые игры детей (результаты свободного интервью)

Свободное интервью, проведенное с детьми, показало, что всего лишь 25% детей играют дома в сюжетно-ролевые игры. Поэтому можно сказать, что многие родители воспринимают сюжетно-ролевую игру как бесполезное времяпровождение для ребенка. Любимыми играми детей являются кубики, игры на планшете, игры с машинками, игры в куклы, конструктор, Лего, прятки, догонялки, значительно реже дети играют в «дочки-матери», «кукольный театр», «кафе».

На рисунке 4 представлены формы партнерства в играх, используемые детьми старшего дошкольного возраста (по результатам свободного интервью).

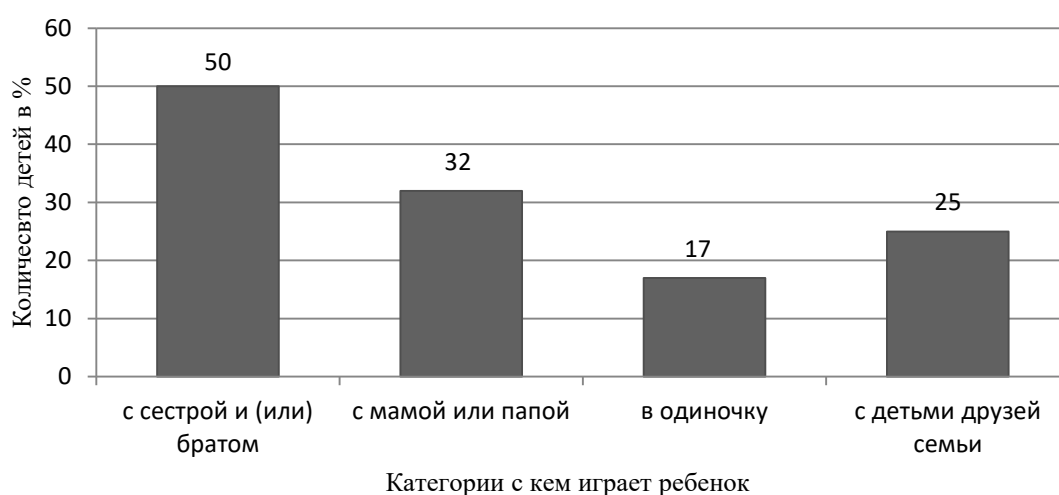


Рисунок 4. Партнерство в играх (результаты свободного интервью)

Из рисунка 4 видно, что чаще всего играют с братом или с сестрой, с мамой, в одиночку или с детьми друзей семьи.

Для исследования умения дошкольников играть в сюжетные игры использована проективная методика «Игровая комната». При анализе данных рассматривался такой параметр, как развитие игровых навыков. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами,

распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры.

Результаты показали, что у детей преобладает средний уровень развития игровых навыков (у 50% детей). Дети со средним уровнем могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами (50%), либо только настольно-печатные игры (32%), иногда – игры, предполагающие наличие двух партнеров (17%).

17% детей с низким уровнем: дети предлагают манипулятивные (машинки катать) или деструктивные (кидаться подушками) игры. Результаты проективной методики «Игровая комната» представлены на рисунке 5.

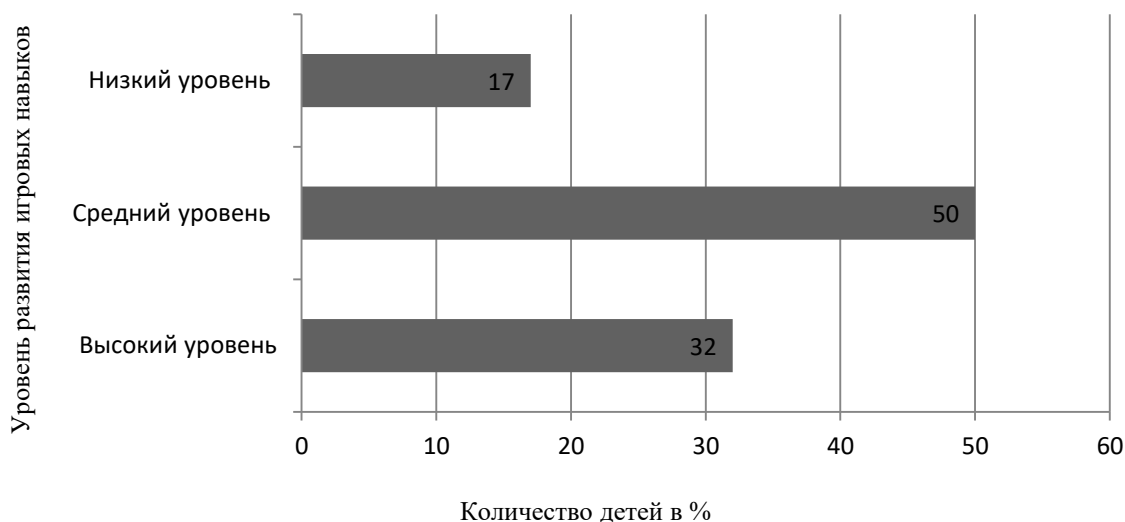


Рисунок 5. Уровни развития игровых навыков, кол-во детей в % (результаты проективной методики «Игровая комната»)

Результаты исследования в группе детей показали, что сюжетно-ролевая игра развивается в составе из 2–3 человек. Репертуар игр разнообразием не отличается. Инициатива по организации игры в основном принадлежит одним и тем же детям. Разделение детей в играх происходит по половому принципу: мальчики играли с мальчиками, девочки с девочками.



Совместные игры с участием, как мальчиков, так и девочек, замечены редко. Так же отметили, что сюжеты игр детей не разнообразны, для разнообразия игр и сюжетов не хватает нужного оборудования. Например, для организации сюжетно-ролевой игры «Кафе» нет меню, чеков, разносов и пр.

При анализе данных так же рассматривался такой параметр, как развитие игровых навыков. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры. Результаты показали, что у детей преобладает средний уровень развития игровых навыков (у 50% детей).

Анализ научной литературы показал важность сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития детей дошкольного возраста. Игра как ведущий вид деятельности обеспечивает развитие общения, практических действий, познавательной сферы и личности ребенка. Депривация же детской игры является препятствием формированию психологических и личных новообразований у дошкольника, его социальных умений и навыков, и действительно имеет социальное и технологическое происхождение. Так как в игре складываются и наиболее эффективно развиваются основные новообразования дошкольного возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание, произвольность, потребностно-мотивационная сфера ребенка и пр.

На основе результатов проведенного исследования и изучения научной литературы можно сказать, что депривация сюжетно-ролевой игры имеет место в современном дошкольном детстве. Так пришли к выводу, что необходимо создать педагогические условия преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста. При создании педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры, решили разработать комплекс игр и упражнений, направленный на развитие инициативности, представлений о профессиях, ролевом поведении,

творческой импровизации и разработать рекомендации педагогам и родителям о правильном использовании предметно-пространственной среды.

### **2.3. Создание педагогических условий, направленных на преодоление депривации сюжетно-ролевой игры**

Поскольку в старшем дошкольном возрасте содержанием игры становится воспроизведение социальных отношений, правилами являются нормативы выполнения определённых действий, связанных с социальной ролью, особое место в игре занимают ролевые отношения, преодолению депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста будет способствовать учет следующих педагогических условий:

- развитие инициативности детей;
- формирование представления о профессиях;
- расширение репертуара ролевого поведения;
- развитие творческой импровизации;
- правильное использование предметно-пространственной среды.

На основе теоретического материала в качестве педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры можно выделить:

1. Внедрение комплекса игр и упражнений.
2. Соблюдение рекомендаций для педагогов и родителей по правильному использованию предметно-пространственной среды в детском саду и дома.

Развитие инициативности и самостоятельность особо актуально в старшем дошкольном возрасте, так как впереди ребенка ждет обучение в школе. К этому времени от ребенка потребуются умение самостоятельно находить решение, каких либо учебных задач, умение творчески мыслить, не бояться проявлять инициативу и активно работать в классе.

Одним из компонентов развития умения играть детей дошкольного возраста является ролевое поведение, в процессе которого ребенок отражает

социальную действительность, и знакомится с обобщенной действительностью в игре, где основным мотивом игры для ребенка служит желание быть таким же, как взрослый. Важным моментом в развитии ролевого поведения ребенка является формирование представления о себе, окружающем взрослом о сверстнике. А для создания у детей первоначальных представлений о значимости профессий и роли труда в жизни общества важно знакомить детей с трудом взрослых.

Важным значением в развитии умения играть у детей дошкольного возраста также является импровизация, ведь ребенок, научившийся импровизировать, становится более свободной и творческой личностью. Подобная свобода творчества переносится и на другие предметы.

Чтобы научить ребёнка играть, сначала необходимо создать предметно-пространственную развивающую среду, ведь игра, в которой ребенок в воображаемом плане осваивает социальные функции и отношения взрослых, приводит к важнейшему новообразованию психического развития, потребности в социально значимой и социально оцениваемой учебной деятельности.

Для создания педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста разработан комплекс игр и упражнений на развитие инициативности детей, формирование представлений о профессиях, расширение репертуара ролевого поведения, развитие творческой импровизации детей.

Формирование играющего детского сообщества должно строиться с учетом тезиса Л.С. Выготского «правильно организованное обучение ведет за собой развитие». Ведущая роль взрослого заключается в том, что он должен уметь играть, организовывать детские виды деятельности, учить дошкольников общаться и играть друг с другом.

Для преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста разработан комплекс игр и упражнений для детей.

Для эффективной реализации данного комплекса необходимо соблюдать ряд условий внедрения.

1. Использовать принцип доступности используемого материала основывается на глубоком знании уровня развития обучающихся и их потенциальных возможностей – умственных, психических, физических и других. На базе усвоенного происходит дальнейшее продвижение в познании нового материала. То есть обеспечение использования упражнений от простого к сложному.

2. Развитие компонентов комплекса мероприятий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры должно происходить на регулярной основе в специально отведенное и строиться на регулярности.

3. Воспитатель должен учить играть детей на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует развѳртывать игру таким образом, чтобы дети «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения.

4. Создавать ситуации успеха для каждого ребенка, формировать установки «Я могу», «Я сумею».

5. При построении воспитательно-образовательного процесса в ДОО придерживаться такой стратегии развития детей как: зона ближайшего развития, когда условия создает взрослый, ему принадлежит главная роль, он действует с детьми, знакомит с играми, направляет их развитие. Так есть можно использовать стратегию: зона вариативного развития, когда взрослый создает условия и оказывает на детей опосредованное воздействие через «продвинутого» сверстника, с которым они включаются в совместную деятельность, общаются и учатся друг у друга. В данном случае игра выступает в качестве школы неопределенности, спонтанности, непредсказуемости, свободы, но требует ответственности. Примером может являться взаимодействие в разновозрастной группе, когда дошкольники учатся в совместной деятельности друг у друга, а также знакомство с

поговорками, считалками, играми, которые передаются из поколения в поколение в детской субкультуре.

6. Двигательное содержание игр должно согласовываться с условиями проведения, важно также учитывать время года и состояние погоды. Для зимней прогулки, например, логичны игры более динамичные.

7. Игры более динамичные целесообразны на первой прогулке, особенно если ей предшествовали занятия со значительным умственным напряжением и однообразным положением тела. На второй прогулке, учитывая общую усталость детей к концу дня, не следует разучивать новые игры.

8. При проведении подвижной игры следует помнить, что собирать детей необходимо в том месте, откуда будут начаты игровые действия, сбор должен проходить быстро и интересно.

9. Объяснение игры – это инструкция, оно должно быть кратким, понятным, интересным и эмоциональным. Роли определяют поведение детей в игре, выбор на главную роль должен восприниматься как поощрение, как доверие.

10. Дидактические игры используются на занятиях и в самостоятельной деятельности детей. Являясь эффективным средством обучения, они могут быть составной частью занятия [25].

11. Знакомя детей с тем, чего он не может увидеть, но что его может заинтересовать, целесообразно делать через художественный рассказ, чтение, показ картинок, экскурсию, прогулку, то есть через живой образ, а это дает детям конкретность и четкость представления. После этого проводим беседы. Время проведения беседы около 20 минут.

12. Необходимо организовывать театрализованную деятельность с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Для воспитания смелости и уверенности у нерешительных, а у импульсивных – умения считаться с мнением коллектива [21].

13. По времени игры организуются: утром до завтрака и после него; в промежутках между занятиями (10-15 минут); широко развертываются на воздухе (1 час – 1 час 20 минут) и, наконец, занимают ведущее место после дневного сна (1 час – 1 час 20 минут.). В целом на игры отводится примерно до трех часов [13].

На основе теоретического обзора литературы выделены блоки, которые включают в себя упражнения и непосредственно примеры игр, направленные на развитие следующих образований: инициативности и самостоятельности, ролевого поведения, творческой реализации и импровизации, расширения представлений о профессиях (Приложение Г).

Разработанный комплекс игр и упражнений для преодоления депривации сюжетно-ролевой игры представлен в таблице 1.

Таблица 1

Комплекс игр и упражнений для преодоления депривации сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
Развитие инициативности и самостоятельности детей	<ul style="list-style-type: none"> <li>Дидактические упражнения: «Придумай свой вопрос» «Запоминалка» «Найди предмет» «Сочинялка» «Почтальон» «Что в чудесном мешочке?» «Я никогда не...» «Представиться по-разному»</li> <li>Предложить детям придумать новую игру, а также придумывание и изготовление атрибутов к играм.</li> </ul>	<p>«Семья» Цель: научить самостоятельно выстраивать взаимоотношения между членами семьи, вовремя помогать им.</p> <p>«Нам весело» Цель: научить активизировать свои творческие способности, самостоятельно оценивать результаты друг друга, быть объективными.</p> <p>«Цирк» Цель: научить активизировать свои творческие способности, объединяться в группы по интересам, выражать благодарность друг другу.</p>

Продолжение таблицы 2

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
<p>Развитие инициативности и самостоятельности детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подвижные игры: «Человек к человеку» «На одну букву» «Пятка к пятке», «Ухо к уху», «Поздороваться носами» «Поздороваться за руку с максимальным количеством людей» «Зеркала» «Передай мяч» «Рыбак» «Кто соберет больше всего шишек?» «Я научу тебя»</li> <li>• Предлагать детям самостоятельно выбрать, то, что они будут творить, слегка подтолкнув их в нужном направлении.</li> <li>• Делить детей на небольшие группы и ставить перед ними творческую задачу. (Например, надо нарисовать веселую картину (задачи могут быть одинаковые или разные для каждой подгруппы) или нарисовать сказку-загадку (т.е. изобразить сюжет любимой сказки, не называя саму сказку), или вылепить невиданного зверя).</li> </ul>	<p>«Космическое приключение»</p> <p>Цель: научить активизировать самостоятельность, способность продумывать свои дальнейшие действия, стремиться договариваться с товарищами.</p> <p>«Фото-сессия»</p> <p>Водящий ребенок – «фотограф». По своему желанию и фантазии он выбирает несколько участников для «фотографии», расставляет их в интересных позах, просит изобразить определенную мимику на лице.</p> <p>«Детский сад»</p> <p>Цель: способствовать обогащению игрового опыта детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию.</p> <p>«Зоопарк»</p> <p>Цель: обеспечить у детей интерес к сюжетно – ролевой игре, помочь создать игровую обстановку.</p> <p>«Такси»</p> <p>Цель: самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p>

Продолжение таблицы 2

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
Развитие ролевого поведения	- Обсуждение содержания ролей, описание ролевого поведения.	<p>«Поликлиника (Больница)» Цель: развивать интерес и уважение к благородной профессии врача. Помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре.</p> <p>«Почта» Цель: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет, обогащать словарь, развивать речь детей.</p> <p>«Шофёры» Цель: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет, обогащать словарь, развивать речь детей.</p> <p>«Библиотека» Цель: обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей по теме «Детская библиотека», развитие творческих способностей, формирование положительных взаимоотношений между детьми.</p> <p>«Дочки-матери» Цель: продолжать учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет.</p> <p>«Киностудия» Цель: создать условия для игрового освоения детьми представлений о том, что такое кино и как происходит съемка фильма, как взаимодействуют люди при создании кино.</p>
Расширение представлений о профессиях	• Беседа о профессиях родителей детей	<p>«Торговый центр» Цель: научить детей применять представления о профессии продавца, кассира, консультанта, менеджера, охранника, контролера, флориста-дизайнера.</p>



Продолжение таблицы 2

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
<p>Расширение представлений о профессиях</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Целевые прогулки и экскурсии: в пожарную часть, салон красоты, торговый центр, в театр, цирк, зоопарк, библиотеку, на почту.</li> <li>• Беседы: «Кто такой шофер?», «Что разносит курьер?», «Что делает строитель?», «Работа грузчика», «Профессия – автомеханик», «Профессия-пожарник» и т.д.</li> </ul>	<p>«Ветеринарная клиника» Цель: создание условий для формирования у детей представлений о работе медицинских работников ветеринарного центра в том числе формирование у детей представлений о профессиях ветеринара, медсестры, регистратора, провизора, лаборанта</p> <p>«Скорая помощь» Цель: расширение представлений детей о работе «Скорой помощи».</p> <p>«Военизированные игры» Цель: закрепить знания детей о профессиях военных через сюжетно-ролевые игры: «Пограничник», «Лётчик», «Моряк», «Призывная комиссия».</p> <p>«Завод» Цель: научить детей дошкольного возраста применять представления о профессии мужские роли – токарь, электрогазосварщик, слесарь, инженер; женские – контролер, диспетчер, медсестра, повар.</p> <p>«Салон красоты» Цель: расширение и закрепление знаний и выработанных умений детей о работе мастеров салона красоты, воспитание культуры поведения в общественных местах, уважения, вежливого обращения к старшим и к друг другу.</p> <p>«Полицейский участок» Цель: формировать знания детей о профессии полицейского. Учить выполнять правила и нормы поведения в совместной игре, развивать сюжет игры на основе знаний социальной действительности.</p>

Продолжение таблицы 2

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
Расширение представлений о профессиях	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дидактические игры: «Кому принадлежит?» (на соотнесение картинок: представители профессий – оборудования), «Назови профессию» (назвать по продукту труда), «Лото», «Чья одежда?» (по картинке определить, представителю какой профессии принадлежит спецодежда), «Что за профессия?» (по картинке рассказать о профессии).</li> </ul>	<p>«Театр»</p> <p>Цель: формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни. Закреплять представление детей о театре.</p> <p>«Аптека»</p> <p>Цель: расширение знаний воспитанников о труде работников аптеки, воспитание культуры общения в общественных местах, а также способствует налаживанию взаимоотношений между детьми в процессе совместной игры</p> <p>Пожарный»</p> <p>Цель: создать условия и поощрять социальное творчество, активность, любознательность. Развивать диалогическую речь детей, общую моторику, воображение, память, мышление. Развивать дружеское отношение друг к другу, коммуникативные навыки.</p> <p>«Швейное ателье»</p> <p>Цель: развивать умение расширять сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего и на занятиях.</p>
Творческая реализация и импровизация	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игры: «Зеркало», «Волшебные руки», «Разбуди мишку», «Цветик-семицветик», «Путешествие», «Прекрасные цветы».</li> <li>• Игры-импровизации и творческие задания: «Перепреращения», «Интересно об известном», «Театр слова», «Театр музыкального звука».</li> </ul>	<p>«Строительство»</p> <p>Цель: учить изменять игровое взаимодействие и поведение в зависимости от изменения замысла и сюжета игры, соблюдать соглашения относительно принятых правил в процессе игры. Развивать фантазию и воображения.</p> <p>«Космические полеты»</p> <p>Цель: побуждать детей более широко и творчески использовать в играх знания о планетах солнечной системы, космических кораблях; развивать инициативу, организаторские и творческие способности</p>

Целевые ориентиры	Упражнения, направленные на расширение представлений детей	Сюжетно-ролевые игры, направленные на достижение цели
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игры, которые учат различать эмоциональные состояния и управлять ими, относятся следующие: «Наши настроения», «Эмоциональная угадайка», «Весело-грустно», «Дружные настроения», «Чудо-голова» и «Говорящее лицо».</li> <li>• Игры на закрепление представлений о выразительных возможностях пластики: «Волшебные руки», «Заколдованные шаги», «Что мы делаем?», «Кто я есть?».</li> <li>• Игры направленные на музыкально-двигательные импровизации: «Семечко», «Волшебное гнездышко», «Музыкальный портрет», «Киндер-сюрприз».</li> <li>• Упражнения: «Части тела», «Локомотив», «Цепочка имен», «Прогулка с закрытыми глаза»</li> <li>• Решение проблемных ситуаций, их разыгрывание.</li> <li>• Беседы о том, как играли дети раньше и как можно играть сегодня.</li> </ul>	<p>«Кафе» Цель: обогатить опыт детей знаниями и игровыми умениями, которые позволят им в дальнейшем самостоятельно организовывать и играть в игру «Кафе», проявляя игру и творчество.</p> <p>«Путешествие на автобусе» Цель: поощрять творческую инициативу детей в игровой деятельности, имеющих разные особенности, способности и интересы, использование проблемных ситуаций в процессе игры.</p> <p>«МЧС - Спасатели» Цель: формировать умение творчески развивать сюжет игры;</p> <p>«Пикник» Цель: развитие творческой инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре.</p> <p>«Ярмарка» Цель: побуждать детей творчески использовать в игре знания о русских народных традициях; Использовать игру для формирования новых интересов и способностей детей; Способствовать сознательному отношению к соблюдению правил ролевого взаимодействия, Направляя внимание на качество исполняемых ролей.</p> <p>«Парикмахерская» Цель: формировать умение творчески развивать сюжет игры.</p>

А также, для создания педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста разработаны рекомендации для педагогов и родителей по правильному использованию предметно-пространственной среды в детском саду и дома.

#### Рекомендации для педагогов по использованию предметно-пространственной среды

1. Для поддержания интереса детей дошкольного возраста к игре необходимо обеспечить свободу и добровольность включения детей в игру: не навязывать игру, а вовлекать в нее, а так же охват игрой всех сфер деятельности ребенка.

2. Смысл и содержание игры, ее правила, идея игровых ролей должны быть доступны и понятны для каждого ребенка.

3. Необходимо создать предметно-игровую среду с включением различного игрового материала.

4. Необходимо учитывать гендерные различия детей, их интересы и настроение, осуществлять своевременное изменение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей.

5. При организации среды делать ее универсальной, т.е. способствующей различным видам детских игр (сюжетно-ролевым, театрализованным, дидактическим, конструктивным и др.), разнообразным по содержанию (семья, аптека, стройка, магазин, поликлиника).

6. Пространство игровой комнаты необходимо организовать таким образом, чтобы оно позволяло детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей, чтобы в случае необходимости любой ребенок мог уединиться для индивидуальной игры.

7. В законе «Об Образовании РФ» игра обозначена, как ключевая деятельность дошкольника [39], соответственно, игрушки и игры, подбирать с учётом возрастных возможности детей, пола, интересов должны обладать высоким художественным уровнем, отражать гуманистические ценности и идеалы [44].

8. Следует предусмотреть достаточный ассортимент игрушек, обеспечивающий возможность одновременного участия в игре всех детей и разнообразие игр.

9. Для отобразительных игр необходимы образные игрушки, которые можно разместить в различных местах группового помещения и использоваться для создания игровых ситуаций. Набор игрушек должен содержать многофункциональные игрушки (конструкторы), позволяющие развешивать такие игры, как «автобус», «поезд», «корабль».

10. Необходимо наличие игрушек для сюжетно-ролевых игр:

– Сюжетно-образная игрушка: это игрушка, отражающая в себе образ одушевленного существа (мишки, зайцы, котики и т. д.);

– техническая игрушка: она отражает средства передвижения, технику, используемую в труде, средства связи и информации;

– игрушка-забава: это – смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных. В основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность;

– маскаратно-елочная игрушка: она лишь чем – то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки. Но этого достаточно, чтобы дети играли, жили в образе;

– спортивно-моторная игрушка: предназначена для осуществления задач физического воспитания;

– музыкальная игрушка: удовлетворяет интерес к звукам;

– театральная игрушка: она служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышление, воображение, способность воспроизведения;

– дидактическая игрушка предназначена для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (шары, пирамиды, матрешки, парные картинки);

– строительный материал: назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей;

– игрушка-самоделка: при изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху.

11. Игрушки должны побуждать детей к творчеству, формировать дружеские взаимоотношения, организованность, справедливость, быть динамичными, отражать здоровый юмор, должны быть окрашенные стойкими, безопасными красками, легко подвергаться обработке.

12. В соответствии с требованиями зонирования группы выделяется место для кукольного уголка, оборудованного для различных игровых действий с куклой и сюжетно-ролевых игр (игрушечная мебель, посуда, кукольная одежда, игрушки, имитирующие бытовые предметы: утюг, телевизор, газовая плита, предметы для стирки).

13. Содержание кукольного уголка должно соответствовать разным ситуациям сюжетно-ролевых игр и постоянно дополняться, по мере освоения детьми тех или иных игровых действий.

14. В пространственно-развивающую среду, которая имеет непосредственное отношение к сюжетно-ролевым играм, включается и природный уголок. В нем могут разворачиваться различные игровые ситуации, входящие в сюжет ролевой игры. Например, в игре «семья» действие переносится в природный уголок, когда мама, папа и дочка отправляются на прогулку в парк.

15. Следует предусмотреть наличие в игровом уголке предметов, которые дети могли бы использовать в роли предметов-заменителей. Так же среди игровой атрибутики значительное место занимают детские поделки, используемые в играх (деньги, кошельки из бумаги, таблетки, бланки для рецептов и многие другие). Использование самоделок повышает у детей интерес к игре.

16. Привлекать к оформлению игровых зон самих детей, вместе с ними расставлять игрушки, обыгрывая каждую новую игрушку и вызывая к ней эмоциональное отношение, следить за чистотой игрушек и их состоянием.

17. Для развития у детей ролевых действий необходимо умение перевоплощаться, поэтому можно использовать для этого костюмы и атрибуты (фартук для мамы, белый халат для врача, фуражка для милиционера) хранятся в специальном шкафчике, доступном для детей, или на вешалке. Отдельно предусмотреть хранение костюмов для игр-драматизаций.

18. Необходимо иметь в группе разнообразные настольные игры, соответствующие интересам детей и стимулирующие их развитие. Дети дошкольного возраста также охотно играют с мелкими дидактическими игрушками (куклами, машинками, солдатиками, фигурками животных, разборными домиками). Эти игрушки используются для воплощения замысла в сюжетно-ролевой игре и выполняют вспомогательные функции (например, украшение интерьера, игрушки для дочки в игре «семья»).

#### Рекомендации для родителей по использованию предметно-пространственной среды

1. Организовывая пространство для игры дома, помните, что предметно-пространственная среда должна быть трансформируемой. Необходимо изменять среду в зависимости от меняющихся интересов и возможностей детей. Под влиянием впечатлений от окружающего мира, детская комната или уголок могут превращаться в корабль, школу, кинотеатр, зоопарк и др. Ребенок сам или с помощью взрослого может создавать необходимую игровую обстановку, используя различные предметы из окружающего предметного пространства: коробки, мебель, детали крупных конструкторов, ширмы, занавеси и др.

2. Так же предметно-пространственная среда дома должна быть полифункциональной. Используйте различные составляющие предметной среды: например, природных материалов, привезенных из путешествий с родителями, или коробки с различными бытовыми предметами, которые используются в играх в качестве предметов-заместителей. Предметы-заместители позволяют стремительно менять сюжет, причем без особых

материальных затрат (это может быть деревянный брусочек вместо телефона, бумажные карточки вместо денег или вместо банковской пластиковой карты, камешки и ракушки вместо еды, любые бытовые коробочки из-под зубной пасты, баночки и т.д.).

3. У ребенка должен быть свободный выбор разнообразных материалов, игр, игрушек, что будет обеспечивать вариативность среды. Поэтому, рекомендуем периодически менять игрушки, добавлять новые предмета, стимулирующие различные виды детской активности. Если родители видят, что игрушка долгое время не используется, потому что ребенок утратил к ней интерес, то можно вместе с ребенком определить, какие игрушки можно отправить «отдохнуть», например, в кладовую комнату, или просто убрать в шкаф, освободив место тем играм и игрушкам, которые в настоящее время представляют наибольший интерес.

4. Наполняйте игровой уголок ребенка игрушками из разных материалов для развития тактильных ощущений, сенсомоторных навыков и разнообразных по содержанию играми, направленными на развитие памяти, внимания, мышления, усидчивости и т.д.

5. Распределяя вещи по полкам, нужно помнить, что с игрушками ребенок играет каждый день, а некоторые личные вещи он использует не с такой периодичностью, и их можно разместить повыше.

6. Обустривая домашний игровой уголок, обязательно обеспечите доступность игрового материала, что будет способствовать развитию самостоятельности, умения делать выбор и реализовывать свои игровые замыслы, принимать решения и нести ответственность, отвечать за порядок в своем игровом уголке.

7. Прежде всего, необходимо помнить о безопасности материалов, из которых изготовлены игрушки. Покупая ребенку игрушку, нужно обязательно требовать в магазине сертификат безопасности.

8. Предметно-пространственная среда обеспечивает разные виды активности дошкольника (речевую, игровую, умственную и т.п.). Ребенок



должен осваивать все пространство квартиры: действовать, играть и в ванной комнате, и в прихожей, и на кухне. У него должно быть и свое пространство, оборудованное с учетом его психофизических особенностей и возможностей.

19. При создании предметной развивающей среды необходимо учитывать гендерную специфику и обеспечивать среду, как общим, так и специфичным материалом для девочек и мальчиков. Специфический материал, для девочек – это куклы, коляски, для мальчиков – машины, пистолеты. Общие игрушки - это конструкторы, обучающие игры (лото, шахматы, шашки, домино с картинками), спортивные и музыкальные игрушки.

20. Для мальчиков характерно освоение «дальнего» пространства комнаты, желание больше использовать в игре предметы-двигатели (машины, тележки, каталки и пр.), а также свободно перемещаться из одного конца комнаты в другой и т.д. Эти особенности необходимо учитывать при планировке комнаты, в которой живет мальчик.

21. Девочки, как показали физиологи, в основном ориентируются на «ближайшее» пространство (игры с куклами в нешироком игровом поле), поэтому им следует создать условия, помогающие ситуативным, сосредоточенным игровым сюжетам.

22. С четвертого года жизни ребенка нужно подумать о зоне сюжетно-ролевых игр, причем с ярко выраженными функциональными особенностями орудийных атрибутов, у которых что-то будет переключаться, нажиматься, крутиться, и в большом количестве атрибутов, обозначающих внешний знак роли – шлем, корона, плащ, сумка, щит, веер.

23. В перечень игрушек для детей четвертого года жизни включаем: наборы чайной и кухонной посуды (крупных и средних размеров), набор овощей и фруктов (объемные муляжи), комплект кукольных постельных принадлежностей, разные виды автомобилей, паровозики, кукольные коляски, набор медицинских принадлежностей (фонендоскоп, градусник, шпатель), кукольная мебель, ширмы.

24. Помимо уже существующих в перечень игрушек для детей пятого года жизни включаем: фигурки человечков, набор солдатиков, набор фигурок: семья, машины разных размеров и различных служб: полицейские, пожарные, скорая помощь, строительная техника, трансформеры и технические игрушки, кукольная мебель, ширмы, замок, крепость, настольно-печатные игры, конструкторы для игр с песком и водой, разные виды и наборы пазлов, подборка из природного материала (шишки, мох, желуди, морские камешки, пенька, мочало, семена подсолнечника, арбуза, дыни, остатки цветных ниток, кусочки меха, ткани, пробки, сухоцветы, орехи), емкость с лоскутами, мелкими и средними, разного цвета и фактуры, сумки, корзинки, рюкзаки и т.д.

25. В перечень игрушек для детей 6–7 лет включаем: наборы мелких фигурок (5–7 см): домашние и дикие животные, динозавры, сказочные персонажи, солдатика (рыцари, богатыри), семья, наборы посуды (крупных, средних и маленьких размеров), наборы масок, телефон, часы, различные виды сборно-разборного транспорта (наземного, воздушного, морского, подводного, луноход), набор: железная дорога (мелкая, сборно-разборная, механическая или электрифицированная), замок, крепость, город, ширмы, ящик с мелкими предметами-заместителями, емкость с лоскутами, мелкими и средними, разного цвета и фактуры, настольно-печатные игры, подборка из бросового материала: бумажные коробки, цилиндры, катушки, конусы, пластиковые бутылки, пробки и т.п., подборка из природного материала (шишки, мох, желуди, морские камешки, пенька, мочало, семена подсолнечника, арбуза, дыни, остатки цветных ниток, кусочки меха, ткани, пробки, сухоцветы, орехи, соломенные обрезки, желуди, ягоды рябины и др.

26. Обязательно нужно включать не только стационарную, но и мобильную мебель: полу функциональное игровое оборудование (например, ширмы), где в коробках, ящичках будут сосредоточены разнообразные предметы, материалы, куски ткани, платки, «бабушкины» платья, сумки, элементы разных костюмов и прочие детали внешних знаков ролей, которые

примеряют на себя дети дошкольного возраста. Именно данные предметы обладают наибольшим развивающим эффектом, позволяют ребенку активно манипулировать ими.

27. Интересным для ребенка будет создание «лаборатории». Поэтому просто и полезно создать элементарную детскую лабораторию, т.е. собрать в ящичке нужные для детского исследования предметы: магниты, бинокли, увеличительные стекла, микрофоны, маленькие весы, компасы и т.д. Постепенно вводить новые предметы и показывать способы действия.

28. Существуют мощные соперники книг – телевизоры и компьютеры. А для слушания и тем более для чтения нужны волевые усилия. Поэтому следует весьма внимательно и разборчиво отнестись к организации и подбору книг дома. Обязательно обратите внимание на шрифт и иллюстрации в книге, оформление и содержание, чтобы они были понятны ребенку.

29. Создавая детям условия для занятий рисованием, лепкой, конструированием, у ребенка формируется устойчивый интерес к изобразительной деятельности, развиваются способности. Поэтому, место, где ребенок рисует, должно быть хорошо освещено. Свет должен падать с левой стороны. Следите за тем, чтобы ребенок правильно сидел за столом: не горбился, не наклонялся очень низко. Проверьте, соответствует ли стул и стол росту ребенка. На столе, кроме листа бумаги, находятся краски, кисти, стаканчик - непроливайка. После промывания кисти ребенок промакивает ворс тряпочкой.

30. Позаботьтесь также о том, чтобы у ребенка было место для хранения материала, хорошо для этого иметь детский шкаф или открытую полку, где будут храниться краски, кисти, восковые мелки, карандаши, бумага, альбомы, раскраски, пластилин, доска и т.д. Приучайте ребенка самостоятельно пользоваться ими.

31. Важно позаботиться о разнообразии материалов для творчества, например, гуашь, акварель, фломастеры, цветные восковые мелки, уголь, карандаши, пластилин различного вида и т.д.

32. Бережно относитесь к творчеству ребенка, что бы ребёнок увидел ваше отношение, как к чему-то ценному, нужному.

#### **2.4. Оценка эффективности реализации педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста**

Исследовательская работа по изучению реализации педагогических условий преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, через внедрения разработанного комплекса игр и упражнений и рекомендаций педагогами ДОО направлена на проверку и эмпирическое доказательство выдвинутой гипотезы.

Цель исследования: внедрение педагогических условий преодоления сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста в работу педагогов с детьми в ДОО и проверка их результативности используя метод наблюдения.

В диагностических мероприятиях приняли участие 12 детей старшего дошкольного возраста. Базой исследования выступил МДОУ №XXX г. Красноярск, в котором проводилось наблюдение за игровой деятельностью детей старшего дошкольного возраста. Использование комплекса игр и упражнений и рекомендации длилось три месяца.

Результаты наблюдения показали, что в репертуаре игр у мальчиков преобладают такие игры, как «в войну», «водители», «строители», игры с машинками, «путешествие»; у девочек: «дочки-матери», «больница», «магазин», «салон красоты», «путешествие» (Приложение Д). Сюжеты детей стали более разнообразными, увеличилось их количества за игру. Так,

например, в сюжетно-ролевой игре «Кафе» на констатирующем этапе эксперимента дети играли в один сюжет (повар спрашивал у посетителей, что приготовить, готовил и выносил готовую еду), то при контрольной диагностике отметили увеличение сюжетов (повар готовит блюда, официант обслуживает посетителей, водителей привозит продукты, персонал кафе поздравляет посетителя с днем рождения).

Наблюдения показали, что сюжетно-ролевая игра развивалась в составе из 3–4 человек. Репертуар игр разнообразен. Инициатива по организации игры в основном принадлежала одним и тем же детям, но детей проявляющих инициативу стало больше (58%) по сравнению с результатами констатирующего этапа эксперимента (19%).

Если на констатирующем этапе эксперимента разделение детей в играх происходило по половому принципу: мальчики играли с мальчиками, девочки с девочками, то при контрольной диагностике совместные игры с участием, как мальчиков, так и девочек стали проявляться в игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста.

Анализ предметной среды группы позволил сделать вывод, что у детей для разнообразия игр и сюжетов в группе есть все необходимое оборудование.

Отметим также тот факт, что среди испытуемых детей был один ребенок, которого трудно вовлечь в игру, он просто не хотел играть. Один ребенок не умел играть в сюжетно-ролевые игры, не знал своей роли. Данный ребенок вступал в кратковременное взаимодействие со сверстниками. Его действия с игрушками были однотипны, он не вступал в контакт и обсуждения с другими детьми. Например, в процессе развертывания сюжета игры другими детьми, ребенок внедрялся в игру нарушая правила.

Результаты наблюдения за игровой деятельностью детей дошкольного возраста представлены на рисунке 6.



Рисунок 6. Результаты повторного наблюдения за игровой деятельностью детей

Проанализировав первоначальные результаты наблюдения за игровой деятельностью детей и результаты, полученные после внедрения педагогических условий, направленный на преодоление депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, можно сделать вывод, что педагогические условия, которые включены в комплекс игр и упражнений стали эффективным способом решения проблемы депривации сюжетно ролевой игры.

В репертуаре игр как у мальчиков, как у девочек появились новые сюжетно-ролевые игры, так к играм мальчиков прибавилась игра в водителей, строителей, у девочек появилась игра в салон красоты, путешествие.

Результаты сравнения первичного наблюдения за игровой деятельностью с наблюдением проведенным, после внедрения комплекса игр и упражнений представлены в рисунке 7.



Рисунок 7. Результаты сравнения наблюдения за игровой деятельностью детей старшего дошкольного возраста

Анализ результатов наблюдения показал, что состав детей в сюжетно-ролевой игре увеличился до 3-4 человек в игре. Репертуар игр стал более разнообразен. Увеличилось количество детей проявляющих инициативу по организации игры. Так же можно, сказать что, у детей расширилось представление о профессиях, дети научились отражать знания о профессиях взрослых и в игре. Применяя полученные знания о ролевом поведении, дети применяли на себя роль и воспроизводили действительность выбранной роли в сюжетно-ролевой игре. Разработанные рекомендации способствовали правильному использованию предметно-пространственной среды педагогом.

## Выводы по главе 2

Проведено исследование депривации детской игры и умения детей старшего дошкольного возраста играть. Базой исследования выступил один из детских садов г. Красноярска. В исследовании приняли участие 12 детей старшего дошкольного возраста, родители, педагоги.

Исследование показало, что у 50% семей дома нет игровых наборов для сюжетно-ролевой игры, предпочтение в игрушках отдается конструкторам, Лего-наборам (100%), дидактическим играм (75%), электронным игрушкам (92%) и играм на телефоне и компьютере (92%).

Однако одной из главных причин «ухода игры» из дошкольного образования является подмена игры игровыми формами обучения. Значение игры преимущественно рассматривается как чисто дидактическое, что доказано в нашем исследовании: воспитатели детского сада отдают свое предпочтение в выборе игры с детьми в пользу дидактических, настольно-печатных и театрализованных игр.

Результаты показали, что у детей преобладает средний уровень развития игровых навыков, что составляет 50% детей. Дети со средним уровнем могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами (50%), либо только настольно-печатные игры (32%), иногда – игры, предполагающие наличие двух партнеров (17%). Высокий уровень развития игровых навыков составляет 32% детей. Низкий уровень составляет 17% детей.

Следовательно, возникла потребность в разработке комплекса мероприятий, который препятствовал бы развитию депривации сюжетно-ролевой игры. Поэтому, нами разработан комплекс мероприятий, направленный на развитие инициативности, представлений о профессиях, ролевом поведении, творческой импровизации и рекомендации о правильном использовании предметно-пространственной среды, которые будут способствовать развитию умений играть у детей старшего дошкольного



возраста и препятствовать депривации сюжетно-ролевой игры. Данный комплекс был внедрен и использован педагогом детей старшего дошкольного возраста в одном из садов детского сада, после чего было проведено наблюдение за игровой деятельностью детей.

Анализ результатов наблюдения показал, что состав детей в сюжетно-ролевой игре увеличился до 3-4 человек в игре. Репертуар игр стал более разнообразен. Увеличилось количество детей проявляющих инициативу по организации игры. Так же можно, сказать что, у детей расширилось представление о профессиях, дети научились отражать знания о профессиях взрослых и в игре. Применяя полученные знания о ролевом поведении, дети применяли на себя роль и воспроизводили действительность выбранной роли в сюжетно-ролевой игре. Разработанные рекомендации способствовали правильному использованию предметно-пространственной среды педагогом.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дошкольники, имеющие развитые игровые навыки в соответствии со своим возрастом, имеют адекватный уровень развития произвольного внимания, логического мышления, речи, воображения, т.е. адекватный уровень познавательного развития. Однако, одним из рисков современного дошкольного детства является депривация типично детского вида деятельности – сюжетно-ролевой игры, что приводит к недоразвитию мотивационно-потребностной сферы ребенка, также его воли и произвольности психических процессов.

В ходе исследования осуществлен анализ теоретических источников по исследованию депривации детской игры в современном дошкольном детстве. Раскрыта роль игры в дошкольном детстве и особенности возрастных характеристик умения играть.

Анализ научной литературы показал, что сюжетно-ролевая игра позволяет детям развиваться, расширять свои знания, формировать навыки взаимодействия с окружающей средой, друг с другом. Игра способствует эмоциональному и социальному развитию детей. По мере того, как дети учатся играть, они развивают и улучшают эмоциональные и социальные навыки, которые будут служить им в школьной обстановке и других аспектах жизни.

Выявлены причины ухода сюжетно-ролевой игры из дошкольного детства, прежде всего, это непонимание развивающего значения сюжетно-ролевой игры взрослыми, отсутствие разновозрастных детских сообществ, еще одной причиной депривации детской игры, которая проявляется в современном мире, является технологизация детской игры и маркетингизация детства, а так же причиной является подмена игры игровыми формами обучения.

Проведено исследование депривации детской игры и умения детей старшего дошкольного возраста играть. Базой исследования выступил один

из детских садов г. Красноярска. В исследовании приняли участие 12 детей старшего дошкольного возраста, родители, педагоги. Для достижения цели и проверки гипотезы использовались следующие методы: метод наблюдения, анкетирования, свободное интервью и проективная методика «Игровая комната».

Метод наблюдения использовался с целью отследить, как проявляется сюжетно-ролевая игра у каждого ребенка, метод анкетирования использовался с целью получения информации из ответов родителей о том, как ребенок проводит время дома, из ответов педагогов – получить информацию об организации сюжетно-ролевой игры в группе детского сада. С целью определить, какие любимые игры и игрушки у детей, использовался метод свободного интервью. А для исследования умения дошкольников играть в сюжетно-ролевые игры использовалась проективная методика «Игровая комната» (автор О.М. Дьяченко).

Исследование показало, что у 50% семей дома нет игровых наборов для сюжетно-ролевой игры, предпочтение в игрушках отдается конструкторам, Лего-наборам (100%), дидактическим играм (75%), электронным игрушкам (92%) и играм на телефоне и компьютере (92%).

Значение игры преимущественно рассматривается как чисто дидактическое, что доказано в нашем исследовании: воспитатели детского сада отдают свое предпочтение в выборе игры с детьми в пользу дидактических, настольно-печатных и театрализованных игр.

Результаты показали, что у детей преобладает средний уровень развития игровых навыков, что составляет 50% детей. Дети со средним уровнем могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами (50%), либо только настольно-печатные игры (32%), иногда – игры, предполагающие наличие двух партнеров (17%). Высокий уровень развития игровых навыков составляет 32% детей. Низкий уровень составляет 17% детей.

Следовательно, возникла потребность в создании педагогических условий, которые препятствовали бы развитию депривации сюжетно-ролевой игры. Поэтому, нами разработан комплекс игр и упражнений, направленный на развитие инициативности, представлений о профессиях, ролевом поведении, творческой импровизации и разработаны рекомендации педагогам и родителям о правильном использовании предметно-пространственной среды. Данный комплекс и рекомендации педагогам был внедрен и использован педагогом детей старшего дошкольного возраста в одном из садов детского сада, после чего было проведено наблюдение за игровой деятельностью детей.

Результаты контрольного этапа показали, что состав детей в сюжетно-ролевой игре увеличился до 3-4 человек в игре. Репертуар игр стал более разнообразен. Увеличилось количество детей проявляющих инициативу по организации игры. Анализ предметной среды группы позволил сделать вывод, что у детей для разнообразия игр и сюжетов в группе есть все необходимое оборудование.

Так же можно, сказать что, у детей расширилось представление о профессиях, дети научились отражать знания о профессиях взрослых и в игре. Применяя полученные знания о ролевом поведении, дети применяли на себя роль и воспроизводили действительность выбранной роли в сюжетно-ролевой игре. Разработанные рекомендации способствовали правильному использованию предметно-пространственной среды педагогом.

Таким образом, мы можем заключить, что задачи исследования решены, цель достигнута, гипотеза исследования подтвердилась.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авдулова Т.П. Насыщенность образовательной среды и ее психологическая безопасность // Справочник старшего воспитателя. 2014. № 8. С. 46–50.
2. Акименко А.И. Карточка театрализованных игр для детей старшей группы [Электронный ресурс] // Образовательная социальная сеть nsportal.ru. URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitierechi/2014/01/08/kartoteka-teatralizovannykh-igr-starshaya-gruppa> (дата обращения 12.03.2021).
3. Бородина В.Н., Певнева Е.В. Роль игры в развитии познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста // Развитие человека в современном мире. Новосибирск, 2015. С. 178–186.
4. Блонский П.П. Псевдология. М., 1999. 353 с.
5. Вербианова О.М., Груздева О.В. Психология ребенка. Красноярск, 2017. 137 с.
6. Виноградова Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: практическое пособие. М., 2009. 128 с.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–75.
8. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Дошкольное образование. № 5. 2005. С. 15–22.
9. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М., 2004. 512с.
10. Гейдельбах С.С. Значение сюжетно-ролевых игр в развитии дошкольников. Омск, 2016. URL: <https://www.1urok.ru/categories/19/articles/223> (дата обращения: 05.03.2020).
11. Гладкова Ю. Семья как субъект образовательных отношений: взаимодействие, сотрудничество, партнерство // Дошкольное воспитание. 2018. № 5. С. 44–52.

12. Груздева О.В. Индивидуально-личностное развитие детей дошкольного, младшего школьного и подросткового возраста. Красноярск, 2010. 244 с.
13. Запорожец А.В. Роль игры в воспитании детей. М., 1976. 96 с.
14. Колодницкий Г.А. Музыкальные игры, ритмические упражнения и танцы для детей: практическое пособие. М., 2001. 64 с.
15. Королева М.В. Формирование у старших дошкольников представлений о мире современных профессий // Молодой ученый. 2015. № 7 (87). С. 788-791.
16. Ключева Н.В. Педагогическая психология. М., 2003. 400 с.
17. Леонтьев А.Н., Запорожец А.В. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. М., 1995. 144 с.
18. Маликова, Т. Н. Инициативность старших дошкольников в различных видах деятельности как образовательный результат // Молодой ученый. 2016. № 17 (121). С. 132-134.
19. Маслюк. С.П. Развитие творческого потенциала дошкольников через игры-импровизации [Электронный ресурс] // Образовательная социальная сеть nsportal.ru. URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/razvitierechi/2014/01/08/kartoteka-teatralizovannykh-igr-starshaya-gruppa> (дата обращения 12.03.2021).
20. Медведева, К.А. Создание развивающей предметно-пространственной среды в группе ДОУ в контексте ФГОС ДО // Педагогическое мастерство: материалы VII Международной научной конференции. М., 2015. С. 93-95.
21. Мигунова Е.В. Организация театрализованной деятельности в детском саду: учебное методическое пособие. Великий Новгород, 2006. 126 с.
22. Микулова Е.М. Карточка проблемных ситуаций для детей старшего дошкольного возраста через игру [Электронный ресурс] // Солнечный свет. URL: <https://solncesvet.ru/opublikovannyie>

materialyi/kartoteka-problemnyh-situaciy-dlya-detey.2364913/ (дата обращения 10.03.2021).

23. Николаева Л.Ю. Игровая деятельность дошкольников // Образование и воспитание. 2016. № 2 (7). С. 25-29.

24. Руденко В.А. Анкета и интервью в педагогическом исследовании. Минск, 2007. URL: [https://library.by/portalus/modules/shkola/readme.php?subaction=showfull&id=1192707878&archive=1195938639&start\\_from=&ucat=&](https://library.by/portalus/modules/shkola/readme.php?subaction=showfull&id=1192707878&archive=1195938639&start_from=&ucat=&) (дата обращения: 05.12.2020).

25. Самойлова В.А. Особенности поведения дидактических игр с детьми старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс]. Балашиха, 2018. 5 с. // Всероссийский сайт для педагогов ДОУ. URL: <http://2018.vospitateli.ru/publikacii-vospitateley/dekabr/no-4702-publikaciya-na-temu-osobennosti-provedeniya-didakticheskikh-igr-s-detmi-starshego-doshkolnogo-vozrasta/> (дата обращения: 15.03.2021).

26. Смирнова Е.О. Психология ребенка. М., 1997.

27. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры. М. 2017. 223 с.

28. Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование. 2013. № 3. С. 92–98.

29. Сайкина Е.В. Игра как основной вид деятельности дошкольника. Омск, 2017. 31 с.

30. Служаева М.М. Роль игр в развитии личности детей дошкольного возраста. Тамбов. 2017. С. 118–119.

31. Сухомлинский В.А. Значение игровых технологий в работе с детьми. 2018. URL: [https://docviewer.yandex.ru/view/0/?\\*=yi82znHZC...](https://docviewer.yandex.ru/view/0/?*=yi82znHZC...) (дата обращения: 04.04.2020).

32. Слепцова И. Депривация детской игры как риск современного дошкольного детства: причины и способы преодоления в условиях ФГОС ДО // Дошкольное воспитание. 2017. № 6. С. 11–16.

33. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Право на игру: новый комментарий к статье 31 конвенции о правах ребенка // Психологическая наука и образование. 2013. № 1. С. 5–11.
34. Смирнова Е.О. Метод диагностики сюжетной игры дошкольников // Вопросы психического здоровья детей и подростков. 2017. № 3. с. 52.
35. Суровицкая М.В. Сборник диагностик, направленных на выявление уровня сформированности социально-коммуникативного развития. Камышлов, 2017. 69 с.
36. Слепцова И. Депривация детской игры как риск современного дошкольного детства: причины и способы преодоления в условиях ФГОС ДО // Дошкольное воспитание. 2017. № 6. С. 11–16.
37. Токарев А.А. Влияние сюжетно-ролевых игр на развитие игровой деятельности у детей дошкольного возраста // Молодой ученый. 2012. № 5 (40). С. 520-523.
38. Федюшина М.В., Попова И.Е., Жильникова С.А. Сюжетно-ролевая игра дошкольников, ее значимость и роль воспитателя в организации игры // Развитие современного образования: от теории к практике: Сборник материалов VII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Чебоксары, 2019. С. 71–73.
39. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г., № 1155 / Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2013. URL: <https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-oshkolnogo-obrazovaniya/> (дата обращения: 5.10.2020).
40. Федеральный закон «Об образовании» № 273-ФЗ от 29.12.12г.
41. Фельдштейн Д.И. Глубинные изменения современного Детства и обусловленная ими актуализация психолого-педагогических проблем развития образования // Психология образования. 2011. № 1. С. 3–12.



42. Хилько М. Возрастная психология. М., 2013. 145 с.
43. Чернова А.А. Формирование представлений о труде взрослых у детей дошкольного возраста // Педагогическое мастерство: материалы X Международной научной конференции. М., 2017. С. 55-57.
44. Чоома А.Д. Значение сюжетно-ролевой игры для развития дошкольников // Актуальные задачи педагогики: материалы VII Международной научной конференции. Чита, 2016. С. 63-66.
45. Шайхутдинова Г.М. Роль сюжетно-ролевой игры в развитии коммуникативных способностей детей. Казань, 2019. С. 379–381.
46. Шмаков С.А. Игра и дети. М., 1968. 62 с.
47. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: 1999. 360 с.
48. Asieieva Yulina, Panaiotova Maria. Influence game on personal development of preschool children // Spirit time. № 15. 2019. P. 32–34.
49. Monika Jensterle. Use of the didactic game Mundus at web safety tests. 2019. 67 p.
50. Rustamova M.E., Fayzullaeva M.Z. Formation of a plot game in children of primary preschool age // Достижения науки и образования. № 12. 2020. P. 67-69.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Таблица 2

Карта наблюдения за деятельностью детей во время игры

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замыслы игры с партнерами	Выводы
Ребенок 1	-	Парикмахерская, мяч	2	-	-	Девочки с группы	-	-	-	1	-	Трудно вовлечь в игру, не знает своей роли
Ребенок 2	-	Больница, магазин, парикмахерская, мяч.	3	+	+	Девочки с группы	+	+	+	2	+	Не инициирует игру, но можно вовлечь, знает свою роль

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включаетя в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 3	+	Конструктор, кафе, парикмахерская, дочки-матери	2	+	-	Сама	-	-	+	3	-	Не знает своей роли
Ребенок 4	+	Игра из мультфильма про кота, дракона, куклы и замок	2	+	+	Сама или девочка из группы	-	+	+	3	+	Иницирует игру, но не полностью знает свою роль
Ребенок 5	+	Дочки – матери, Игра из мультфильма про кота, дракона, куклы.	2	+	+	Сама или девочка из группы	-	+	+	3	+	Иницирует игру, но не полностью знает свою роль

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включаетя в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 6	+	Машинки, конструктор, аэропорт, гараж, в войну	2-3	+	-	Сам	+	+	+	2	+	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру
Ребенок 7	+	Лего, конструктор, в машинки, в войну	2-3	+	-	Сам или мальчик из группы	-	-	+	1-2	+-	Не знает своей роли
Ребенок 8	-	Мяч, одевает костюмы и танцует, больница	1-2	-	-	Любой из группы	-	-	-	1	-	Трудно вовлечь в игру, не знает своей роли
Ребенок 9	-	Машинки, конструктор, лего, банк, в войну	2-3	+	+	Мальчик из группы	+	+	+	3	+	Не инициирует игру, можно вовлечь.

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включаетя в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 10	+	Больница, концерт, магазин, дочки-матери	1-2	+	+	Сама	+	+	+	2	+	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру
Ребенок 11	-	Повар, кафе.	1-2	+	-	Девочки из группы	+	+	+	1	-	Не инициирует игру, но можно вовлечь, знает своей роли
Ребенок 12	-	Парикмахерская, больница, кафе, строитель, дочки-матери	2	+	+	Девочки из группы	+	+	+	2	+	Не инициирует игру, можно вовлечь, знает свою роль

Анкета для родителей «Как ребенок проводит время дома»

Уважаемые родители! Мы обращаемся к Вам с просьбой оказать нам содействие в исследовании игровой деятельности детей дошкольного возраста. Для этого мы просим внимательно ознакомиться с поставленными вопросами и выбрать ответ из предложенных вариантов. Если есть необходимость, допишите свой вариант ответа.

1. Любит ли Ваш ребенок играть дома?
  2. Во что он чаще всего играет?
  3. Его любимая игра?
  4. Какие виды игрушек есть у ребенка дома:
    - образные (животные, куклы, в том числе Барби);
    - бытовые (мебель, посуда и т.п.);
    - технические (машины, паровозы и т.п.);
    - строительные наборы, конструкторы, лего-наборы;
    - музыкальные игрушки; заводные (юла и т.п.);
    - дидактические (кубики, пирамиды, вкладыши и т.п.);
    - настольно-печатные (лото игры-ходилки и т.п.);
    - игровые наборы для сюжетных игр (магазин, парикмахерская, больница и т.п.);
    - электронные игрушки (музыкальные и игровые планшеты и телефоны);
    - компьютерные игрушки (на телефоне, компьютере);
    - военные игрушки (автоматы, пистолеты, танки и т.п.).
  5. Просит ли Вас ребенок поиграть с ним? Как Вы откликаетесь на эти просьбы?
- 
6. С кем чаще всего ваш ребенок играет дома?

---

7. Какие роли предлагает Вам ребенок, приглашая в игру?

---

8. В какие игры вашего детства вы научили играть своего ребенка?

---

Благодарим вас за ответы, помощь и сотрудничество!

Анкета для воспитателя «Сюжетно-ролевая игра»

Мы обращаемся к Вам с просьбой оказать нам содействие в исследовании депривации сюжетно-ролевой игры. Для этого мы просим Вас ответить на предложенные вопросы.

1. Какую роль Вы отводите себе в играх детей?

---

2. В какие игры предпочитаете играть с детьми в свободной игровой деятельности:

сюжетно-ролевые игры;

настольно-печатные;

театрализованные;

подвижные;

дидактические.

3. Перечислите тематику сюжетно-ролевых игр, в которые играют дети группы?

---

4. Какая часть детей играет в сюжетно-ролевые игры? Постоянен ли состав играющих?

---

5. Сколько времени отводится сюжетно-ролевой игре в режиме дня в группе?

---

Благодарим вас за ответы, помощь и сотрудничество!



Упражнения, направленные на развитие инициативности и  
самостоятельности

Дидактические упражнения:

«Запоминалка»

Цель: визуальное развитие.

Ход: Поставьте небольшое количество разных предметов перед ребенком, пусть ребёнок сразу закроет глаза или отвернётся, и один предмет уберите, а дошкольник в свою очередь должен этот предмет назвать, в дальнейшем постепенно усложняйте эту игру, убирая два предмета и больше.

«Придумай свой вопрос»

Цель: Освоение умения формулировать вопросы в различной форме и задавать их.

Ход: Дети садятся в круг, одному дается в руки любой предмет (мяч, игрушка, карандаш) который определяет ведущего задающего вопрос. Ответивший на вопрос ребенок принимает роль ведущего и адресует свой вопрос следующим детям.

«Найди предмет»

Цель: научить детей ориентироваться в пространстве группы, внимательно слушать задания.

Ход: Детям предлагается найти, предметы по форме, цвету или признаку предмета в пространстве группы (например, найти что-нибудь квадратное).

После того, как все дети нашли, они приносят или говорят то, что нашли, желательно не повторяются.

«Сочинялка»

Цель: научить детей слушать друг друга, придумывать собственный сюжет.

Ход: Дети садятся в круг, предмет (мяч, игрушка, карандаш) в руках определяет рассказчика который начинает придумывать историю, далее по сигналу предмет передается следующему ребенку, он продолжает начатую историю. Истории можно записывать.

«Почтальон»

Цель: выучить домашний адрес, описывать свой дом.

Ход. Дети заняты самостоятельной деятельностью. Один из детей «почтальон». Он разносит письма. Тот, к кому он «постучится», должен назвать домашний адрес и рассказать от кого он ждет письмо: описать его внешний вид, особенности. Кто справился с заданием, получает конверт (письмо). Дети достают из конверта белые листочки бумаги и рисуют письмо следующему ребенку (можно на листочке «написать» письмо своему другу).

«Что в чудесном мешочке?»

Цель: знакомство с вопросом как формой получения информации, знаний; активизация речевой поисковой активности.

Ход. Воспитатель: «Дети, у меня в мешочке что-то есть. Хотите угадать, что там лежит? Чтобы угадать, надо задавать вопросы. А я буду на них отвечать». Вопросы задаются по очереди: кому попадет мяч и руки, тот и задает вопрос. Каждый, кто задал вопрос, берет фишку. Повторять вопросы нельзя. В конце игры выясняют, кто больше наберет фишек.

«Я никогда не...»

Цель: Учить детей проявлять внимание друг к другу, правильно рассуждать, развитие логического мышления, памяти.

Ход. Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т.д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

«Представиться по-разному»

Ход. Каждый человек в кругу должен «представить себя»: изобразить жест, сказать слово, прочитать стихотворение и т.п.

Подвижные игры:

«Человек к человеку»

Ход. Для игры необходимо нечетное число игроков. Все игроки свободно перемещаются, водящий произносит: «Рука к руке!». И все участники игры, в том числе ведущий, должны найти себе пару и соприкоснуться с партнером руками. Тот, кто остался без пары, становится водящим. Игра продолжается. Команды могут быть разнообразными, например: «Мизинец к мизинцу».

«На одну букву»

Ход. Каждый желающий может предложить букву, начиная с которой все присутствующие должны по очереди перечислять предметы, находящиеся в этой комнате. Например, кто - то предложил букву «С». Все наперебой начинают говорить: «стул, стекло, стол» и т. д. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово. В паузах предложивший букву может громко считать до 3.

«Пятка к пятке», «Ухо к уху», «Поздороваться носами»

Ход. За 1 минуту поздороваться с как можно большим количеством человек.

Здороваться можно руками, носами, коленками, губками и т.д.

«Поздороваться за руку с максимальным количеством людей»

Ход. Каждый должен за определенное время (1-3 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку.

Вариант: обязательно называть свое имя. Можно оговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался

больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?» Выявляются несколько лучших.

#### «Зеркала»

Цель - закрепить способы ходьбы, бега, прыжков, лазанья, метания и придумывание новых движений.

Ход. Дети становятся в круг они «зеркала», выбирается ведущий «отражение» он выполняет различные движения, кто по его мнению более точно «отражает» движения тот и становится ведущим.

#### «Передай мяч»

Цель – снятие излишней двигательной активности.

Ход. В кругу, сидя на стульях или стоя, играющие стараются как можно быстрее передать мяч товарищу, предварительно назвать имя, и не уронить его. Нужно в максимально быстром темпе бросать мяч. Усложнить упражнение можно, предложив детям играть с закрытыми глазами или одновременно с несколькими мячами.

#### «Рыбак»

Цель – закреплять умения действовать по сигналу, делать самостоятельный выбор.

Ход. Выбирается рыбак, остальные дети придумывают какой рыбой они будут, «подплывают» к рыбаку со словами:

- «Рыбак, рыбак что плетешь?»,
- «Невод»!
- «А зачем?»,
- «Рыбу ловить»,
- «А какую?».

Рыбак называет, какую и эта рыба убегает, он должен ее догнать. Пойманная рыба становится рыбаком.

«Кто соберет больше всего шишек?»

Нужно: шишки, корзинки, колокольчик.

Ход. Шишки высыпаются на землю, по команде (колокольчик) дети начинают собирать, только не горстями, а поштучно, снова звонит колокольчик, останавливаются, подсчитываем, у кого больше всех, тому приз [14].

Упражнения и игры, направленные на развитие ролевого поведения

Разыгрывание диалогов по ролям: (из сказки, стихотворения)

Потерялась наша Таня

- Потерялась наша Таня,

Где искать ее мы станем?

- Котик, черные чулочки,

Ты не видел нашей дочки?

- Мяу, не видал я Тани,

Я мышей ловил в чулане.

- Хрюшка, розовое брюшко,

Ты не знаешь, где Танюшка?

- Хрю, спала я возле бани,

Не видала вашей Тани...

- Утка, беленькая шея,

Где она, скажи скорее?

- Кря, не видела я Тани,

Я вела утят с купанья.

Слушай, курица-пеструшка,

Где же все-таки Танюшка?

- Ко-ко, копалась я в бурьяне,

Там не видно было Тани.

- Козлик, остренькие рожки,

Ты не видел нашей крошки?

- Ме-ее я прыгал по поляне,

Не заметил вашей Тани.

- Тузик, рыженькое ушко

Ты не знаешь, где Танюшка?  
- Гав, сейчас доем я кашу  
И найду Танюшку вашу.  
Мчится Тузик по дорожке,  
Вот следы...  
Вот босоножки...  
Ну, а вот и наша Таня  
В ярко-синем сарафане.  
Кто кого обидел первый?  
- Кто кого обидел первый?  
- Он меня!  
-Нет, он меня!  
- Кто кого ударил первый?  
- Он меня!  
- Нет, он меня!  
- Вы же раньше так дружили!  
- Я дружил!  
- И я дружил!  
- Что же вы не поделили?  
- Я забыл...  
- И я забыл...  
- Что ж не будете ругаться?  
- Ни за что!  
- И ни когда!  
- Остается вам обняться!  
- Здорово!  
- Согласен я!  
От чего, родная, снег зимой идет?  
- От чего, родная, снег зимой идет?  
- Из него природа одеяльце ткет!

- Одеяльце, мама? А зачем оно?!

- Без него в земле бы стало холодно!

- А кому, родная, в ней тепла искать?!

- Тем, кому придется зиму зимовать:

Семенам-малюткам, зернышкам хлебов,

Корешкам былинки, злаков и цветов.

Комары

- Комары! Комары!

Вы уж будьте так добры,

Не кусайте вы меня

Столько раз средь бела дня!

Отвечали комары:

- Мы и так к тебе добры,

Ведь кусаем мы тебя,

Хоть до крови, но любя!

Разыгрывание ситуации «Не хочу манной каши!»

Цель: учить интонационно выразительно проговаривать фразы.

Дети делятся на пары. Одним из них будут мамами или папами, другие – детьми. Мама или папа должны настаивать на том, чтобы ребенок ел манную кашу (геркулес, гречку...), приводя различные доводы. А ребенок это блюдо терпеть не может. Пусть дети попробуют разыграть два варианта разговора. В одном случае ребенок капризничает, чем раздражает родителей. В другом случае ребенок говорит настолько вежливо и мягко, что родители ему уступают.

Эту же ситуацию можно разыграть с другими персонажами, например: воробья и воробышек, но с условием, что общаться они должны только чириканьем; кошка и котенок – мяуканьем; лягушка и лягушонок – кваканьем.

Разыгрывание по ролям стихотворения «Кузнечик» А. Апухтина.

Цель: побуждать к активному участию в инсценировке.

Ведущий: Выскочил кузнечик из травы на кочку.

Постучал кузнечик звонким молоточком.

Кузнечик: Молоточек тук да тук! Кто травинку клонит?

Лезет жук, лезет жук, охает и стонет!

Жук: Ох, кузнечик, выручай, хоть просить неловко!

Сам не знаю где и как лопнула подковка.

Без подковки мне не жить, так пекут мозоли.

Ни работать, ни ходить, хоть кричи от боли!

Кузнечик: Это дело не беда! Подними-ка ногу!

Молоточек тук да тук! Получай подковку, жук!

(Появляется комар.)

Комарик: Я, комар, несчастней всех, прямо сбился с толку!

Поломал я, как на грех, острую иголку!

Кузнечик: Пусть меня не просит тот, кто чужую кровь сосет!

Ты из кузницы моей убирайся поскорей!

(Комар улетает. Появляется сороконожка.)

Сороконожка: Ой, кузнечик, помоги! Ножка треснула немножко.

Я осталась без ноги, вот беда какая!

Кузнечик: Ножка ножкой, но какая?

Сороконожка: Кажется, сороковая.

Ведущий: Тук-тук, тук да тук! Это дело добрых рук.

Ножка целая опять.

Сороконожка: Можно больше не хромать

Все дружно: Молоточек вновь играет, наковаленка поет!

Всем кузнечик помогает, быстро помощь подает

Непродолжительная театрализованная деятельность:

Расскажи стихи руками

Цель: побуждать детей к импровизации.

Воспитатель читает стихотворение, дети имитируют движения по тексту:



Кот играет на баяне,  
Киска – та на барабане,  
Ну, а Зайка на трубе  
Поиграть спешит тебе.  
Если станешь помогать,  
Будем вместе мы играть. (Л.П. Савина.)

Дети имитируют игру на различных музыкальных инструментах.  
Возможно использование грамзаписи русской плясовой.

«Немой диалог»

Ход: представьте себе, что ваша мама в магазине, а вы ждете ее на улице, у витрины. Она вам что-то говорит, вы ее не слышите, но пытаетесь догадаться. (Сначала роль мамы берет на себя воспитатель, а дети отгадывают. Затем роль мамы предлагается исполнить детям).

Игра: «Пантомима»

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.

Игра: «Как варили суп» на имитацию движений

Цель: развивать воображение и пантомимические навыки.

Правой рукою чищу картошку, шкурку снимаю с нее понемножку.

Держу я картошку левой рукою, картошку верчу и старательно мою.

Ножом проведу по ее серединке, разрежу картошку на две половинки.

Правой рукою ножик держу и на кусочки картошку крошу.

Ну, а теперь зажигаю горелку, сыплю в кастрюлю картошку с тарелки.

Чисто помою морковку и лук, воду стряхну с потрудившихся рук.

Мелко нарежу лук и морковку, в горсть соберу, получается ловко.

Теплой водой горстку риса помою, сыплю в кастрюлю рис левой рукою.

Правой рукою возьму поварешку, перемешаю крупу и картошку.

Крышку возьму я левой рукою, плотно кастрюлю я крышкой закрою.

Варится супчик, бурлит и кипит. Пахнет так вкусно! Кастрюлька пыхтит.

– Ну вот, супчик готов. «Угощайте» друг друга! (включается русская народная плясовая). Дети и взрослые воображаемыми половниками разливают суп-похлебку в воображаемые тарелки и «едят»

Игра-пантомима «Сугроб»

Цель: развивать выразительность мимики и жестов.

Дети имитируют движения по тексту.

На поляне сугроб. Большой-пребольшой. Но вот пригрело солнышко. Сугроб тихонечко стал оседать под лучами теплого солнца. И медленно потекли из сугроба маленькие ручейки. Они еще сонные и слабенькие. Но вот солнце пригрело еще сильнее, и ручейки проснулись и быстро, быстро побежали, огибая камушки, кустики, деревья. Вскоре они объединились, и вот шумит в лесу бурная река. Бежит река, увлекая с собой прошлогодние листья и ветки. И вскоре река влилась в озеро и исчезла

Игра «Подбери рифму»

Цель: развивать чувство рифмы.

Волшебник задает рифмы по очереди :

Кочка – бочка, строчка, дочка, точка...

Картошка – матрешка, морошка, кошка...

Печь – меч, течь, лечь...

Лягушка – квакушка, подружка, кружка...

Зайчик – пальчик, мальчик...

Мышь – тишь, камыш, шуршишь...

Кошка – мошка, блошка, плошка...

Крючок – сучок, бачок, молчок, пяточок...

Снежинка – пушинка, пружинка....

Игра «Давайте хохотать»

Цель: развивать навыки импровизации и монологическую речь.

Воспитатель предлагает детям вспомнить любую любимую песню. Спеть ее, а затем мелодию песни без слов прохихотать. Сначала играет воспитатель: он «хохочет» песню, а дети отгадывают, что это за песня. Затем каждый из детей «хохочет» мелодию своей песни, все остальные отгадывают.

Воспитатель собирает детей в кружок на ковре и предлагает произнести фразу «Скоро, скоро Новый год, что же он нам принесет?» с различными интонациями. Для начала уточняется, с какими интонациями может быть произнесена эта фраза (задумчиво, уверенно, с чувством недовольства, с сожалением, с радостью, с ожиданием волшебства и т.д.).

Ребенок произносит фразу, затем поясняет, почему выбрана именно эта интонация.

Игры на развитие выразительности и воображения:

«Лисичка подслушивает»

Лисичка стоит у окна избушки, в которой живут Котик с Петушком, и подслушивает, о чем они говорят.

Поза: ногу выставить вперед, корпус тела слегка также наклонить вперед.

Выразительные движения: голову наклонить в сторону (слушать, подставляя ухо), взгляд направить в другую сторону, рот полуоткрыть.

«Кузнечик»

Девочка гуляла в саду и вдруг увидела большого зеленого кузнечика. Стала она к нему подкрадываться. Только протянула руки, чтобы прикрыть его ладошками, а он прыг – и вот уже стрекочет совсем в другом месте.

Выразительные движения: шею вытянуть вперед» пристальный взгляд, туловище слегка наклонить вперед, ступать на пальцы.

«Вкусные конфеты»

У девочки в руках воображаемая коробка конфет. Она протягивает ее по очереди детям. Они берут по одной конфете и благодарят девочку, потом

разворачивают бумажки и берут конфету в рот. По ребячьим лицам видно, что угощение вкусное.

Мимика: жевательные движения, улыбка.

«Новая кукла»

Девочке подарили новую куклу. Она рада, весело скачет, кружится, показывает всем желанный подарок, прижимает ее к себе и снова кружится.

«После дождя»

Жаркое лето. Только прошел дождь. Дети осторожно ступают, ходят вокруг воображаемой лужи, стараясь не замочить ног. Потом, расшалившись, прыгают по лужам так сильно, что брызги летят во все стороны. Им очень весело.

«Цветок»

Теплый луч солнца упал на землю и согрел семечко. Из него проклюнулся росток. Из ростка вырос прекрасный цветок. Нежится цветок на солнце, подставляет теплу и свету каждый свой лепесток, поворачивая головку вслед за солнцем.

Выразительные движения: сесть на корточки, голову и руки опустить; поднять голову, распрямить корпус, руки поднять в стороны, затем вверх — цветок расцвел; голову слегка откинуть назад, медленно поворачивать ее вслед за солнцем.

Мимика: глаза полузакрыты, улыбка, мышцы лица расслаблены.

«Танец розы»

Под красивую мелодию (грамзапись, собственный напев) исполнять танец удивительно прекрасного цветка – розы. Ребенок сам придумывает к нему движения.

Внезапно музыка прекращается. Это порыв северного ветра «заморозил» прекрасную розу. Ребенок застывает в любой придуманной им позе.

«Вдоль по бережку»

Прочитать выразительно, нараспев стихотворение. Попросить ребенка передать его содержание в движениях.

Вдоль по бережку лебедушка плывет,  
Выше бережка головушку несет,  
Белым крылышком помахивает,  
Со крыла водичку стряхивает.  
Вдоль по бережку молодчик идет,  
Выше по бережку молодчик идет,  
Выше бережка головушку несет,  
Сапожком своим пристукивает  
Да по пяточкам постукивает [2].

Упражнения и игры, направленные на развитие творческого потенциала  
средствами импровизации

Игры:

«Зеркало»

Исходное положение – дети свободно размещаются на площадке. Они – «зеркала». Один ребенок – водящий. Он пришел в магазин, где много зеркал. Отражение (то есть копирование его поз и движений) может быть во всех зеркалах одновременно либо показываться в одном. Невнимательное «зеркало» выбывает из игры.

«Волшебные руки»

Исходное положение – дети садятся на колени в свободном порядке по площадке. Один ребенок – водящий. Он выполняет различные движения руками, остальные дети стараются их повторить. Тот ребенок, у которого получается лучше всего, занимает место ведущего.

«Разбуди мишку» (игра со словом)

Ребенок – «медведь» спит «в берлоге». Дети тихо подходят к нему, напевая слова песни. После окончания музыки раздается рычание «медведя». Дети убегают в домик, а медведь их догоняет.

Тихо – тихо вы идите,  
Мишеньку не разбудите.  
А к берлоге подойдем,  
Топать ножками начнем!  
Раз, два, три,  
Раз, два, три!  
Мишка, мишка, выходи!  
«Цветик – семицветик»

Правила игры: семь разных музыкальных мелодий по характеру. Когда педагог включает музыку дети импровизируют, как только педагог выключает музыку дети замирают в красивых фигурах, кто пошевелится, тот выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок или закончатся музыкальные мелодии.

«Путешествие»

Педагог выбирает разную по характеру и настроению музыку. С детьми заранее обговаривается, куда они хотят отправиться (волшебный лес, подводное царство, зимнюю сказку и т.д.) и в кого можно превратиться. Исходное положение – дети свободно располагаются по площадке.

Педагог включает один из музыкальных фрагментов. Дети начинают двигаться под музыку. Педагог следит за тем, чтобы дети придумывали свои движения в соответствии с музыкой. Затем педагог включает следующий музыкальный фрагмент. В этой игре важно, чтобы дети хорошо чувствовали контраст в музыке и двигались в соответствии с ней.

«Прекрасные цветы»

Дети располагаются свободно по залу, изображая бутоны, из которых с началом музыки начинают «распускаться прекрасные цветы».

Музыкальное сопровождение побуждает играющих к пластичности движения, выразительной мимике.

Под палящими лучами солнца цветы начинают вянуть: дети, медленно расслабляясь, опускаются на одно колено. А под дождиком снова оживают, поднимаются. Действия сопровождаются соответствующей мимикой. Роли дождика и солнышка исполняют дети.

– После весеннего дождя на небе мы увидели красивое и редкое природное явление. Отгадайте загадку:

Дождь прошел, и вырос мост,

Растянулся на семь верст.

И висит он золотой –

Над деревней и рекой.

Не проехать по нему

Ни машине, ни коню. (Радуга.)

В небе появилась разноцветная радуга. Такая же яркая и цветная, как эти ленточки.

Игры, которые учат различать эмоциональные состояния и управлять ими:

«Наши настроения»

Педагог рассказывает детям о том, что всё, что человек чувствует, обязательно отражается на его лице. Наглядным материалом игры выступает карта с зарисовками выражений лица человека: «счастье», «уныние», «удивление», «покой», «злость» и т.д. С каждой зарисовкой дети знакомятся отдельно. Рассматривая, например, «удивление», дети с педагогом выясняют положение на этом рисунке бровей, глаз и губ. Можно задать такие вопросы: «Удивлялись ли сегодня твои брови и чему?», «Удивлял ли ты мамыны глазки и чем?», «Может ли твой ротик удивиться отдельно от бровей и глаз и почему?» и т.д.

После знакомства с зарисовками выражений лица человека можно эти настроения перевести в схематическое изображение.

### «Эмоциональная угадайка»

Педагог загадывает какое-либо настроение из тех, что представлены на карте с зарисовками выражения лица человека («счастье», «уныние», «удивление», «покой», «злость» и т.д.) Описывает ситуацию, связанную с этим настроением, не произнося его самого. Дети должны догадаться, о чём идёт речь, и указать на соответствующую карточку. Ситуации можно предлагать детям в форме стихотворений, например, А.Л. Барто:

Зайку бросила хозяйка,  
Под дождём остался заяка.  
Со скамейки слезть не мог,  
Весь до ниточки промок (грусть).  
Самолёт построим сами,  
Понесёмся над лесами.  
Понесёмся над лесами,  
А потом вернёмся к маме (радость).  
Спать пора! Уснул бычок,  
Лёг в коробку на бочок.  
Сонный мишка лёг в кровать.  
Только слон не хочет спать (покой).

### «Весело - грустно»

Хорошо освоив все схематические зарисовки выражений лица человека (игры «Наши настроения» и «Эмоциональная угадайка»), педагог предлагает детям выбрать из них как можно больше контрастных пар: веселье - грусть, злость - испуг, хвастовство - скромность и т.д. Важно поощрять самые необычные сочетания, предлагаемые детьми. Главное условие: дети должны обосновать, почему именно эти настроения выбраны в паре. Например, «когда один человек злится на другого человека, то тот другой сразу же пугается» или «хвастать не хорошо, хорошо быть скромным» и т.д.

### «Дружные настроения»



С настроениями можно играть и по-другому. Дети пробуют объединить все родственные настроения в одну цепочку. Например, «счастье-удовольствие-веселье», «уныние-грусть-обида» и т.д.

«Чудо-голова»

Педагог предлагает детям представить себя в виде огромной чудо - головы без рук и без ног (можно показать иллюстрацию к сказке «Руслан и Людмила» А.С. Пушкина). У этой чудо-голова есть только очень выразительное и подвижное лицо.

И вот однажды утром чудо - голове ...

На брови села бабочка – думала, качели...

Мы покачали бабочку бровями, как сумели.

(работают мышцы лба)

Комар у носа вертится, сесть на нос хочет нам.,

А нос на это сердится: «Сесть на себя не дам!»

(работают мышцы вокруг носа)

По губам ползёт букашка, перепутав их с ромашкой.

Нужно губы нам сомкнуть и букашку с губ стряхнуть!

(работают мышцы губ с закрытым ртом)

Решила чудо-голова пропеть какие-то слова,

Активно открывает рот, но ... не слышно, что поёт.

(работают нижняя челюсть и мышцы губ с открытым ртом)

«Говорящее лицо»

Для артиста очень важно, чтобы его лицо было выразительным. Лицо может быть выразительным в том случае, если, глядя на него, зрителю всё становится понятно и без слов. Помня о том, что любое настроение человека можно определить по его выражению лица, ребёнок пробует предлагаемые педагогом ситуации выразить с помощью своей мимики (положение бровей, губ, выражение глаз, наклон или поворот головы), с помощью эмоциональной реакции ребёнка. В игре можно использовать стихи:

Мы за солнышком следим,

На него всегда глядим:  
Если солнце в небе светит,  
Кто же это не заметит?.. (радость)  
Если солнца в небе нет,  
То грустит весь белый свет... (унынье)  
Как-то утром – во дела! –  
Солнца вышло сразу два! (удивление)  
Непонятное кино!  
Солнце быть должно одно!  
Только вот кроту обидно, (досада)  
Солнышко ему не видно  
Ни одно, ни два, ни три.  
Так обидно, хоть реви!  
Вдруг по небу к нам плывёт  
Синей тучей кашалот.  
Он свою разинул пасть, (тревога)  
Хочет солнышко украсть.  
Очень страшно солнцу стало, (испуг)  
Нас помочь оно позвало.  
Солнце выкрасть не дадим, (угроза)  
Тьме дорогу преградим,  
Туче очень громко скажем:  
«Мы тебя сейчас накажем!»  
Злобный синий кашалот  
Станет вдруг наоборот  
Доброй синей птицей счастья.  
Птице дружно скажем: «Здрасьте!»  
Игры на закрепление представлений выразительных возможностях

пластики:

«Волшебные руки»

Педагог объясняет детям, что иногда очень выразительные руки могут многое рассказать без слов. Для этого достаточно лишь пофантазировать и представить, что руки вдруг превратились ... в ветерок, в морскую волну, в самолёт и т.д. Игра детям понравится больше, если она будет проходить в поэтизированной форме, например:

Птица счастья прилетела,

Покружилась, тихо села (руки имитируют широкий размах крыльев большой, красивой, доброй птицы).

Вот змея, как лента вьётся (руки имитируют ползущие движения змеи)

Птичка на свободу рвётся (руки имитируют мелкие и суетные устремления маленькой птички)

Ветер весело резвится (руки имитируют весёлые порывы ветра, то успокаивающиеся, то вновь полные озорства)

Самолёт по небу мчится (руки имитируют уверенное движение по небу «стальной птицы»)

К берегу спешит волна,

Поднимая ил со дна (руки имитируют игривые, то набегающие, то откатывающие морские волны)

И цветы вдруг распустились (руки имитируют цветы: их пробуждение или их качание на ветру и т.д.)

Почки вербы распушились (внимание детей с рук переключается на пальцы, к фантазированию руками добавляются более мелкие движения пальцев)

Вот и бабочка-краса

Полетела в небеса (пальцы и руки имитируют лёгкое, воздушное порхание бабочки)

В норке ёжик спать прилёг (пальцы и руки имитируют движения колючего ёжика)

Колокольчика цветок

Звонко песенку запел (пальцы и руки имитируют звонкий колокольчик на ветру)

Даже рак не утерпел –

Эту песню услышал

И клешнями замахал (пальцы и руки имитируют рака)

В тени задумался паук:

Восемь ног иль восемь рук? (пальцы и руки имитируют движения паука)

Таким образом, к концу игры у нашей «чудо - головы» постепенно появилось всё: руки, пальцы и даже ноги.

«Заколдованные шаги»

Педагог объясняет детям, что для того, чтобы «превратиться» в кого-то другого, нужно изменить не только выражение лица и движения рук, но и походку. По просьбе педагога дети представляют себя в различных образах (часы, лягушка и др.). Подключая специфические движения ног и особенности походки, нужно выразительно представить эти образы в различных ситуациях и обстоятельствах. Игра проходит в поэтизированной форме:

На болоте ходят цапли:

«Ключевой воды бы каплю!» (дети шагают так, как, по их представлениям, может по болоту передвигаться цапля)

Рядом прыгают лягушки,

Глазки есть, а где же ушки? (дети имитируют скачущие движения лягушек, которые могут взаимодействовать друг с другом)

Нам часы «тик-так» поют.

В ногу с временем идут (подключая движения рук, головы, ног, дети «превращаются» в часы)

Лучшая мячу работа -

Это прыгать без заботы (дети имитируют разнообразные движения мяча: прыгающие, катающиеся и проч.)

Прибыл с полюса пингвин,

Много нас, а он один (дети имитируют движения пингвина)

«Кто я есть?»

Дети делятся на две равные по количеству участников команды. Участники первой команды, договорившись между собой, выбирают какое-либо растение, например, шиповник, одуванчик, ромашка (или животное (например, кенгуру, жираф, обезьянка), или предмет домашнего обихода (например, вилка, молоток, расчёска), или канцелярский предмет (например, ластик, точилка, карандаш). Затем они продумывают, как можно с помощью мимики, жестов и движений показать этот образ участникам противоположной команды, чтобы те без слов догадались. После этого один из участников первой команды (по выбору самих детей) без слов с помощью актёрских выразительных средств (мимика, пластика, жесты, движения) объясняет загаданный образ участникам противоположной команды:

Кто я есть – я не скажу,

кто я есть – я покажу.

Мой секрет скорей раскрой –

Угадай – кто я такой?

Если участники отгадывающей команды затрудняется с ответом, то они задают вопрос, на который участники загадывающей команды могут ответить лишь «да» или «нет». Далее команды меняются местами: «загадку» загадывает вторая команда первой. Выигрывает та команда, которая задала меньше вопросов команде противников.

«Что мы делаем?»

Дети делятся на две равные по количеству участников команды. Участники первой команды, договорившись между собой, придумывают какое-либо действие, совершаемое дома (чистить зубы, наливать и пить чай, читать книжку, гладить котёнка, укладывать спать куклу), либо на улице

летом (купаться, собирать цветы, ловить сачком бабочек/кузнечиков, играть с цветком одуванчика, гадать на ромашке), либо зимой (играть в снежки, кататься на коньках, смотреть через замороженное окно на улицу, ловить снежинки, согреваться движениями от холода) и т.д.

Затем они продумывают, как можно с помощью актёрских выразительных средств (мимика, пластика, жесты, движения) показать этот образ участникам противоположной команды, чтобы те без слов догадались. После этого выбирается столько человек, сколько нужно для выразительной демонстрации действия (один или несколько):

Что мы делаем – не скажем,

Лучше вам мы всё покажем!

Дайте нам скорей ответ:

Вам понятно или нет?

Как и в предыдущей игре, если участники отгадывающей команды затрудняется с ответом, то они задают вопрос, на который участники загадывающей команды могут ответить лишь «да» или «нет». Далее команды меняются местами: «загадку» загадывает вторая команда первой. Выигрывает та команда, которая задала меньше вопросов команде противников.

Игры направленные на музыкально-двигательные импровизации:

«Семечко»

Дети слушают рассказ о том, что однажды на спящее в земле семечко попала дождевая капля. Семечко стало разбухать от влаги, из него пробился росток, который через некоторое время превратился в некое растение. Это может быть подсолнух, колокольчик или просто колосок. А может и колючий кактус:

Дождик землю поливает,

Влагой семечко питает.

Вот проклюнулся росток...

Что же это за цветок?

Для каждого растения (с помощью концертмейстера или используя фонограмму) дети выбирают музыкальную зарисовку (например, для колокольчика). С детьми обязательно обсуждается, почему та или иная музыкальная зарисовка подходит для этого образа. Например, «эта музыка подходит для колокольчика, потому что она звонкая», «потому что она такая же весёлая как колокольчик», «потому что она также дрожит от ветра» и т.д.

Затем педагог просит детей (по одному или сразу нескольких желающих) попробовать перевоплотиться («превратиться») в образ колокольчика, используя соответствующие, по их мнению, выражение лица, жесты, движения корпуса и ног. Педагог вместе с детьми выявляет удачные находки.

#### «Волшебное гнёздышко»

Дети слушают музыкальные пьесы и, выбирая для каждой какой-либо образ (лиса, медведь, кенгуру, лебедь и т.д.), объясняют свой выбор. Например, «музыка хитрая и мягкая, как лиса», или «музыка тяжёлая и неуклюжая как будто медведь идёт», или «музыка прыгает с места на место, как кенгуру», или «музыка плывёт будто лебедь» и т.д. Наиболее удачные находки детей отмечаются.

Затем педагог предлагает детям (по одному или группой) попробовать, прислушавшись к музыке, «превратиться» в тот или иной музыкальный образ, используя соответствующие мимику и жесты: ковёр, на который садится ребёнок, превращается в волшебное гнёздышко, а сам ребёнок - в яичко, из которого должен проявиться необыкновенный обитатель этого гнёздышка (лиса, медведь, кенгуру, лебедь и т.д.).

Гнёздышко волшебное...

Странное яичко...

Кто сейчас появится:

Волк или лисичка,

Зайчик или ёжик?..

Кто в яичке всё же?

### «Музыкальный портрет»

Педагог предлагает детям прослушать музыкальные пьесы, представляющие портреты-зарисовки некоего характера. Это пьесы из сборника И. Смирновой «Забавные портреты»: «Плакса», «Засоня», «Забияка», «Озорник» и др. Дети сопоставляют изображаемый характер с выразительными особенностями музыки (темп, динамика, штрихи и др.), а затем эти выразительные музыкальные особенности с выразительными мимико-пластическими возможностями.

Далее кто-либо из детей (или несколько желающих детей) с помощью мимики и пластики пробует «поиграть» в один из характеров. Для комфортности можно создать детям некую обстановку для выполнения действий с помощью сценических атрибутов: кубов, стульев, стола или ширмы.

### «Киндер - сюрприз»

Дети очень любят киндер-сюрпризы. Ведь они скрывают от детей приятные тайны. Педагог предлагает поиграть в необычные киндер-сюрпризы. Необычность заключается в том, что сюрприз будет скрываться в музыке. Для игры как нельзя лучше подходит цикл пьес В. Калистратова «Картины русских сказок», где каждая пьеса «рисует» какого-либо сказочного персонажа: Царевна-Лебедь, Баба-Яга, Жар-птица, Иванушка. Выявляя изобразительные особенности конкретной пьесы, дети сопоставляют их с характерными движениями сказочных персонажей. По желанию дети (по одному или сразу несколько) под музыку конкретной пьесы из киндер-сюрприза пробуют «превратиться» в того или иного сказочного героя, используя выразительные движения лица и тела (мимика, пластика), соответствующие этому образу.

Игры-импровизации и творческие задания:

### «Перепревращения»



Игра имеет литературную основу. Это может быть любое стихотворение от какого-либо конкретного лица, например, от лица «зайчика»:

Я всё по лесу скакал,  
Круглый год беды не знал.  
Был зимой я белым гнетом,  
Ну а серым буду летом.

Стихотворение разучивается с детьми, после чего педагог просит кого-либо из детей продекламировать стихотворение с интонациями, характерными для зайчика, а именно легко, беззаботно, весело. Но это только превращение.

Перепревращение заключается в том, что образу зайчика задаётся не характерное для него настроение и состояние. В случае перепревращения ребёнок пробует рассказать стихотворение от имени зайца то хвастливого, то трусливого, то рассерженного, то мечтательного и т.д. При этом поощряются не только интонационно-речевые импровизации, но и двигательные-мимические.

Можно предложить детям следующие варианты стихотворений:

Дую, дую на просторе: До зари я утром встал,  
На полях, в лесу и в море. Встрепенулся и сказал:  
Гну деревья до земли, «Эй, засони, хватит спать!  
Подгоняю корабли. День пришёл, пора вставать!» (Ветерок) (Петушок).  
«Интересно об известном»

В основе игры лежит какое-либо хорошо знакомое детям стихотворение, написанное от лица автора. Это стихотворение нужно рассказать так, чтобы всем было интересно его слушать. Для этого придумываются различные воображаемые ситуации («предлагаемые обстоятельства»), в рамках которых разворачиваются события стихотворения. Кто-либо из детей по желанию рассказывает это «старое»

стихотворение на «новый» лад, используя выразительные возможности своего голоса (темп, динамика, высота, а также звукоподражание).

Можно, например, предложить детям стихотворение В. Степанова «Почему не спят котята?»

«Театр слова»

Игра основывается на любом известном детям стихотворении, где в диалог вступают несколько персонажей. Как и в предыдущей игре, дети вместе с педагогом придумывают различные воображаемые ситуации, в условиях которых для каждого персонажа выбираются характер, настроение, поведение. Дети распределяются по ролям. Далее разыгрывается этюд-сценка.

Можно предложить детям стихотворение В. Медведевой «У меня кругом друзья» или А. Усачёва «Жужжащие стихи».

«Театр музыкального звука»

Педагог предлагает детям послушать стихотворение. После вопроса педагога «Если бы стихотворение ожило, то какие бы звуки мы могли бы слышать?», дети перечисляют «звуки стихотворения». Затем из многочисленных детских музыкальных инструментов они выбирают те, тембры которых могут взять на себя «роль» того или иного звучащего образа. Дети вместе с педагогом обсуждают выразительные возможности выбранных инструментов для «музыкальной театрализации» этих образов. Распределив «роли», дети озвучивают стихотворение, которые вновь читает педагог.

Для музыкальной театрализации можно взять следующие стихотворения: А.С. Пушкин «Зимний вечер», «Зимняя дорога», А. Фет «Я пришёл к тебе с приветом», «Вечер», «Ласточки пропали», С.А. Есенин «Ночь», Я.Л. Аким «Песенка в лесу», Ф.И. Тютчев «Как весел грохот», «В небе тают облака», Н.М. Языков «Буря» [19].

Упражнение «Части тела»

Участники встают в круг. Один участник называет часть тела. Все участники двигают этой частью тела, сначала осторожно, затем все более и

более активно. Через некоторое время другой участник может назвать другую часть тела. Остальные совершают движение названной частью тела.

Таким образом, группа проходит по всем частям тела. Участники могут повторять процесс движения, когда движение начинается с одной части тела, а затем в него вовлекается все тело целиком.

#### Упражнение «Локомотив»

Все выстраиваются за одним участником. Этот участник старается задействовать в движении различные части тела. Через некоторое время другой участник может встать во главу колонны и принять руководство, используя новый вид движения. Движение должно стать постепенно более полным и более энергичным. Участники должны быть внимательными, не спешить, не делать все слишком быстро.

Участник, который чувствует, что не готов делать движение со всей группой, может встать во главе колонны и начать другое движение или может исполнять тот вариант движения, который более ему подходит. В течение этой разминки участники должны перемещаться по всему пространству, а не только по центру.

#### Упражнение «Цепочка имен»

Каждый участник составляет короткую танцевальную фразу, при которой нужно назвать свое имя. Имя можно произнести во время движения, до него или после. Участники могут играть с ритмом и громкостью, произнося свое имя. Они не должны шептать его застенчиво. Все участники стоят в круге. Участник, назначенный ведущим, начинает. Он представляет свое движение, называя свое имя, скажем, «Лена», и повторяет его еще раз. Затем вся группа повторяет движение и звук в унисон.

Второй участник повторяет движение Лены со звуком и добавляет собственное движение и имя, например «Ира». Он повторяет обе фразы. Затем все повторяют звук и движение в унисон. Этот процесс продолжается.

Ведущий может прервать цикл и начать все снова, если последовательность становится слишком длинной для запоминания.

Вариации: использование имен помогает новой группе познакомиться. Но это упражнение можно также выполнять, используя любое звуковое сопровождение или в тишине.

#### Упражнение «Прогулка с закрытыми глазами»

Участники делятся на пары. Один из двоих закрывает глаза. Партнер должен вести его в пространстве. Вначале это следует делать медленно. Если позволяют условия, ведущий может вести партнера смелее, например: бегом, кружась, садясь и вставая. Двое ведущих в любой момент могут поменяться партнерами.

Ведомые не должны открывать глаза так, чтобы не знать, кто ведет их в данный момент. Участники стремятся двигаться легко и непрерывно, даже при смене партнеров.

Ведущий и ведомый могут меняться ролями двумя способами. Ведомый может открыть глаза и встретиться с глазами ведущего, который затем закрывает глаза; или ведущий может коснуться лба своего партнера, который открывает глаза, в то время как ведущий их закрывает.

#### Проблемные ситуации:

##### «Кот в одном сапоге»

Кот из сказки «Кот в сапогах» потерял сапог. В одном сапоге ходить неудобно, босиком он ходить отвык. Как теперь быть коту?

##### «Вот так игра».

Ира потеряла в школе варежки, искала, искала, но найти не смогла, а на улице очень холодно и до дома далеко. Как дойти до него, не заморозив руки?

##### «Маша и медведь»

Маша дружила с медведем и часто ходила к нему в гости. В очередной раз собираясь навестить своего друга, Маша напекла пирожков и положила их в узелок. Она долго шла через густой лес, случайно зацепилась узелком за куст - он порвался, и пирожки рассыпались. Как Маше донести их до места, где живет медведь?

«Помоги Золушке»

Мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

«Подготовка к празднику»

Зайчиха решила устроить праздник в честь дня рождения своей дочери. «Гвоздем программы» должно было стать печенье разной формы. Зайчиха обошла все магазины в округе, но формочек для печенья купить не смогла. С помощью чего Зайчиха сможет изготовить печенье разной формы?

«Рассеянный Петя»

Решив отправиться в поход, дети договорились, кто что с собой возьмет. Уложив рюкзаки, рано утром отправились за город на электричке. Вот и нужная им станция. Все вышли, поезд дал гудок и скрылся за поворотом. И тут обнаружилось, что Петя, который «славился» своей рассеянностью, оставил в вагоне свой рюкзак. А в нем были палатка, небольшая лопатка, котелок и спички. Все очень расстроились, кроме Марины, которая предложила подумать и найти выход из положения. Как провести ночь в лесу без палатки? Как обойтись без котелка, лопатки и спичек?

«Открытки для Дины»

Дина коллекционирует открытки, и друзья (а их у нее 20) решили подарить ей на день рождения красивые открытки. В последний момент выяснилось, что все открытки совершенно одинаковые. Одну из них Дина приобщила к своей коллекции. Что делать с оставшимися девятнадцатью?

«Красная Шапочка»

У Красной Шапочки совсем износилась ее шапка. Она попросила бабушку сшить ей новую. Бабушка выполнила просьбу любимой внучки и сшила ей красивую шапку к дню рождения. Внучка была очень довольна. Но бабушка, по рассеянности, подарила внучке такую же шапочку на Новый год, на 8 Марта и еще на семь праздников. Девочка, чтобы не огорчать бабушку, взяла все 10 шапок. Но что ей с ними делать?

«Помоги Оле»

У Оли длинные волосы. К Новому году мама, папа, бабушка и подружки подарили ей много ярких лент – так много, что Оля ума не могла приложить, что с ними делать, как использовать. Помогите Оле решить эту проблему.

#### «Молочные проблемы кота Матроскина»

Кот Матроскин надоил так много молока, что заполнил им все имеющиеся в доме емкости. Как Матроскин может использовать все это море молока?

#### «Корзинки для козлят»

Жили-были коза с козлятами. Каждый день коза ходила в лес и приносила оттуда корзинку травы. Корзина была большой и удобной, но старой. И в конце концов она продырявилась, и трава высыпалась. Коза попросила козлят сплести новую корзину. Козлята дружно принялись за дело, но вскоре начали ссориться: не смогли разделить между собой обязанности. И тогда они решили, что каждый сплетет корзину сам. И вот вскоре коза получила двадцать одну корзину. Коза не знала, что с ними делать. Помогите ей.

#### «Чудный лесник»

В сосновом бору жил лесник. Когда ему становилось скучно, он собирал сосновые шишки. И насобирал их так много, что ими можно было заполнить целый железнодорожный вагон. Что с ними делать, лесник не знал. Как бы вы их использовали?

#### «Жители города Кисельска»

С жителями Кисельска приключилась беда: в один прекрасный день все обитатели города сварили свое любимое блюдо – кисель, а его оказалось так много, что в городе началось «кисельное» наводнение. Подскажите жителям города, как можно использовать кисель.

#### «Варенье для Карлсона»

Все знают, что Карлсон очень любил все сладкое, особенно варенье. Малыш постоянно приносил ему разное варенье в металлических банках,

и Карлсон сразу же их опустошал. В результате у Карлсона скопилось множество пустых банок. Выбросить их в мусорный бак? Жалко. А как их использовать? [22].

### Сюжетно-ролевые игры

#### «Нам весело»

Цель – научить активизировать свои творческие способности, самостоятельно оценивать результаты друг друга, быть объективными.

Ход. Воспитатель предлагает детям устроить конкурс. Можно придумать и показать веселую историю, небылицу, показать фокус и т. д. Для оценки результата выбирается жюри. После каждого выступления они выставляют свои оценки. В конце игры баллы подсчитывают и объявляют победителя. Его награждают медалью «Весельчак».

#### «Цирк»

Цель – научить активизировать свои творческие способности, объединяться в группы по интересам, выражать благодарность друг другу.

Ход. Воспитатель сообщает детям, что сегодня состоится представление. Дети могут выступать и в роли артистов, и в роли зрителей. Артисты (по желанию) объединяются в группы или индивидуально, придумывают себе номер, приобретают билеты в кассе проходят в зал, занимают места. Артисты выступают в порядке очереди, которую заранее распределяют между собой. Они показывают представление. Это могут быть уже знакомые номера, или вновь придуманный сюжет. В конце представления дети аплодисментами благодарят друг друга за представление.

#### «Космическое приключение»

Цель – научить активизировать самостоятельность, способность продумывать свои дальнейшие действия, стремиться договариваться с товарищами.

Ход. Ребятам объявляется, что через несколько минут стартует космический корабль. Желающие могут стать космическими туристами. Кто решил отправиться в космос, должен подойти к станции с необходимыми для полета вещами. Дети выбирают, на какую планету они отправятся. Туристы делятся своими знаниями и впечатлениями. Корабль возвращается на Землю.

#### «Фото-сессия»

Водящий ребенок – «фотограф». По своему желанию и фантазии он выбирает несколько участников (или всю группу детей) для «фотографии», расставляет их в интересных позах, просит изобразить определенную мимику на лице (радость, удивление, скуку, восторг и др.). Затем он проводит «фото-сессию», имитируя действия фотографа и меняя позы и расположение участников. После нескольких «снимков» на роль фотографа выбирают нового водящего.

#### «Я научу тебя»

Дети играют по кругу (вправо или влево, по договоренности). Первый участник обращается к соседу, говоря: «Я научу тебя \_\_\_\_\_ » и показывает действие или имитирует его через подражание. Второй участник повторяет действие первого и затем обращается к следующему соседу: «Меня научили \_\_\_\_\_, а я научу тебя \_\_\_\_\_». Игра продолжается аналогичным образом до тех пор, пока очередь не доходит обратно до ребенка, первым начавшим игру.

Затем дети обмениваются со своими «учителями» рукопожатиями, благодарят друг друга словами: «Спасибо! Это было просто здорово!»

Например:

Первый ребенок говорит второму:

– Я научу тебя строить дом.

Второй ребенок говорит третьему:

– Меня научили строить дом, а я научу тебя прыгать на скакалке.

Третий ребенок говорит четвертому:

– Меня научили прыгать на скакалке, а я научу тебя играть на скрипке.

Четвертый ребенок говорит пятому:



– Меня научили играть на скрипке, а я научу тебя вышивать.

... и т.д.

«Семья»

Цель: самостоятельно выстраивать взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им.

Ход. Воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит день рождения. Все хлопочут в устройстве праздника. Одни Члены семьи закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол, третьи подготавливают развлекательную программу.

Карта наблюдения за деятельностью детей во время игры

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии и взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 1	-	Парикмахерская, мяч, больница, магазин	2	+	-	Девочки с группы	+	+	-	2	-	Не иницирует игру, но можно вовлечь, знает свою роль
Ребенок 2	+	Больница, магазин, парикмахерская, мяч, путешествие, детский сад,	3-4	+	+	Девочки с группы	+	+	+	4	+	Знает свою роль и самостоятельно иницирует игру
Ребенок 3	+	Конструктор, кафе, парикмахерская, дочка-матери, детский сад, путешествие, салон красоты.	3	+	+	Сама	+	+	+	4	+	Знает свою роль и самостоятельно иницирует игру

Продолжение таблицы 3

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии и взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 4	+	Дочки –матери, Игра из мультфильма про кота, дракона, куклы.	3	+	+	Сама или девочка из группы	+	+	+	3	+	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру
Ребенок 5	+	Дочки –матери, Игра из мультфильма про кота, дракона, куклы	2	+	+	Сама или девочка из группы	-	+	+	3	+	Иницирует игру, но не полностью знает свою роль
Ребенок 6	+	Машинки, конструктор, аэропорт, гараж, в войну, строители, водители, пожарные	3	+	+	Сам	+	+	+	5	+	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру
Ребенок 7	+	Строители, водители, пожарные, легио, конструктор, в машинки, в войну.	3	+	+	Сам или мальчик из группы	+	+	+	4	+-	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру

Продолжение таблицы 3

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии и взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 8	-	Мяч, одевает костюмы и танцует, больница	1-2	-	-	Любой из группы	-	-	-	1	-	Трудно вовлечь в игру, не знает своей роли
Ребенок 9	-	Водитель, строитель, машинки, конструктор, лего, космонавт	2-3	+	+	Мальчик из группы	+	+	+	3	+	Не инициирует игру, но можно вовлечь, знает своей роли
Ребенок 10	+	Больница, концерт, магазин, дочка-матери, космонавт, салон красоты, путешествие.	2-3	+	+	Сама	+	+	+	5	+	Знает свою роль и самостоятельно инициирует игру

## Окончание таблицы 3

Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 11	-	Повар, кафе, фотограф.	2	+	-	Девочки из группы	+	+	+	3	+	Не инициирует игру, но можно вовлечь, знает своей роли
Список детей	Инициатор игры	В какие игры играет	С кем играет (кол-во)	Охотно/неохотно включается в игру	Используют ли пространственную среду для развертывания игры?	Кто организует игры	Умеет ли отражать знания о профессии взрослых	Знает свою роль	Импровизация в игре	Насколько разнообразны сюжеты игр (за игру)	Обсуждает ли замысел игры с партнерами	Выводы
Ребенок 12	-	Парикмахерская, больница, кафе, строитель, дочка- матери, салон красоты	2	+	+	Девочки из группы	+	+	+	3	+	Не инициирует игру, но можно вовлечь, знает свою роль

### Лист нормоконтроля

Выпускная квалификационная работа выполнена мной, Ильюхиной Аленой Александровной, самостоятельно, оригинальность текста соответствует требованиям, предъявляемым к такого рода работам, и подтверждается справкой об оригинальности текста, сформированной системой проверки «Антиплагиат», объем работы составил 109 страниц.

Тема ВКР: Педагогические условия преодоления депривации сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста

Обучающийся Алф. 14.06.2021 Ильюхина А.А.  
(подпись, дата) (расшифровка подписи)

Нормоконтроль пройден.

Нормоконтролер ЛМ 14.06.2021 Стефанова Ж. М.  
(подпись, дата) (расшифровка подписи)