

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

ПАНТЕЛЕЕВА ТАТЬЯНА ПЕТРОВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ
ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы
Дошкольное образование

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

И.о. заведующего кафедрой
канд. пед. наук, доцент Шкереина Т.А.

20.05.2024. 

Научный руководитель
канд. пед. наук, доцент Каблукова И.Г.

20.05.2024. 

Дата защиты

25.06.2024

Обучающийся

Пантелеева Т.П.



Оценка _____

Красноярск 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРИТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	7
1.1 Понятие сюжетно-ролевой игры в современной науке и практике	7
1.2 Особенности сюжетно-ролевой игры в среднем дошкольном возрасте ...	13
1.3 Обоснование условий развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада	21
Вывод по главе 1	27
ГЛАВА 2. ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	29
2.1 Изучение актуального уровня развития сюжетно-ролевой игры	29
2.2 Развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в процессе реализации педагогических условий	41
2.3 Анализ и интерпретация результатов повторного исследования	47
Выводы по главе 2	59
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	63
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	68
ПРИЛОЖЕНИЯ	72

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольное детство - это длительный период жизни ребенка, охватывающий временные интервалы от 0 до 7 лет. Ребенок в это время открывает для себя сущность человеческих взаимоотношений, различных видов деятельности и социальных функций людей. Он испытывает острое желание участвовать в этой взрослой жизни, принимать в ней активное участие, которое, конечно, ему пока недоступно.

Игровая деятельность стимулирует и поддерживает развитие детей по многим направлениям. Во-первых, игра помогает детям развивать моторику и координацию движений, обучаться совместной деятельности и коммуникации. Во-вторых, игры могут стимулировать развитие креативного мышления и воображения, что важно для развития творческих способностей. В-третьих, в играх дети могут учиться решать проблемы и принимать решения, а также учиться анализировать, классифицировать и оценивать информацию. Наконец, игры могут способствовать развитию памяти, внимания и логического мышления, что важно, как для учебной деятельности, так и для жизни в целом. Т.е. игра оказывает развивающее влияние на все сферы развития ребенка: физическую, когнитивную, художественно-эстетическую, речевую, социальную и коммуникативную, а также является одним из важных средств воспитания. Именно игра формирует личность, развивает ее возможности, расширяет опыт социального взаимодействия.

Исследования отечественных ученых XX века (Л.С. Выготский, Л.И. Божович, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.) доказали, что из всего многообразия детских игр именно сюжетно-ролевая игра определяет развитие основных новообразований дошкольного возраста, устанавливает личностные смыслы, способствующие активности, т.е. определяет развитие всех аспектов личности ребенка, подготавливает к переходу на новый возрастной этап развития.

В современных детских садах большое внимание уделяется материальному оснащению игры, не уделяя достаточного внимания развитию самих игровых действий и игре как виду деятельности. Для того чтобы качественно и эффективно развивать сюжетно-ролевую игру детей, педагогам необходимо понимать сущность и специфические особенности игры, ориентироваться в специфике игры и ее проявлениях в дошкольном детстве, самим уметь играть и вступать в игровое взаимодействие с детьми.

Таким образом, возникает противоречие между потребностью в развитии сюжетно-ролевых игр дошкольников с одной стороны и невозможностью ее реализации в силу отсутствия разработанных методик с другой.

Выявленное противоречие позволило нам сформулировать проблему исследования: "Каковы педагогические условия развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста?". Постановка проблемы позволила определиться с темой: «Педагогические условия развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста».

Цель исследования – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить педагогические условия, способствующие развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста.

Задачи исследования:

- на основе теоретического анализа научной литературы выделить основные подходы к понятию «игры», уточнить понятие «сюжетно-ролевой игры» в современной науке и практике;
- выделить и описать особенности сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста;
- охарактеризовать педагогические условия, способствующие развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста, в условиях группы детского сада;
- подобрать методы и методики, позволяющие исследовать

особенности развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада;

– реализовать педагогические условия, способствующие развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада;

– пописать результаты эмпирического исследования по развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада.

Объект исследования – процесс развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста.

Предмет исследования – педагогические условия развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования – развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста, будет более эффективным при реализации следующих педагогических условий:

– включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры;

– расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок;

– стимулирование развертывания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

Методы исследования: в работе использовались теоретические методы: анализ, синтез, обобщение психолого-педагогической литературы, абстракция и конкретизация, индукция и дедукция, сравнение, классификация; эмпирические методы исследования: наблюдение, педагогический эксперимент, качественные и количественные методы исследования.

Практическая значимость исследования: выявленные педагогические условия, способствующие развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего

дошкольного возраста, позволяют внести изменения в методику организации игровой деятельности детей, обобщенный и систематизированный в работе материал может быть использован в методических разработках по развитию сюжетно-ролевой игры детей средней возрастной группы.

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

ГЛАВА 1. ТЕОРИТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1 Понятие сюжетно-ролевой игры в современной науке и практике

Прежде чем перейти к рассмотрению сущности сюжетно-ролевой игры, необходимо определиться с понятием игры и его смысловой нагрузкой.

Для начала обратимся к словарным определениям этого термина, которые доступны в большом количестве. Анализ словарных определений позволяет нам зафиксировать несколько значимых составляющих игры, а именно: это вид человеческой деятельности, который осуществляется добровольно, в условных ситуациях, по согласованным со всеми участниками правилам, изложенным в символической форме, в ограниченном времени и пространстве.

Впервые попытка целостного изучения игры была предпринята немецким психологом К. Гроссом, он считал игру разновидностью деятельности человека, которая позволяет в закрытой (защищенной) ситуации получить опыт поведения, извлечь пользу для действий в открытой ситуации. К. Гросс называл игру «школой поведения», «школой жизни» [10, с. 33-40].

Вслед за К. Гроссом Л.С. Выготский, называет игру пространством «внутренней социализации» человека, он считает, что именно в игре происходит усвоение человеком социальных норм и способов поведения и деятельности, именно поэтому игру ученый называет средством усвоения социальных установок [7, с. 62-63].

Опираясь на исследования Л.С. Выготского Д.Б. Эльконин рассматривает игру в качестве «фундамента психического становления личности» [49, с. 328-330]. Он пишет, что игра позволяет человеку, с одной стороны, изучать явления культуры, а с другой, пользоваться элементами культуры для решения задач жизнедеятельности. В связи с этим ученый дает следующую трактовку игре – «деятельность, возникающая на определенном

этапе онтогенеза, как одна из форм развития психических функций и способ познания окружающего мира» [47, с. 32-40].

В этом контексте заслуживает внимание позиция Й. Хейзинга, нидерландского культуролога, философа, историка, который приходит к важнейшему выводу, что игра — «это необходимый способ социальной жизни, объективная основа нашего существования» [46, с. 220-225].

По мнению ученых игровая деятельность выполняет несколько важных функции для человека. Разными исследователями называется и описывается различное количество таких функций. Остановимся на наиболее часто встречающихся функциях игры, их еще их часто называют основными или ведущими функциями: развивающая (ориентирована на развитие когнитивных способностей, психических процессов: память, внимание, мышление и др., мыслительных операций: классификация, анализ, синтез, сравнение и др.); социализирующая (ориентирована на развитие социальных навыков, сотрудничества, командной работе, адаптации в социальной среде и культуре); психотерапевтическая (ориентирована на преодоления негативных психологических состояний, умение справляться со стрессом, проблемами и трудностями); коммуникативная (ориентирована на обогащение опыта общения, развитие коммуникативной компетенции, формирования коммуникативных умений и навыков); психологическая (ориентирована на личностное развитие, уверенность в себе, становление адекватной самооценки и самодисциплины); развлекательная (ориентирована на развлечение, отдых, приятный способ проведения времени, уменьшение напряжения от повседневной рутины); дидактическая (ориентирована на обучение, формирование умений и навыков, приобретение и расширение опыта деятельности). [3, с. 327-330]

Подводя итоги рассмотрению сущности и содержательного наполнения игры, важно отметить, что все ученые не смотря на различия в формулировках понятия сходятся в наличии основных черт присущих игре.

Это - эмоциональная насыщенность и увлеченность, самостоятельность, активность, творчество.

Современные исследователи игры предлагают огромное количество их классификаций по разным основаниям. Для нашего исследования особый интерес представляет классификация игр, предложенная О.С. Газманом. Он выделяет следующие 4 основных типа игр, среди них: подвижные игры; компьютерные игры; дидактические игры; сюжетно-ролевые игры [9, с. 512-518].

Остановимся чуть подробнее на последнем типе игр – сюжетно-ролевых. О.С. Газман давая характеристику этим играм, указывает, что они основываются на жизненных или художественных впечатлениях, «свободно и самостоятельно воспроизводятся играющими социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни» [8, с. 512-518]. Эти игры занимают особое место в процессе воспитания, носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе.

Советские ученые рассматривают сюжетно-ролевую игру как ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста, определяющий его дальнейшее психическое развитие. Психологи считают игру наиболее доступным видом детской деятельности, способ усвоения и присвоения полученных из окружающего мира впечатлений, информации, опыта. Именно игру психологи часто называют «подлинной социальной практикой ребенка, его реальной жизнью в обществе сверстников» [48, с. 80-115].

В связи с этим в психологии игра рассматривается в качестве важной формы организации жизни и деятельности детей. В основе такого понимания игры лежат следующие идеи: игра способствует социально-нравственному становлению и развитию личности ребенка, т.е. содействует решению общеобразовательных задач; в игре дети своеобразно и активно воспроизводят наблюдаемые ими события реальной жизни, эту особенность ученые называют самодеятельным характером игры, который в течении

всего дошкольного этапа жизни ребенка развиваться; игра проникает в различные виды деятельности детей, т.е. дети склонны любые виды деятельности переводить в игру [9, с. 406-411].

Таким образом, игра является той формой организации жизнедеятельности дошкольника, в условиях которой возможно всесторонне и гармоническое развитие личности ребенка, его общественной направленности.

С.Л. Рубинштейн, рассматривая характеристики сюжетно-ролевой игры, обращал особое внимание, во-первых, на ее спонтанность, т.е. она начинается по инициативе ребенка, с теми предметами и объектами, которые вызывают его интерес, во-вторых, на совместную игру ребенка и взрослого, т.е. на игровое взаимодействие участников игры, в-третьих, эмоциональную насыщенность, т.е. в игре ребенком проживаются и переживаются события реальной жизни, он увлеченно проигрывает игровой сюжет; в-четвертых, творчество, т.е. ребенок склонен придумывать различные сюжеты игры и сочетать их друг с другом, проигрывать роли игровых персонажей из разных сфер жизни, разворачивать события в игре руководствуясь собственной фантазией и воображением [37, с. 432-436].

Основным источником сюжетно-ролевой игры ребенка, по мнению психологов, являются события, происходящие в социальном окружении ребенка, то, что он наблюдает в деятельности взрослых и сверстников. Поэтому сюжетно-ролевую игру называют отобразительной деятельностью ребенка. Основой сюжетно-ролевой игры является воображаемая ребенком ситуация, в которой он выполняет роль взрослого, создавая для этого особую игровую обстановку [11, с. 298-310].

Еще одной характерной чертой сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в ее организации, разворачивании, выборе. В процессе игры дети сами выбирают партнеров, устанавливают правила и следят за их выполнением, а также регулируют отношения. Каждый ребенок свободен в выборе способов воплощения роли. В игре ребенок имеет

возможность выбирать тему и направление развития игры, определять роли, место проведения и другие аспекты. Благодаря этой свободе, дети могут самостоятельно включаться в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни будут недоступны им еще долгое время. Однако, самое важное, что игра позволяет ребенку выразить свою точку зрения, идею и отношение к событию, в которое он играет [45, с. 87-97].

В научной литературе существует несколько классификаций сюжетно-ролевых игр. В соответствии с классификацией Н.А. Коротковой игры разделяются по способу организации: игра-фантазирование, режиссерская игра, игра-драматизация, игра-сюжет и другие [32, с. 106-109]. Классификация И.А. Лыковой основана на количестве участников и включает коллективные, групповые и индивидуальные игры. По содержанию игры можно выделить классификацию Д.Б. Эльконина, в которой игры разделены на несколько категорий: игры, основанные на предметной деятельности людей; игры, в которых главным содержанием является подчинение правилам; игры, отражающие отношения между людьми [49, с. 328-332]. Игры могут быть классифицированы в зависимости от их сюжета. Среди них: игры, которые отражают быт людей; игры, основанные на кино, теле- и радиопередачах; игры, которые отражают труд и профессиональную деятельность людей; игры, вдохновленные литературными и художественными произведениями.

Исследуя сюжетно-ролевые игры, ученые выделили, восемь структурных компонентов, характерных для этих игр. Рассмотрим каждый из этих элементов игры более подробно. Правила игры определяют порядок действий в игре и, как говорил Л.С. Выготский, каждая сюжетно-ролевая игра имеет свои правила, которые определяются внутри роли, которую игрок принимает на себя. Содержание игры отражает конкретные элементы, которые присутствуют в игре, а игровая ситуация является мнимой и создается воображением игроков. Замысел игры представляет собой план действий, задуманный игроками. А сюжет игры является отражением

окружающей действительности и является отличительной чертой сюжетно-ролевых игр. В игровой деятельности роль представляет образ существа или предмета, который игрок изображает. Ролевое действие состоит из последовательности действий, характеризующих ролевое поведение игрока в роли. Ролевое взаимодействие предполагает взаимодействие с партнерами по игре, диктуемое ролью [44, с. 327-349].

Сюжетно-ролевые игры для детей богаты эмоциями, которые могут быть недоступны в реальной жизни. Дошкольники, принимая на себя роли в сюжетно-ролевых играх и воссоздавая действия героев, начинают лучше понимать отношения между людьми, наполняются чувствами и сопереживают героям. Игровые эмоции заложены в самом начале генезиса игры, считает А.Н. Леонтьев. Эта идея подтверждается изучением детских игр, где ребенок уже отличает игру от реальности и использует в речи слова: «как будто», «понарошку» и «по правде». Однако, его игровые переживания всегда искренние.

Чувства детей становятся более осознанными и сложными по мере усложнения игры и ее плана. Игра способна раскрыть переживания ребенка и формировать его чувства. Когда ребенок подражает действиям взрослых в игре, он проявляет интерес и стремится стать похожим на них. В результате, у него появляются новые чувства, такие как ответственность за выполненную задачу, радость и гордость [2, с. 286-300].

Физиолог И.М. Сеченов доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и имеют значение для формирования его чувств. Он также отметил, что многократное повторение действий взрослых и подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка [39, с. 368-380].

Когда игра усложняется и имеет более сложный замысел, чувства детей становятся более осознанными и сложными. В игровой деятельности, ребенок подражает действиям взрослых, проявляя интерес к этой деятельности и стремясь стать таким же. В результате игры, ребенок

выявляет свои переживания, что способствует формированию его чувств. Эта деятельность также способствует появлению новых чувств, таких как ответственность за порученное дело, радость и гордость, когда дело успешно выполнено [43, с. 288-302].

Таким образом, подводя итог нашим рассуждениям о сущности сюжетно-ролевой игры важно отметить, что: игра – это вид человеческой деятельности, характеризующийся добровольностью, эмоциональной насыщенностью, самостоятельностью, активностью, творчеством. Сюжетно-ролевая игра является одним из типов игр. Отечественные ученые рассматривают сюжетно-ролевую игру как ведущий вид деятельности дошкольника, форму организации жизнедеятельности дошкольника. В научной литературе сюжетно-ролевые игры разделяются по различным основаниям: в зависимости от игрового сюжета; по содержанию игры; по количеству участников; по способу организации. Выделяется восемь структурных компонентов, характерных для этих игр: сюжет (тема) игры; содержание игры; замысел игры; игровая роль; ролевое (игровое) действие; ролевое (игровое) взаимодействие; правила игры.

1.2 Особенности сюжетно-ролевой игры в среднем дошкольном возрасте

Способность детей играть не является врожденной, дети постепенно осваивают этот вид деятельности с младенчества. В связи с этим в современных исследованиях ролевых игр выделяются и описываются следующие этапы ее развития, характерные для детей дошкольного возраста.

На первом этапе развития сюжетно-ролевой игры ее основным содержанием являются действия с предметами. Они выполняются в определенном порядке, хотя эта последовательность часто нарушается, цепочка действий, выполняемых ребенком, носит сюжетных характер.

На втором этапе развития детской игры ее основным содержанием являются действия с предметом, но эти действия развиваются более полно и

последовательно в соответствии с ролью, уже обозначенной словом. Последовательность действий становится правилом, первое взаимодействие между участниками происходит на основе использования общей игрушки (или направления действия), игровые объединения детей недолговечны.

На третьем этапе развития сюжетно-ролевой игры ее основным содержанием также являются действия с предметами, но они дополняются действиями, направленными на установление различных контактов с партнерами по игре. Роли четко определены и распределены перед началом игры.

На четвертом этапе развития сюжетно-ролевой игры ее основным содержанием является отражение взаимоотношений и взаимодействие взрослых друг с другом. Тематика игр может быть разнообразной: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. В игре на этом этапе четко выделяется подготовительная работа: распределение ролей, подбор игрового материала, а иногда и его изготовление (самодельные игрушки). Требование соответствия логике жизни распространяется не только на действия, но и на все поступки и поведение участников. В игре участвуют до 5-6 человек [27, с. 96-100].

Таким образом, сюжетно-ролевая игра детей в своем становлении проходит четыре последовательных и взаимосвязанных этапа.

События, содержащиеся в них персонажи и их действия являются сюжетными элементами, передающими смысловое содержание игры. Сюжеты детских игр характеризуются определенным сочетанием этих элементов. Ребенок, разрабатывая сюжет игры, неосознанно структурирует, изменяет жизненный материал в соответствии с доступностью его понимания, собственной прихотью и интересом. Последовательность событий в детском сюжете может быть своеобразной, как из-за неполноты знаний ребенка, так и из-за эмоционального отношения, которое подчеркивает отдельные события как особенно значимые и «упускает» другие [42, с. 114-120].

На построение сюжета игры ребенком влияет игровая культура детской игровой группы, в которую он входит, и игровая традиция, т.е. образцы игровых сюжетов, передающиеся из поколения в поколение, с ними ребенок знакомится от старших детей и воспроизводит в собственной деятельности. Во втором случае связь детского сюжета с "живым" материалом становится более косвенной: ребенок получает каркас готового сюжета, который он развивает и дополняет уже основываясь на собственном опыте. Если ребенок предоставлен самому себе и у него нет образцов игры, сюжет его игр изначально представляет собой простую имитацию окружающей жизни, такой, какой он ее видит и понимает. Обычно это отдельное событие, которое повторяется в игре много раз. По мере развития ребенка сюжет его игры усложняется — он содержит уже не одно, а несколько событий (2-3), которые также циклично повторяются. Даже при последующем усложнении содержания игры цикличность долгое время остается характерной чертой детских сюжетов [24, с. 365-390].

Еще одной особенностью детских игр является переплетение в них различных тем. Очень часто, наблюдая за игрой ребенка, нельзя точно сказать, во что он играет. В одной игре можно воспроизвести жизнь семьи, взаимодействие с продавцом в магазине, и встреча с Бабой Ягой. И сам ребенок, если его спросить об этом, скорее всего, укажет только на одну из тем. Эти события, различающиеся по тематике, не складываются в единое смысловое целое, но нанизываются друг на друга, возникая из случайные ассоциаций, предметы, привлечшие внимание ребенка. Чем больше событий нанизано друг на друга, тем меньше в них можно увидеть первоначальных коллизий сюжета. Каждое последующее событие может быть каким-то образом связано с предыдущим, но вся последовательность в целом не имеет единого значения, она строится по типу ассоциативного соседства [30, с. 33-36].

Но наступает момент, когда все внешнее и случайное отступает, и игровой сюжет разворачивается в соответствии с планом ребенка, который

упорно сохраняется во время игры. И здесь «жизненный» материал проявляется двояко. В некоторых случаях — как жесткий ограничитель, который определяет содержание игровых действий и выстраивает последовательность событий в игре в соответствии с логикой жизни. В других случаях он используется как основа и ориентир для сознательного объединения реальных событий в смысловые последовательности, не имеющие реальных прототипов.

Такие сюжеты являются творческой вершиной сюжетно-ролевой игры дошкольника, но, спонтанно осваивая игру, далеко не все дети достигают этого. Чтобы добраться до нее, дошкольник должен не только обладать богатым запасом знаний и впечатлений, но и свободно сочетать все элементы сюжета, а также овладеть языком игрового действия в его различных формах [31, с. 240-250].

Содержание игры — это активное, творческое воссоздание событий реального мира. Все элементы содержания игры: события, персонажи, их действия — все это результат отражения в сознании ребенка того реального опыта: опыта взаимодействия с окружающим, опыта, почерпнутого из прочитанных книг, просмотренных кинофильмов и телепередач. При этом в комбинирование представлений, опыта и знаний ребенок свободен. С возрастом объем и качество знаний и опыта увеличивается, что способствует выходу содержания его игр за пределы непосредственно воспринятого [18, с. 25-35].

Реальные жизненные ситуации, в которых оказывается дошкольник, различаются по степени его активности и характеру вовлеченности в них. Все эти ситуации можно разделить на 3 типа:

–ситуация, в которой ребенок активно действует наравне со взрослыми;

–ситуация, в которой ребенок непосредственно вовлечен, но подвержен действиям взрослых, направленным на него;

–ситуация, когда дети не включаются в деятельность взрослых, не участвуют в ней непосредственно, а либо наблюдают за ней со стороны, либо узнают об этом из рассказов, сказок, телепередач [25, с. 38-40].

Все 3 типа ситуаций дают пищу для детских игр. Однако в большей степени игра дошкольника связана с восстановлением ситуаций второго типа. С одной стороны, эти ситуации непосредственно представлены ребенку как в плане действий, так и в плане отношений между включенными в нее людьми, а с другой стороны, действия взрослого в этих ситуациях реально ему недоступны, но вместе с тем привлекательны и интересны. Складывающееся противоречие между возможностями и желаниями ребенка и находит свое разрешение в игре.

Воплощение этого «жизненно важного» материала в игре можно рассматривать в двух аспектах. Прежде всего, с точки зрения выбора и соединения элементов опыта, то есть реального разворачивания сюжетной линии игры. Во-вторых, с точки зрения его реализации во внешней деятельности - в действиях и речи ребенка.

Замысел сюжетно-ролевой игре связан с развитием детских интересов и общим умственным развитием ребенка. В среднем дошкольном возрасте начинают складываться и оформляться общая направленность интересов, у детей появляются любимые мультфильмы, книг, передачи. Именно эти детские интересы и предпочтения определяют замыслы игр и на продолжительное время захватывают их воображение. Отдельные игры длятся по несколько дней и даже недель, постепенно развиваясь. Появление таких длительных игр свидетельствует о переходе на новый, более высокий этап развития игрового творчества. Для этого этапа характерно не ежедневное повторение одной и той же темы игры, как у младших дошкольников, а постепенное разворачивание задуманного сюжета, обогащение его новыми деталями, подробностями, персонажами. Долгое пребывание ребенка в одной роли способствует более глубокому проникновению в смысл действий персонажа, его поступков, сюжетных

линий игры. Благодаря такой длительной игре и продолжительному пребыванию в одной роли воображение и мышление детей становятся целенаправленными [41, с. 59-79].

Для реализации замысла игры дети нуждаются в игровых атрибутах и игрушках, которые помогают действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если нужные атрибуты и игрушки отсутствуют, то дети способны заменять их другими, наделяя их воображаемыми признаками, эти предметы-заместители в детской игре выполняют функции недостающих атрибутов и игрушек. Эта способность видеть в предметах-заместителях несуществующие свойства и предназначение составляет одну из характерных особенностей детства. С возрастом дети становятся все более требовательными к атрибутам игры и игрушкам, они стремятся к их большему сходству с действительностью.

Дети заранее не планируют ход игры, они лишь намечают общий план, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. Игра детей выглядит как совместное воспоминание о каком-либо событии. Прямо по ходу игры дети сообщают друг другу о дальнейшем содержании игры, вносят уточнения, конкретизируя содержание игровых действий и диалогов. В рамках одного сюжета дети могут проигрывать различное содержание игры, в связи с этим игры детей приобретают высокую степень разнообразия, они вариативны и разнообразны [34, с. 220-225].

Со временем развития сюжетно-ролевой игры, у ребенка появляется роль. Принять на себя роль — значит действовать как кто-то, поставить себя на место кого-то другого. Основная причина появления игровой роли — это стремление ребенка включиться в заманчивый для него мир взрослых. Но в силу ограниченных возможностей и места, отведенного ему пока в большом мире, ребенок не может варить настоящую кашу, сесть за руль настоящего автомобиля. Поэтому он воспроизводит все эти действия в своем игровом

уголке, с доступными ему предметами — игрушками, пока только представляя себе, что он — мама, шофер, доктор и т. п [29, с. 119-136].

В среднем дошкольном возрасте роль становится центральным компонентом детской игры, но это не значит, что ролевое поведение ребенка на протяжении всего среднего дошкольного возраста одинаково. Оно изменяется по мере интеллектуального развития ребенка, расширения его знаний, опыта общения со взрослыми и сверстниками [38, с. 243-260].

У дошкольников на протяжении всего дошкольного возраста осуществляется переход от простого подражания действиям взрослых к осознанному принятию роли, расширению ролевого поведения за счет подключения речи к предметным действиям, свободному переходу от одной роли к другой, от ролевых действий к своим собственным, реальным.

На четвертом году появляется ролевая речь. Ребенок не только осуществляет специфические ролевые действия, но и разговаривает, т.е. имитирует ответную речь куклы. Именно в ходе такого «разговора» впервые в самостоятельной игре появляется ролевое обращение. После 4 лет у детей, как правило, можно наблюдать не только большее разнообразие игровых действий, в которых реализуется роль, но и существенное расширение диапазона игровых ролей [40, с. 33-49].

Диапазон игровых действий детей очень широк: от действий с предметом, замещающим настоящий, к изобразительным действиям-движениям — до действий в чисто речевом плане. Игровые действия могут быть очень разными. Одни могут быть очень похожими и по движениям, и по сюжетной игрушке, с которой они выполняются, на настоящее, реальное действие. Другие лишь отдаленно напоминают его.

В игровом взаимодействии особенно велика роль слова. Слово помогает ребенку выявить свои мысли и чувства, понять переживания партнеров, согласовать с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью облекать в слова свои замыслы. Вести ролевые диалоги исходя

из принятой на себя роли. Л.С. Выготский доказывал, что между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой – сама игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, и этим самым осмысливает их; словом, он пользуется, чтобы дополнить действия, выразить свои мысли и чувства [1, с. 121-156].

Соблюдение правил игры требует от ребёнка отказа от сиюминутных желаний и подчинения установленному самими же детьми правилу в пользу выполнения принятой на себя роли. Произвольное поведение как поведение, осуществляемое ребёнком в соответствии с образцом и правилом и контролируемое в соответствии с этим образцом и правилом становится доступным ребёнку благодаря принятию на себя ролей и взаимному контролю за выполнением игровых ролей со стороны участников игры [12, с. 160-200].

Таким образом, предпринятый нами теоретический анализ современных исследований, посвященных динамике развития сюжетно-ролевой игры дошкольников, позволяет выделить следующие ее особенности: в среднем дошкольном возрасте дети активно осваивают ролевое поведение в игре, которое характеризуется принятием на себя роли, что выражается в назывании себя именем персонажа игры. Дошкольники свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря на себя подходящие по смыслу роли. В совместных и индивидуальных играх расширяется диапазон игровых ролей. Дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами заместителями, соединяя и комбинируя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У них появляется интерес и желание к динамичному разворачиванию сюжета в игре за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках одной смысловой сферы. В игре дошкольник согласовано взаимодействует с 1-2 сверстниками,

моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи [15, с. 7-87].

1.3 Обоснование условий развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада

В дошкольном детстве происходит активное формирование личности ребенка. В этом возрасте формируются все базовые социальные и коммуникативные навыки: ребенок учится общаться с другими людьми, приобретает представления и знания о том, что происходит вокруг, осваивает различные поведенческие стратегии, которые позволяют эффективно удовлетворять ряд потребностей.

Единственным видом деятельности, который доступен дошкольнику, является игра, в рамках которой моделируются все компоненты его личности, а также познавательные и коммуникативные способности [28, с. 128-143].

Для того, чтобы сюжетно-ролевая игра в средней группе детского сада характеризовалась как эффективный компонент воспитательного процесса, важно, в первую очередь, обеспечить совместную игровую деятельность дошкольников и воспитателя. Это связано с тем, что отсутствие руководства и организационных рамок игры, которые существуют в том случае, если воспитатель является режиссером и контролирующим субъектом, позволит детям расслабиться, а воспитателя считать не своим наставником и оценивающим взрослым, а партнером, который также имеет свою роль и может взаимодействовать с дошкольниками в свободной игровой форме [6, с. 301-340].

Вторым важным условием эффективности сюжетно-ролевой игры в средней группе детского сада является наличие интересного сюжета, который каждый раз будет меняться, что даст возможность не только

развиться творческому воображению детей среднего дошкольного возраста, но и сформировать высокий уровень их социально-коммуникативной компетентности. Кроме того, моделирование разных жизненных ситуаций в процессе качественной сюжетно-ролевой игры позволит детям примерить на себя различные социальные роли и выстроить свою модель поведения и отношение к поступкам других в игровой форме, которую впоследствии они успешно смогут перенести в реальную жизнь.

Очень важное значение для эффективности сюжетно-ролевой игры в воспитательном процессе средних дошкольников имеет сюжет, который должен быть последовательным, подразумевать постоянное появление новых персонажей, а также придумывание для них линий поведения и реплик, которые будут постоянно активизировать процесс игры и развивать сюжетную линию [27, с. 208-216].

Только такое построение сюжетно-ролевой игры в среднем дошкольном возрасте даст возможность мотивировать детей на игровое творчество, стимулировать их к развитию игровой деятельности.

Чаще всего происходит так, что средние дошкольники забывают о том, с чего начиналась та или иная игра и придумывают все новые и новые повороты сюжета. Это является определенным индикатором качества развития сюжетно-ролевой игры [19, с. 89-98].

Очень важно также применять в развитии сюжетно-ролевых игр со средними дошкольниками различные сказочные сюжеты. В этом случае воспитателю не нужно самостоятельно придумывать сюжетные линии и направления взаимодействия персонажей, в каждой сказке они прописаны изначально, а в процессе ее проигрывания необходимо только немного разнообразить детали и дать творческую свободу детям для реализации собственных замыслов.

Выделим несколько принципов развития сюжетно-ролевой игры в детском саду:

Первый принцип: для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребёнка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя - взрослого, которому в любом случае надо подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнёра. Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнёра — гарантия возникновения у ребёнка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

Второй принцип развития сюжетной игры воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения. Комфортная жизнь ребёнка в условиях детского сада во многом зависит от того, сумеет ли он при желании развернуть совместную игру со сверстниками. Чтобы успешно играть с кем-то, ребёнку необходимо понимать смысл действий партнёра и самому быть им понятым. Для этого смысл условного действия с предметом, момент принятия той или иной роли, развёртываемое в игре событие должно быть пояснены партнёру.

Третий принцип – на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия, так и на пояснения его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику. Для того чтобы втягивать детей в игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно развёртывать сюжет того или иного строения в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Воспитатель должен владеть игровой «грамотой», игровой культурой. Дети должны быть обеспечены в

любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры [20, с. 31-50].

Роль педагога должна ограничиваться лишь созданием условий для активизации игры детей. В педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные составляющие: совместную игру воспитателя с детьми в процессе которой формируются новые игровые умения, и самостоятельную детскую игру, в которую воспитатель напрямую не включается, а лишь обеспечивает условия для ее активизации и использования детьми, имеющихся в их арсенале игровых умений [23, с. 53-70]

Исходя из вышеизложенного, мы определим основные моменты методологии развертывания сюжетно-ролевых игр:

1. Выбор игры, которую педагог включает деятельность детей, определяется конкретной образовательной задачей. Каждая игра выполняет определенные функции, поэтому педагог должен четко представлять ее реальные возможности;

2. Педагогическая разработка плана игры. Начальным этапом педагогического конструирования долговременной игры является набросок ее сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Приступая к составлению плана организации игровой деятельности, педагог должен учитывать интересы детей, уровень освоения игровых действий, умение развивать сюжет и т.д.;

3. Ознакомление детей с планом игры и его доработка. Воспитатель должен стремиться максимально вовлечь детей в обсуждение плана игры, в разработку содержания ролевых действий;

4. Создание воображаемой ситуации. Это основа для начала сюжетно-ролевой игры. Очень важно, чтобы педагог помог ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватывала его воображение, приносила ему радость творчества;

5. Распределение ролей. При распределении ролей в игре необходимо руководствоваться следующими положениями: удовлетворить игровые потребности детей, то есть распределять роли между детьми руководствуясь их желаниями, предлагает последовательность ролевых игр разной степени активности, ищет возможности утвердить положение ребенка в коллективе с помощью игровой роли;

6. Начало игры. Для того чтобы у детей сложилось положительное восприятие длительной игры, воспитатель должен позаботиться о таком раннем игровом действии, при котором сразу же возникала бы воображаемая ситуация;

7. Сохранение игровой ситуации. В методике описаны условия поддержания интереса детей к игре: взрослый организатор игры обязан задавать тон обращению с играющими детьми, используя условную терминологию; воспитатель, по возможности, должен стараться обыграть любой событие детского коллектива; все меры педагогического воздействия должны осуществляться педагогом из взятой на себя роли через выполнение игровых действий, не разрушая воображаемую ситуацию; во время длительных сюжетно-ролевых игр необходимо включать творческие игры для детей, с этой целью организуются соревнования между небольшими группами играющих детей;

8. Завершение игр. При составлении плана игры педагог должен представлять предполагаемые ее концовки, это требуется для того, чтобы поддерживать эмоциональное состояние детей, их желание продолжать игру [26, с. 251-278].

Таким образом, для более успешного проведения игры желательно планировать эпизоды (блоки – сюжеты) сюжетно-ролевой игры, разворачиваемой с детьми, в которой воспитатель выступает равноправным партнером, демонстрирующим более сложные способы игровой деятельности.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста [33, с. 96-114].

Игра должна разворачиваться особым образом, так чтобы для ребенка «открылась» необходимость соотнести его роль с разными другими ролями, а также возможность смены роли в процессе игры, для разворачивания интересного сюжета. Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

1. Использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;

2. Отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей должно быть больше, чем участников [22, с. 124-144].

Таким образом, теоретический анализ исследований, посвященных развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста, позволил обосновать и сформулировать три педагогических условия, способствующие развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада. Среди них: включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры; расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок; стимулирование разворачивания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

Вывод по главе 1

Проделанный нами теоретический анализ научных исследований позволяет сделать следующие основные выводы:

1. Игра – это вид человеческой деятельности, характеризующийся добровольностью, эмоциональной насыщенностью, самостоятельностью, активностью, творчеством. Сюжетно-ролевая игра является одним из типов игр. Отечественные ученые рассматривают сюжетно-ролевую игру как ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста, форму организации жизнедеятельности дошкольника. В научной литературе сюжетно-ролевые игры разделяются по различным основаниям: в зависимости от игрового сюжета; по содержанию игры; по количеству участников; по способу организации. Выделяется восемь структурных компонентов, характерных для этих игр: сюжет (тема) игры; содержание игры; замысел игры; игровая роль; ролевое (игровое) действие; ролевое (игровое) взаимодействие; правила игры;

2. В среднем дошкольном возрасте дети активно осваивают ролевое поведение в игре, которое характеризуется принимает на себя роли, что выражается в назывании себя именем персонажа игры. Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря на себя подходящие по смыслу роли. В совместных и индивидуальных играх расширяется диапазон игровых ролей. Дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами заместителями, соединяя и комбинируя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У детей появляется интерес и желание к динамичному разворачиванию сюжета в игре за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках одной смысловой сферы. В игре ребенок согласовано взаимодействует с 1-2 сверстниками, моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи;

3. Педагогическими условиями, способствующими развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в условиях группы детского сада, будут выступать: включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры; расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок; стимулирование развертывания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

ГЛАВА 2. ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1 Изучение актуального уровня развития сюжетно-ролевой игры

Для исследования особенностей сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста необходимо выбрать подходящие методы. Анализ существующих методик, ориентированных на исследование различных сторон, компонентов и характеристик детской игры, позволил зафиксировать приоритетность следующего метода: наблюдение за игрой детей [2, с. 286-291].

Наблюдение проводится с использованием структурированных листов наблюдения (карт наблюдения), которые позволяют фиксировать различные аспекты игры, такие как сюжет, роли, взаимодействие детей. Систематическое наблюдение за сюжетно-ролевыми играми детей в среднем дошкольном возрасте является важным этапом организации исследования, позволяющим получить объективные данные и глубокое понимание игровой активности.

Применение метода наблюдения за игрой детей реализовывалось в два этапа:

– подготовка наблюдения позволяет обеспечить согласованность и объективность данных, полученных в ходе наблюдения: перед началом наблюдения была разработана структура карты наблюдения, включающая определение критериев оценки, их содержательное наполнение и балльную систему оценки. Эта карта наблюдения представляет собой инструмент, который помогает систематизировать и структурировать процесс наблюдения и сбора данных. Важно отметить, что создание и использование карты наблюдения является одним из ключевых этапов реализации данного исследования. Основными задачами этого этапа были: разработать структуру карты наблюдения, включая выделение критериев оценки, их показателей и

балльную систему оценки; провести пилотное тестирование разработанной карты наблюдения с участием небольшой группы детей для проверки ее эффективности и корректировки при необходимости; проанализировать и обработать данные, полученные с помощью карты наблюдения, для выявления основных тенденций и характеристик игровой активности детей;

– проведение наблюдения за небольшими группами играющих детей и фиксированием в картах наблюдения результатов.

Разработанная карта наблюдения (см Приложение А) была создана с учетом целей исследования и включает в себя специфичные критерии и показатели, позволяющие оценить различные аспекты сюжетно-ролевых игр. Среди них: роль, сюжет, особенности взаимодействия, творчество и социализация. Каждый критерий имеет свои показатели и балльную систему для оценки, что делает процесс наблюдения более объективным [4, с. 654-683].

Рассмотрим подробнее карту наблюдения.

Цель карты наблюдения для оценки сюжетно-ролевых игр детей среднего дошкольного возраста: получение объективного представления о развитии сюжетно-ролевых игр среди детей 4-5 лет.

В карту наблюдения были внесены следующие критерии, подлежащие наблюдению:

1. Роль: Оценка активности и разнообразия принимаемых ролей детьми в ходе игры. В среднем дошкольном возрасте ожидается, что ребенок будет активно принимать на себя одну или две разные роли в сюжетных играх. Эти роли, как правило, будут связаны с персонажами из их повседневной жизни, такими как родители, повар, врач и т.д. Ребенок может иметь предпочтительные роли, но также попробует роли разнообразных персонажей.

2. Сюжет: Оценка развития и сложности сюжета в ходе игры. Дети в этом возрасте создают простые сюжеты, которые, как правило, базируются на их собственном опыте и повседневных ситуациях. Ожидается наличие

элементарных диалогов и действий в играх, даже если сюжеты остаются простыми и линейными [21, с. 94-116].

3. Взаимодействие: Оценка уровня активного взаимодействия детей друг с другом в игровом процессе. Дети проявляют базовое взаимодействие с другими детьми в ходе игры. Они могут взаимодействовать в пределах своей роли, например, доктор может взаимодействовать с "пациентами". Помимо этого, они способны к совместному решению небольших конфликтов в ходе игры.

4. Творчество: Оценка способности детей предлагать новые идеи и вносить креативные элементы в игру. В среднем дошкольном возрасте дети начинают проявлять элементы творчества в играх. Это может включать нестандартное использование игрушек, предметов или разворачивание нестандартных способов действия, поведения в ходе развития сюжетной линии игры. Могут возникать креативные идеи, но они могут быть еще простыми и ограниченными [17, с. 112-129].

5. Социализация: Оценка способности детей устанавливать и поддерживать контакты со сверстниками, сотрудничать и решать конфликты. Дети в среднем дошкольном возрасте развивают социальные навыки, и они способны проявлять базовые формы социализации в ходе игры. Это включает в себя способность устанавливать контакты с другими детьми, сотрудничать в игре и понимать точку зрения партнера по игре. Однако конфликты могут быть решены взрослыми или требовать их посредничества [13, с. 128-146].

Балльная система для оценки игры детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет) включает в себя следующие критерии:

1. Роль:

0 баллов: Ребенок не принимает никакой роли или делает это крайне редко.

1 балл: Ребенок иногда принимает на себя одну роль.

2 балла: Ребенок активно принимает две разные роли.

3 балла: Ребенок мастерски принимает три или более разных роли и легко переключается между ними.

2. Сюжет:

0 баллов: Отсутствие сюжета или его минимальное развитие.

1 балл: Наличие простого сюжета, но без активного развития.

2 балла: Наличие простого сюжета с некоторым развитием.

3 балла: Наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры.

3. Взаимодействие:

0 баллов: Минимальное или отсутствующее взаимодействие с другими детьми.

1 балл: Базовое взаимодействие, но без активности.

2 балла: Активное взаимодействие, но не всегда продуктивное.

3 балла: Активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество.

4. Творчество:

0 баллов: Отсутствие творческой активности.

1 балл: Минимальная творческая активность или копирование идей других.

2 балла: Наличие некоторых творческих элементов, но без инноваций.

3 балла: Высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей.

5. Социализация:

0 баллов: Изоляция и отсутствие социализации.

1 балл: Базовое взаимодействие с другими детьми без сотрудничества.

2 балла: Активное взаимодействие с другими детьми, но без проявления сотрудничества.

3 балла: Активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других.

Общая сумма баллов для каждого ребенка рассчитывается путем сложения баллов по всем пяти критериям. Максимальное количество баллов, которое можно набрать, составляет 15 баллов.

Интерпретация общих баллов:

0-5 баллов: низкий уровень развития игры, ребенок нуждается в поддержке и мотивации участия в игре со взрослыми и сверстниками.

6-10 баллов: умеренный уровень развития игры, ребенок активен в играх, но нуждается в поддержке игры со сверстниками.

11-15 баллов: высокий уровень развития игры, ребенок успешно принимает на себя разные роли, развивает сюжеты, взаимодействует с другими детьми, проявляет творчество и социальные навыки в играх.

Такая балльная система позволяет оценить и сравнить развитие игры детей и дать рекомендации для их дальнейшего совершенствования и поддержки [5, с. 18-39].

Таким образом, методы наблюдения и разработанная на его основе карта наблюдения позволят нам получить простой и действенный инструмент исследования сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста с целью дальнейшего выделения и описания особенностей развития детской игры.

В рамках анализа и интерпретации результатов исследования сюжетно-ролевых игр детей среднего дошкольного возраста была предпринята попытка систематизировать и проанализировать собранные данные. Этот этап играет важную роль, так как он позволяет выявить ключевые тенденции и особенности в развитии данного вида деятельности детей, а также сформулировать практические рекомендации для дальнейшего развития и поддержки сюжетно-ролевых игр в данной возрастной группе.

Карта наблюдения, разработанная специально для исследования, предоставила возможность фиксировать разнообразные аспекты игры, включая сюжет, роли, взаимодействие детей, творчество и социализацию. Этот инструмент стал фундаментом исследования и позволил собрать

эмпирические данные в ходе наблюдений [16, с. 87-118] и получить более детальное представление о качестве и характеристиках игры детей.

Исследование проводилось на базе муниципального детского сада г. Красноярска в нем приняли участие 40 (20 экспериментальная группа, 20 контрольная группа) детей в возрасте от 4 до 5 лет. Результаты наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей представлены в таблице 1 и 2.

Таблица 1

Результаты наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей среднего дошкольного возраста в экспериментальной группе

Код ребенка	Критерии сюжетно-ролевой игры					Уровень развития игры
	Роль	Сюжет	Взаимодействие	Творчество	Социализация	
1	3	2	3	3	2	13 (высокий)
2	2	2	3	2	3	12 (высокий)
3	1	1	1	0	1	4 (низкий)
4	2	2	2	1	1	8 (умеренный)
5	1	2	1	1	1	6 (умеренный)
6	2	2	2	1	2	9 (умеренный)
7	2	1	2	1	2	8 (умеренный)
8	2	1	2	1	1	7 (умеренный)
9	2	2	2	2	2	10 (умеренный)
10	3	2	3	3	2	13 (высокий)
11	3	2	3	2	2	12 (высокий)
12	1	1	1	1	0	4 (низкий)
13	2	2	1	1	2	8 (умеренный)
14	2	2	3	2	2	11 (высокий)
15	1	1	2	1	1	6 (умеренный)
16	3	2	3	3	3	14 (высокий)
17	2	1	1	1	2	7 (умеренный)
18	2	2	3	2	2	11 (высокий)
19	2	2	2	2	1	9 (умеренный)
20	2	3	2	2	2	11 (высокий)
ИТОГО	40	35	42	32	34	

Наблюдение за детьми позволило сделать вывод, что в экспериментальной группе преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры детей. Именно этот уровень был выявлен в ходе наблюдения у 50% детей. 40% детей данной группы продемонстрировали высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры и лишь 10% показали низкий уровень развития сюжетно-ролевой игры (см. Приложение Б).

Полученные данные позволяют утверждать, что 10% детей нуждаются в поддержке и мотивации участия в игре со взрослыми и сверстниками; 50% детей активны в играх, но нуждаются в поддержке игры со сверстниками; 40% детей успешно принимают на себя разные роли, развивают сюжеты, взаимодействуют с другими детьми, проявляют творчество и социальные навыки в играх.

Анализируя результаты развития сюжетно-ролевой игры по критериям, можно утверждать, что наибольшее количество 42 балла (из 60 возможных) дети набрали по критерию «Взаимодействие». 35% детей продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; 40% детей продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; 25% показали способность к взаимодействию, но без активности; детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие или его отсутствие в данной группе не выявлено.

Следующим по степени развития имеет критерий «Роль». По этому критерию дети суммарно набрали 40 баллов из 60 возможных. 20% детей могут принимать три или более разных роли и легко переключается между ними; 60% детей активно принимают две разные роли и 20% детей иногда принимают на себя одну роль. Детей, не принимающих никакой роли или делающих это крайне редко, в данной возрастной группе не выявлено.

Третье место по степени развития выявлен по критерию «Сюжет». Дети набрали сумму в 35 баллов из 60 возможных. По данному критерию 5% детей продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры; 65% детей склонны к простым сюжетам с некоторым его развитием; 30% детей способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития. Детей не способных к разворачиванию сюжета и его минимальное развитие в данной группе не выявлено.

Четвертое место по степени развития выявлено по критерию «Социализация», по этому критерию дети набрали 34 балла из 60 возможных. 10% детей, принявших участие в исследовании,

демонстрировали активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других; 55% детей проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества; 30% детей способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества; 5% детей проявляли склонность к изоляции и отсутствие социализации.

Наименее развитым критерием развития сюжетно-ролевой игры оказался критерий «Творчество», по данному критерию дети набрали всего 32 баллов из 60 возможных. 15% детей показали высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре; 35% детей демонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; 45% детей проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других; у 5% детей зафиксировано отсутствие творческой активности.

Таким образом, мы можем говорить, что наиболее развитым критерием является критерий «Взаимодействие», наименее развитым критерием является критерий «Творчество».

Если посмотреть на процентное соотношение детей с различными уровнями развития каждого из 5 критериев сюжетно-ролевой игры, то можно отметить, что самый большой 35% детей с высоким уровнем приходится по критерию «Взаимодействие», а самый маленький по критерию «Сюжет» и составляет 5%.

Самый большой 65% детей с умеренным уровнем развития приходится по критерию «Сюжет», а самый маленький с умеренным уровнем развития по критерию «Творчество» - 35%.

Самый большой 45% детей с низким уровнем приходится на критерий «Творчество», а самый маленький с низким уровнем по критерию «Роль» - 20%.

По критериям «Творчество» и «Социализация» зафиксированы дети, в сюжетно-ролевой игре которых эти критерии не проявляются, они составляют 5%.

Таким образом, процентный диапазон высокого уровня распределен от 5 до 35% и составляет 30%. Процентный диапазон среднего уровня распределен от 65 до 35% и составляет так же 30%. Процентный диапазон низкого уровня распределен от 45% до 20% и составляет 30%.

Анализ полученных результатов в сопоставлении с полом детей, позволяет нам утверждать, что сюжетно-ролевая игра лучше развита у девочек среднего дошкольного возраста. 25% девочек имеют высокий уровень развития, в то время как этот же уровень был зафиксирован у 15% мальчиков. 25% мальчиков и девочек имеют средний уровень развития. Низкий уровень был зафиксирован у 5% девочек и 5% мальчиков.

Обратившись к критериальным характеристикам, мы можем констатировать, что у девочек и мальчиков наибольшее количество баллов набрано по критерию «Взаимодействие», а наименьшее количество баллов по критерию «Творчество».

Таким образом, подводя итоги полученным результатом исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной группы, можно утверждать, что преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество».

Таблица 2

Результаты наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей среднего дошкольного возраста в контрольной группе

Код ребенка	Критерии сюжетно-ролевой игры					Уровень развития игры
	Роль	Сюжет	Взаимодействие	Творчество	Социализация	
1	2	2	2	3	2	11 (высокий)
2	3	2	2	2	3	12 (высокий)
3	1	1	2	0	1	5 (низкий)
4	2	2	3	1	1	7 (умеренный)
5	1	2	2	1	1	7 (умеренный)
6	2	1	2	1	2	8 (умеренный)
7	2	1	2	1	2	8 (умеренный)
8	2	1	2	1	1	7 (умеренный)
9	2	3	2	2	2	11 (высокий)
10	3	3	3	3	2	14 (высокий)

11	1	1	3	2	2	9 (умеренный)
12	1	1	2	0	0	4 (низкий)
13	2	3	2	1	2	10 (умеренный)

Окончание таблицы 2

14	2	2	2	2	2	10 (умеренный)
15	1	2	2	1	0	6 (умеренный)
16	3	2	2	3	3	13 (высокий)
17	2	1	1	0	2	6 (умеренный)
18	1	2	3	2	1	9 (умеренный)
19	2	2	1	1	0	6 (умеренный)
20	3	3	2	2	2	12 (высокий)
ИТОГО	38	37	42	29	31	

Наблюдение за детьми позволило сделать вывод, что в контрольной группе преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры детей. Именно этот уровень был выявлен в ходе наблюдения у 60% детей. 30% детей данной группы продемонстрировали высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры и лишь 10% показали низкий уровень развития сюжетно-ролевой игры (см. Приложение Б).

Полученные данные позволяют утверждать, что 10% детей нуждаются в поддержке и мотивации участия в игре со взрослыми и сверстниками; 60% детей активны в играх, но нуждаются в поддержке игры со сверстниками; 30% детей успешно принимает на себя разные роли, развивают сюжеты, взаимодействуют с другими детьми, проявляют творчество и социальные навыки в играх.

Анализируя результаты развития сюжетно-ролевой игры по критериям, можно утверждать, что наибольшее количество 42 балла (из 60 возможных) дети набрали по критерию «Взаимодействие». 20% детей продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; 70% детей продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; 10% показали способность к взаимодействию, но без активности; детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие или его отсутствие в данной группе не выявлено.

Следующим по степени развития имеет критерий «Роль». По этому критерию дети суммарно набрали 38 баллов из 60 возможных. 20% детей

могут принимать три или более разных роли и легко переключается между ними; 50% детей активно принимают две разные роли и 30% детей иногда принимают на себя одну роль. Детей, не принимающих никакой роли или делающих это крайне редко, в данной возрастной группе не выявлено.

Третье место по степени развития выявлен по критерию «Сюжет». Дети набрали сумму в 37 баллов из 60 возможных. По данному критерию 20% детей продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры; 45% детей склонны к простым сюжетам с некоторым его развитием; 35% детей способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития. Детей не способных к разворачиванию сюжета и его минимальное развитие в данной группе не выявлено.

Четвертое место по степени развития выявлено по критерию «Социализация», по этому критерию дети набрали 31 балл из 60 возможных. 10% детей, принявших участие в исследовании, продемонстрировали активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других; 50% детей проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества; 25% детей способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества; 15% детей проявляли склонность к изоляции и отсутствие социализации.

Наименее развитым критерием развития сюжетно-ролевой игры оказался критерий «Творчество», по данному критерию дети набрали всего 29 баллов из 60 возможных. 15% детей показали высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре; 30% детей продемонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; 40% детей проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других; у 15% детей зафиксировано отсутствие творческой активности.

Таким образом, мы можем говорить, что наиболее развитым критерием является критерий «Взаимодействие», наименее развитым критерием является критерий «Творчество».

Если посмотреть на процентное соотношение детей с различными уровнями развития каждого из 5 критериев сюжетно-ролевой игры, то можно отметить, что самый большой 20% детей с высоким уровнем приходится по критериям «Роль» и «Сюжет», а самый маленький по критерию «Социализация» и составляет 10%.

Самый большой 75% детей с умеренным уровнем развития приходится по критерию «Взаимодействие», а самый маленький с умеренным уровнем развития по критерию «Творчество» - 20%.

Самый большой 40% детей с низким уровнем приходится на критерий «Социализация», а самый маленький с низким уровнем по критерию «Взаимодействие» - 10%.

По критериям «Творчество» и «Социализация» зафиксированы дети, в сюжетно-ролевой игре которых эти критерии не проявляются, они составляют 15%.

Таким образом, процентный диапазон высокого уровня распределен от 10 до 20% и составляет 10%. Процентный диапазон среднего уровня распределен от 75 до 20% и составляет так же 55%. Процентный диапазон низкого уровня распределен от 40% до 10% и составляет 30%.

Анализ полученных результатов в сопоставлении с полом детей, позволяет нам утверждать, что сюжетно-ролевая игра лучше развита у девочек среднего дошкольного возраста. 40% девочек имеют высокий уровень развития, в то время как этот же уровень был зафиксирован у 20% мальчиков. 70% мальчиков имеют средний уровень развития, этот же уровень зафиксирован у 50% девочек. Низкий уровень был зафиксирован у 10% девочек и мальчиков.

Обратившись к критериальным характеристикам, мы можем констатировать, что у девочек наибольшее количество баллов набрано по

критериям: «Роль» и «Взаимодействие», у мальчиков только «Взаимодействие», а наименьшее количество баллов у девочек по критерию «Творчество», у мальчиков по критериям «Творчество» и «Социализация».

Таким образом, подводя итоги полученным результатом исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста контрольной группы, можно утверждать, что преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество».

Подводя итоги исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп, можно утверждать, что в обеих группах для большинства детей характерен умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество», уровень развития сюжетно-ролевой игры выше у девочек, чем у мальчиков среднего дошкольного возраста. Т.е. результаты развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп схожи по количественным показателям и качественным характеристикам.

Таким образом, теоретический анализ проблемы и данные исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп, поставили задачу практико-ориентированной разработки педагогических условий развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в группе детского сада.

2.2 Развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в процессе реализации педагогических условий

Развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста

было осуществлено в ходе реализации ряда педагогических условий, выделенных и обоснованных в первой главе исследования: включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры; расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок; стимулирование развертывания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

При реализации обозначенных педагогических условий по развитию и сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста мы опирались на идеи и разработки Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, которые направлены на активизацию сюжетно-ролевой игры детей путем постепенного развития их игровых навыков.

Реализация первого педагогического условия – включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры – предполагало создание разновозрастных детских игровых групп, в которые объединяются дети среднего и старшего дошкольного возраста, владеющих различным опытом построения игры.

Свою работу по реализации идеи создания разновозрастных детских игровых групп мы начали с посещения старшей группы детского сада в момент свободной игры с целью наблюдения за игрой и способами ее построения старшими дошкольниками. Критериями наблюдения были: инициирует игру; принимает на себя разные роли и легко переключается между ними; использует сложные, многосоставные сюжеты, которые активно развиваются в ходе игры; активно взаимодействует со сверстниками, способен к лидерству и сотрудничеству; предлагает и проигрывает оригинальные идеи; легко оперирует в игре предметными игрушками, предметами-заместителями и безпредметными жестами с речевыми высказываниями.

Проведенное наблюдение позволило нам выделить 9 детей старшего дошкольного возраста, которые демонстрируют высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры.

Следующим шагом в реализации первого условия стало предложение детям старшей возрастной группы приходить играть в час свободной игры в среднюю группу. Свое согласие дали 5 старших дошкольников. На данном этапе работы никакой специальной подготовки детей обеих возрастных групп не проводилось. Так, два раза в неделю в час свободной игры 5 детей старшего дошкольного возраста стали приходить в среднюю группу играть.

В ходе игры детей мы наблюдали за тем, как происходит процесс объединения детей разного возраста в игре, как дети интегрируются в разновозрастные игровые группы. По началу дети разного возраста играли отдельно. Мы обратили внимание, что некоторые дети среднего дошкольного возраста наблюдают за игрой старших дошкольников, но не просят в их игру. С целью вовлечения в общую игру детей среднего и старшего дошкольного возраста, мы встраивались в игру старших дошкольников, беря на себя дополнительные по смыслу роли и придумывая дополнительные роли для наблюдающих за игрой средних дошкольников.

Еще один прием, который мы использовали для создания разновозрастных детских игровых групп был связан с выстраиванием новых сюжетных линий, способных на время объединить игровые сюжеты двух-трех игровых групп детей в одном. Мы наблюдали за разворачиванием детьми в разных игровых группах сюжетов, встраивались в одну из игровых групп через дополнительные роли и разворачивали сюжет игры так, чтобы возник новый сюжет игры с другой игровой группой. Такой способ построения игры был воспринят детьми старшего дошкольного возраста. Приходя в среднюю группу играть, старшие дошкольники выступали с инициативой продолжить, повторить такую игру, вовлекая в нее тех средних дошкольников, кто ранее принимал участие в игре.

Интересные сюжеты, способы построения игры, новые роли привлекали средних дошкольников, им нравилось играть с ребятами из старшей группы, они ждали их на час свободной игры. Интересовались, кто из ребят придет к ним играть или почему кто-то из них не пришел. Особенно ярко интерес к совместной игре со старшими проявлялся во время прогулок, средние дошкольники просились играть со старшими, звали их в свои игры.

Таким образом, реализация первого условия позволила детям среднего дошкольного возраста расширить опыт совместной игры с детьми старшего дошкольного возраста в разновозрастных игровых группах, что обогатило сюжеты детских игр, позволило освоить различные способы построения игры, расширило диапазон игровых ролей, которые готов принимать на себя ребенок в игре.

С целью реализации второго педагогического условия – расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок – осуществлялось вовлечение детей в игры, где количество играющих детей не совпадало с количеством игровых ролей. В связи с чем дети были вынуждены для продолжения игры переключаться из одной роли в другую, т.е. менять роль в ходе игры.

Работа началась с того, что педагог, наблюдая за детской игрой, встраивался в нее через дополнительную роль, тем самым внося изменения в сюжет детской игры и демонстрируя детям новый ход сюжетного развития и ролевого взаимодействия. Логически закончив сюжет, педагог брал на себя другую дополнительную роль, тем самым демонстрируя детям возможность продолжить игру, чуть изменив ее сюжет за счет введения новой роли.

Так, педагог заметил, что дети играют в «Семью» и девочка-мама укачивает плачущую куклу. Педагог, встраиваясь в игру детей, позвонил в дверь их квартиры и представился медсестрой, которая пришла с осмотром маленького ребенка. Осмотрев куклу-ребенка педагог-медсестра, сообщила о необходимости срочной поездки в больницу из-за больного зуба. Педагог предложила двум другим играющим детям перестать быть членами семьи и

взять на себя роли разных врачей, для того чтобы продолжилась игра. Так игра «Семья» преобразовалась в игру «Больница».

В игре «Больница» присутствовали разные игровые действия, при посещении врача осуществлялся осмотр, прививка, лечение зубов. После прохождения всех этапов лечения, медсестра, роль которой исполнял педагог, отпустила маму с ребенком домой. И тут же взял на себя роль водителя такси, который повезет их до дома. Как только дети, перестав быть врачами, сели в такси вместе с мамой и ребенком, педагог-таксист объявил, что у него заканчивается бензин и нужно ехать на заправку. Для продолжения этого сюжета игры детям нужно было отказаться от ролей пассажиров такси и принять на себя роли заправщика и кассира. Так игра в «Больница» преобразовалась в игру «Такси».

Следующий игровой сюжет был связан с поломкой машины и вызова автомеханика для ее ремонта. Дети опять оказались в ситуации необходимости смены ролей с целью продолжения игры. Подобный подход встраивания педагога в детскую игру через дополнительные роли, позволили всем участникам игры принимать на себя разные игровые роли, следуя логике разворачивания сюжета. В ходе одной игры делать это детям приходилось несколько раз.

Таким образом, реализация второго условия развития сюжетно-ролевой игры позволило расширить спектр ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры и дать возможность детям почувствовать, что продолжение игры важнее роли, ради продолжения игры необходимо менять роли.

Реализация третьего педагогического условия – стимулирование разворачивания сюжета игры через включение новых персонажей и замену игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы – предполагало разворачивание совместной игры взрослого и детей по знакомым и любимым детям сюжетам, но с введением новых разноконтекстных ролей, которые для данного сюжета не характерны.

Первый шаг в реализации этого условия предполагал самостоятельную

игру взрослого по сюжету, который интересен детям и часто встречается в их сюжетно-ролевых играх. Педагог брал нужные ему для разворачивания сюжета игрушки и игровую атрибутику и начинал свою игру. Вокруг играющего педагога быстро собирались дети, которые наблюдали за его игрой и/или предлагали себя в партнеры по игре. Педагог охотно брал детей в свою игру и предлагал им игровую роль в соответствии с сюжетом игры, но привычные атрибуты наделял необычными для данного сюжета свойствами. Например, красная шапочка оказалась шапкой-невидимкой. Новое свойство шапочки, оказало влияние на изменение дальнейшего сюжета игры, в разворачивании которого принимал участие педагог и дети. Они придумывали и тут же проигрывали события, которые происходили с героями сказки «Красная шапочка» при наличии у главной героини шапки-невидимки.

Следующим шагом в реализации этого условия стало введение в сюжеты детских игр, персонажей из других сюжетных контекстов. Например, во время игры детей в больницу, раздался телефонный звонок главному врачу от Бабы-Яги, которая сломала костяную ногу и потеряла способность колдовать. Для разворачивания этого сюжета педагог встроился в игру детей сначала взяв на себя роль главного врача, сообщившего о болезни Бабы-Яги, а затем самой Бабы-Яги.

Еще один прием был связан с разворачиваем игр по мотивам известных и любимых детьми сказок, когда персонажи сказок наделялись новыми качествами или отдельные элементы сюжетов разворачивались не так как в сказке. Например, волк из сказки «Волк и семеро козлят» оказался интересным партнером по игре, а волка из сказки «Три поросенка» поросята пустили в дом. Роль волка брал на себя педагог и совместно с детьми рождался новый сюжет игры в известную всем сказку. Игры с введением не свойственных сюжету персонажей нравились детям, но самостоятельно разворачивать такие игры им было сложно, они просили педагога играть с ними. Постепенно дети приобрели опыт разворачивания подобных сюжетов

и стали в своих самостоятельных играх использовать несвойственные сюжету игровые роли.

Заключительным шагом в реализации этого условия стало предложение педагога поиграть в игру по мотивам известных сказок с измененными названиями, таких как «Снежные медведи», «Три королевы», «Курочкина избушка» и т.д. Измененные названия известных сказок повлекли за собой изменение главных героев и соответствующих им ролей, это заставило детей внести коррективы в сюжет игры, ролевые действия и ролевые диалоги.

Таким образом, реализация этого условия позволила детям приобрести и обогатить опыт: выстраивания сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры; выстраивания активного и продуктивного взаимодействия с партнерами по игре, включая лидерство и сотрудничество; творчества, рождения и воплощения в деятельность индивидуальных оригинальных идей.

2.3 Анализ и интерпретация результатов повторного исследования

Для оценки эффективности реализации педагогических условий, способствующих развитию сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста, на заключительном этапе исследования был проведен повторный диагностический срез, с использованием той же карты наблюдения, что и на первом этапе.

Результаты повторной диагностики представлены в таблице 3.

Таблица 3

Результаты наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей среднего дошкольного возраста в экспериментальной группе после окончания формирующего эксперимента

Код ребенка	Критерии сюжетно-ролевой игры					Уровень развития игры
	Роль	Сюжет	Взаимодействие	Творчество	Социализация	
1	3	3	3	3	3	15 (высокий)

2	2	3	3	2	2	12 (высокий)
3	2	3	2	2	2	11 (высокий)
4	3	2	3	2	2	12 (высокий)
5	2	3	2	2	2	11 (высокий)
6	2	2	2	1	1	8 (умеренный)
7	3	3	2	1	2	11 (высокий)
8	2	2	2	2	2	10 (высокий)
9	3	3	2	2	2	12 (высокий)
10	3	2	3	3	2	13 (высокий)
11	3	2	3	2	2	12 (высокий)
12	3	3	2	2	1	11 (высокий)
13	2	2	2	1	2	9 (умеренный)
14	3	2	3	2	2	12 (высокий)
15	2	3	2	3	2	12 (высокий)
16	3	3	3	3	3	15 (высокий)
17	2	2	2	2	1	9 (умеренный)
18	2	2	3	2	2	11 (высокий)
19	2	2	1	2	1	8 (умеренный)
20	3	2	3	3	2	13 (высокий)
ИТОГО	50	49	48	42	38	

Наблюдение за детьми позволило сделать вывод, что в экспериментальной группе после реализации педагогических условий преобладает высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры детей. Именно этот уровень был выявлен в ходе наблюдения у 80% детей. 20% детей данной группы продемонстрировали умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры. Низкий уровень развития сюжетно-ролевой игры не было выявлено (см. Приложение В).

Полученные данные позволяют утверждать, что 20% детей активны в играх, но нуждаются в поддержке игры со сверстниками; 80% детей успешно принимают на себя разные роли, развивают сюжеты, взаимодействуют с другими детьми, проявляют творчество и социальные навыки в играх.

Анализируя результаты развития сюжетно-ролевой игры по критериям, можно утверждать, что наибольшее количество 50 баллов (из 60 возможных) дети набрали по критерию «Роль». 50% детей могут принимать три или более разных ролей и легко переключаются между ними и 50% детей активно принимают две разные роли. Детей, иногда принимающих на себя одну роль и не принимающих никакой роли, в данной группе не выявлено.

Следующим по степени развития имеет критерий «Сюжет». По этому критерию дети суммарно набрали 49 баллов из 60 возможных. По данному

критерию 45% детей продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры и 55% детей склонны к простым сюжетам с некоторым его развитием. Детей, которые способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития и не способных к разворачиванию сюжета и его минимальное развитие в данной группе не выявлено.

Третье место по степени развития выявлен по критерию «Взаимодействие». Дети набрали сумму в 48 баллов из 60 возможных. 45% детей продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; 50% детей продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; 5% показали способность к взаимодействию, но без активности. Детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие или его отсутствие в данной группе не выявлено.

Четвертое место по степени развития выявлено по критерию «Творчество», по этому критерию дети набрали 42 балла из 60 возможных. 25% детей показали высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре; 60% детей демонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; 15% детей проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других. Детей, у которых отсутствует творческая активность не выявлено.

Наименее развитым критерием развития сюжетно-ролевой игры оказался критерий «Социализация», по данному критерию дети набрали всего 38 баллов из 60 возможных. 10% детей, принявших участие в исследовании, демонстрировали активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других; 70% детей проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества; 20% детей способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества. Детей, проявляющих склонность к изоляции и отсутствию социализации не выявлено.

Таким образом, мы можем говорить, что наиболее развитым критерием является критерий «Роль», наименее развитым критерием является критерий «Социализация».

Если посмотреть на процентное соотношение детей с различными уровнями развития каждого из 5 критериев сюжетно-ролевой игры, то можно отметить, что самый большой 50% детей с высоким уровнем приходится по критерию «Роль», а самый маленький по критерию «Социализация» и составляет 10%.

Самый большой 70% детей с умеренным уровнем развития приходится по критерию «Социализация», а самый маленький с умеренным уровнем развития по критериям «Роль» и «Взаимодействие» - по 50%.

Самый большой 20% детей с низким уровнем приходится на критерий «Социализация», а самый маленький с низким уровнем по критерию «Взаимодействие» - 5%.

Таким образом, процентный диапазон высокого уровня распределен от 10 до 50% и составляет 40%. Процентный диапазон среднего уровня распределен от 70 до 50% и составляет так же 20%. Процентный диапазон низкого уровня распределен от 20% до 5% и составляет 15%.

Анализ полученных результатов в сопоставлении с полом детей, позволяет нам утверждать, что сюжетно-ролевая игра лучше развита у девочек среднего дошкольного возраста. 90% девочек имеют высокий уровень развития, в то время как этот же уровень был зафиксирован у 70% мальчиков. 10% девочек и 30% мальчиков имеют средний уровень развития.

Обратившись к критериальным характеристикам, мы можем констатировать, что у девочек набрано наибольшее количество баллов по критерию «Сюжет», а наименьшее количество баллов по критериям «Творчество» и «Социализация». А у мальчиков наибольшее количество баллов набрано по критерию «Роль», а наименьшее количество баллов по критерию «Социализация».

Таким образом, подводя итоги полученным результатом развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной группы, можно утверждать, что преобладает высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Роль», наименее развитым - «Социализация».

Таблица 4

Результаты наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей среднего дошкольного возраста в контрольной группе после окончания формирующего эксперимента

Код ребенка	Критерии сюжетно-ролевой игры					Уровень развития игры
	Роль	Сюжет	Взаимодействие	Творчество	Социализация	
1	2	2	2	3	2	11 (высокий)
Окончание таблицы 4						
2	3	2	2	2	3	12 (высокий)
3	1	1	2	1	1	6 (умеренный)
4	2	2	3	1	1	9 (умеренный)
5	1	2	2	1	1	7 (умеренный)
6	2	1	2	1	2	8 (умеренный)
7	2	1	2	1	2	8 (умеренный)
8	2	1	2	1	1	7 (умеренный)
9	2	3	2	2	2	11 (высокий)
10	3	3	3	3	2	14 (высокий)
11	1	1	3	2	2	9 (умеренный)
12	1	1	2	1	1	6 (умеренный)
13	2	3	2	1	2	10 (умеренный)
14	2	2	2	2	2	10 (умеренный)
15	1	2	2	1	1	7 (умеренный)
16	3	2	2	3	3	13 (высокий)
17	2	1	1	1	2	7 (умеренный)
18	1	2	3	2	1	9 (умеренный)
19	2	2	1	1	1	7 (умеренный)
20	3	3	2	2	2	12 (высокий)
ИТОГО	38	37	42	32	34	

Наблюдение за детьми позволило сделать вывод, что в контрольной группе преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры детей. Именно этот уровень был выявлен в ходе наблюдения у 70% детей. 30% детей данной группы продемонстрировали высокий уровень развития

сюжетно-ролевой игры, детей, показавших низкий уровень развития сюжетно-ролевой игры не было выявлено (см. Приложение В).

Полученные данные позволяют утверждать, 70% детей активны в играх, но нуждаются в поддержке игры со сверстниками; 30% детей успешно принимает на себя разные роли, развивают сюжеты, взаимодействуют с другими детьми, проявляют творчество и социальные навыки в играх.

Анализируя результаты развития сюжетно-ролевой игры по критериям, можно утверждать, что наибольшее количество 42 балла (из 60 возможных) дети набрали по критерию «Взаимодействие». 20% детей продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; 70% детей продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; 10% показали способность к взаимодействию, но без активности; детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие или его отсутствие в данной группе не выявлено.

Следующим по степени развития имеет критерий «Роль». По этому критерию дети суммарно набрали 38 баллов из 60 возможных. 20% детей могут принимать три или более разных роли и легко переключается между ними; 50% детей активно принимают две разные роли и 30% детей иногда принимают на себя одну роль. Детей, не принимающих никакой роли или делающих это крайне редко, в данной возрастной группе не выявлено.

Третье место по степени развития выявлен по критерию «Сюжет». Дети набрали сумму в 37 баллов из 60 возможных. По данному критерию 20% детей продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры; 45% детей склонны к простым сюжетам с некоторым его развитием; 35% детей способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития. Детей не способных к разворачиванию сюжета и его минимальное развитие в данной группе не выявлено.

Четвертое место по степени развития выявлено по критерию «Социализация», по этому критерию дети набрали 34 балл из 60 возможных.

10% детей, принявших участие в исследовании, демонстрировали активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других; 50% детей проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества; 40% детей способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества; детей, проявивших склонность к изоляции и отсутствие социализации не выявлено.

Наименее развитым критерием развития сюжетно-ролевой игры оказался критерий «Творчество», по данному критерию дети набрали всего 32 баллов из 60 возможных. 15% детей показали высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре; 30% детей демонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; 55% детей проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других; детей, зафиксировавших отсутствие творческой активности не выявлено.

Таким образом, мы можем говорить, что наиболее развитым критерием является критерий «Взаимодействие», наименее развитым критерием является критерий «Творчество».

Если посмотреть на процентное соотношение детей с различными уровнями развития каждого из 5 критериев сюжетно-ролевой игры, то можно отметить, что самый большой 20% детей с высоким уровнем приходится по критериям «Роль», «Сюжет» и «Взаимодействие», а самый маленький по критерию «Социализация» составляет 10%.

Самый большой 70% детей с умеренным уровнем развития приходится по критерию «Взаимодействие», а самый маленький с умеренным уровнем развития по критерию «Творчество» - 30%.

Самый большой 55% детей с низким уровнем приходится на критерий «Творчество», а самый маленький с низким уровнем по критерию «Взаимодействие» - 10%.

Таким образом, процентный диапазон высокого уровня распределен от 10 до 20% и составляет 10%. Процентный диапазон среднего уровня

распределен от 70 до 30% и составляет так же 40%. Процентный диапазон низкого уровня распределен от 55% до 10% и составляет 45%.

Анализ полученных результатов в сопоставлении с полом детей, позволяет нам утверждать, что сюжетно-ролевая игра одинаково развита у детей среднего дошкольного возраста. 40% имеют высокий уровень развития девочки и столько же мальчики. По 60% имеют средний уровень развития, девочки и мальчики.

Обратившись к критериальным характеристикам, мы можем констатировать, что у наибольшее количество баллов набрано по критерию: «Взаимодействие» у мальчиков и девочек, а наименьшее количество баллов у по критерию «Творчество» также у мальчиков и девочек.

Таким образом, подводя итоги полученным результатом развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста контрольной группы, можно утверждать, что преобладает умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество».

Таким образом наблюдение за детьми позволило сделать вывод, что в экспериментальной группе увеличилось количество детей, с высоким уровнем развития сюжетно-ролевой игры, а также не осталось детей с низким уровнем. В контрольной группе изменения в уровне почти не произошли. Результаты сравнения уровней развития сюжетно-ролевой игры в экспериментальной группе до и после проведения формирующего эксперимента представлены в приложении В.

Посмотрев на результаты экспериментальной группы на начало и конец работы, можно сделать вывод, что очевидна позитивная динамика развития. На 30% стало меньше детей с умеренным уровнем развития, и на 40% стало больше детей с высоким уровнем развития игры, детей с низким уровнем не оказалось, хотя до эксперимента их было 10%.

По критерию «Роль» после окончания формирующего эксперимента дети суммарно набрали на 10 баллов больше, т.е. на 30% процентов больше

стало детей, способных принимать на себя три или более ролей в одной игре и легко переключается между ними и на 10% стало меньше детей, которые принимают на себя две разные роли. Детей, иногда принимающих на себя одну роль и не принимающих никакой роли не было выявлено, хотя до начала исследования таких детей было 20%.

По критерию «Сюжет» дети набрали на 14 баллов больше после реализации педагогических условий развития сюжетно-ролевой игры. На 40% стало больше детей, которые продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры и на 10% ниже детей, склонных к простым сюжетам с некоторым его развитием. Детей, которые способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития и не способных к разворачиванию сюжета и его минимального развитие не выявлено, однако до начала исследования таких детей было 30%.

По критерию «Взаимодействие» общая сумма баллов, набранных детьми, выросла на 6. Т.е. на 10% стало больше детей, которые продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; на 10% стало меньше детей, которые продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; на 20% стало меньше детей, которые показали способность к взаимодействию, но без выраженной активности. Детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие и его отсутствие не выявлено.

По критерию «Творчество» дети набрали на 10 баллов больше на конец исследования, т.е. на 10% стало больше детей, которые показали высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре; на 25% стало больше детей, которые демонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; на 30% стало меньше детей, которые проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других. Детей, у которых отсутствует творческая активность не выявлено, однако до начала исследования их было 5%.

По критерию «Социализация», дети набрали на 4 балла больше после реализации педагогических условий, т.е. на 5% больше стало детей, демонстрирующих активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других; на 25% больше детей проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества; на 25% меньше стало детей, которые способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества. Детей, проявляющих склонность к изоляции и отсутствию социализации не выявлено, хотя в начале эксперимента их было зафиксировано 5%.

Посмотрев на результаты контрольной группы на начало и конец исследования, можно сделать вывод, что динамика развития сюжетно-ролевой игры незначительная, доминирующим остался прежний уровень – умеренный. На 10% стало больше детей с умеренным уровнем, по количеству детей с высоким уровнем не было изменений, на конец работы результат остался прежним – 30%, детей с низким уровнем не оказалось, хотя до эксперимента их было 10%.

По критерию «Роль» на конец исследования результат не изменился, остался прежним – 38 баллов из 60 возможных. Так же не было изменений в процентном соотношении 20% детей, которые могут принимать три или более разных роли и легко переключается между ними; 50% детей активно принимают две разные роли и 30% детей иногда принимают на себя одну роль. Детей, не принимающих никакой роли или делающих это крайне редко, в данной группе не выявлено.

По критерию «Сюжет» на конец исследования результат не изменился, остался прежним – 37 баллов из 60 возможных. Так же не было изменений в процентном соотношении 20% детей продемонстрировали наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры; 45% детей склонны к простым сюжетам с некоторым его развитием; 35% детей способны к развертыванию простого сюжета без его активного развития.

Детей не способных к разворачиванию сюжета и его минимального развития в данной группе не выявлено.

По критерию «Взаимодействие» на конец исследования результат не изменился, остался прежним – 42 баллов из 60 возможных. Так же не было изменений в процентном соотношении 20% детей продемонстрировали активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество; 70% детей продемонстрировали активное взаимодействие, но не всегда продуктивное; 10% показали способность к взаимодействию, но без активности; детей, демонстрирующих минимальное взаимодействие или его отсутствие в данной группе не выявлено.

По критерию «Творчество» дети набрали на 3 балла больше в конце исследования. Дети показавшие высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей в игре осталось столько же, сколько было в начале эксперимента – 15%, также осталось 30% детей которые демонстрировали наличие некоторых творческих элементов в игре, но без инноваций; но на 15% стало больше детей которые проявляли минимальную творческую активность или копировали идеи других; детей, зафиксировавших отсутствие творческой активности не выявлено, однако в начале эксперимента их было 15%.

По критерию «Социализация», дети набрали на 3 балла больше в конце исследования. Детей, принявших участие в исследовании, которые демонстрировали активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других не изменилось - 10%; не было изменений и у детей которые проявляли активное взаимодействие с другими детьми, но без сотрудничества – 50%; на 15% стало больше детей которые способны к взаимодействию с другими детьми без сотрудничества; детей, проявивших склонность к изоляции и отсутствие социализации не выявлено, хотя на начало эксперимента их было 15%.

Результаты заключительного этапа исследования позволяет говорить о значительных изменениях в развитии сюжетно-ролевой игры детей

экспериментальной группы. Выявленная положительная динамика в развитии уровней сюжетно-ролевой игры и развитии отдельных критериев сюжетно-ролевой игры, позволяет сделать вывод об эффективности педагогических условий, реализованных в ходе формирующего этапа исследования.

Выводы по главе 2

Анализируя существующий диагностический инструментарий для изучения особенностей игры детей среднего дошкольного возраста, можно говорить о том, что метод наблюдения является одним из основных методов исследования по этому вопросу. Положив в основу этот метод нами была разработана карта наблюдения, которая включает в себя специфичные критерии и показатели, позволяющие оценить различные аспекты сюжетно-ролевых игр. Среди них: роль, сюжет, особенности взаимодействия, творчество и социализация.

Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой детей проводилась в групповой комнате и на прогулки, в те моменты, которые в режиме детского сада выделены для свободной самостоятельной деятельности детей. В ходе наблюдения на каждого ребенка заполнялись протоколы наблюдения, в которых фиксировались наиболее типичные и характерные для этого ребенка проявления в сюжетно-ролевой игре по выделенным критериям.

Исследование проводилось на базе муниципального детского сада г. Красноярска в нем приняли участие 40 детей в возрасте от 4 до 5 лет.

Подводя итоги исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп, можно утверждать, что в обеих группах для большинства детей характерен умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество», уровень развития сюжетно-ролевой игры выше у девочек, чем у мальчиков среднего дошкольного возраста. Т.е. результаты развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп схожи по количественным показателям и качественным характеристикам.

Таким образом, результаты эмпирического исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста

экспериментальной и контрольной групп, поставили задачу практико-ориентированной разработки педагогических условий развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в группе детского сада.

Развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста было осуществлено в ходе реализации ряда педагогических условий: включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры; расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок; стимулирование развертывания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

При реализации обозначенных педагогических условий по развитию и сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста опирались на идеи и разработки Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, которые направлены на активизацию сюжетно-ролевой игры детей путем постепенного развития их игровых умений.

Реализация первого педагогического условия – включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры – предполагало создание разновозрастных детских игровых групп, в которые объединяются дети среднего и старшего дошкольного возраста, владеющих различным опытом построения игры. Реализация первого условия осуществлялось в несколько этапов: на основе наблюдения за игрой детей старшего дошкольного возраста были выделены дети, демонстрирующие высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры. Следующим шагом стало предложение этим детям приходить играть в час свободной игры в среднюю группу. С целью вовлечения в общую игру детей среднего и старшего дошкольного возраста, мы использовали два приема: мы встраивались в игру старших дошкольников, беря на себя дополнительные по смыслу роли и придумывая дополнительные роли для наблюдающих за игрой средних дошкольников; выстраивание новых сюжетных линий,

способных на время объединить игровые сюжеты двух-трех игровых групп детей в одном.

С целью реализации второго педагогического условия – расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок – осуществлялось вовлечение детей в игры, где количество играющих детей не совпадало с количеством игровых ролей. В связи с чем дети были вынуждены для продолжения игры переключаться из одной роли в другую, т.е. менять роль в ходе игры.

Реализация третьего педагогического условия – стимулирование развертывания сюжета игры через включение новых персонажей и замену игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы – предполагало разворачивание совместной игры взрослого и детей по знакомым и любимым детям сюжетам, но с введением новых разноконтекстных ролей, которые для данного сюжета не характерны. Первый шаг в реализации этого условия предполагал самостоятельную игру взрослого по сюжету, который интересен детям и часто встречается в их сюжетно-ролевых играх. Следующим шагом в реализации этого условия стало введение в сюжеты детских игр, персонажей из других сюжетных контекстов. Еще один прием был связан с разворачиванием игр по мотивам известных и любимых детьми сказок, когда персонажи сказок наделялись новыми качествами или отдельные элементы сюжетов разворачивались не так как в сказке. Заключительным шагом в реализации этого условия стало предложение педагога поиграть в игру по мотивам известных сказок с измененными названиями, измененные названия известных сказок повлекли за собой изменение главных героев и соответствующих им ролей, это заставило детей внести коррективы в сюжет игры, ролевые действия и ролевые диалоги.

После реализации педагогических условий, было проведено повторное исследование развития сюжетно-ролевой игры детей, оно позволило сделать вывод, что в экспериментальной группе увеличилось количество детей, с

высоким уровнем развития сюжетно-ролевой игры, а также не осталось детей с низким уровнем. В контрольной группе изменения в уровне произошли незначительные.

Посмотрев на результаты экспериментальной группы на начало и конец работы, можно сделать вывод, что реализация педагогических условий позволила зафиксировать более высокую динамику развития сюжетно-ролевой игры детей экспериментальной группы, а это значит, что наша гипотезу, сформулированная в начале исследования, нашла свое подтверждение.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Теоретический анализ научной литературы по вопросу развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста позволяет отметить, что: игра – это вид человеческой деятельности, характеризующийся добровольностью, эмоциональной насыщенностью, самостоятельностью, активностью, творчеством. Сюжетно-ролевая игра является одним из типов игр. Отечественные ученые рассматривают сюжетно-ролевую игру как ведущий вид деятельности дошкольника, форму организации жизнедеятельности дошкольника. В научной литературе сюжетно-ролевые игры разделяются по различным основаниям: в зависимости от игрового сюжета; по содержанию игры; по количеству участников; по способу организации. Выделяется восемь структурных компонентов, характерных для этих игр: сюжет (тема) игры; содержание игры; замысел игры; игровая роль; ролевое (игровое) действие; ролевое (игровое) взаимодействие; правила игры.

Предпринятый нами теоретический анализ современных исследований, посвященных динамике развития сюжетно-ролевой игры дошкольников, позволяет выделить следующие ее особенности: в среднем дошкольном возрасте дети активно осваивают ролевое поведение в игре, которое характеризуется принимает на себя роли, что выражается в назывании себя именем персонажа игры. Дошкольники свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря на себя подходящие по смыслу роли. В совместных и индивидуальных играх расширяется диапазон игровых ролей. Дети широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами заместителями, соединяя и комбинируя усвоенные ранее игровые умения с новыми. У них появляется интерес и желание к динамичному разворачиванию сюжета в игре за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках одной смысловой сферы. В

игре дошкольник согласовано взаимодействует с 1-2 сверстниками, моделирует ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи.

Анализируя существующий диагностический инструментарий для изучения особенностей игры детей среднего дошкольного возраста, можно говорить о том, что метод наблюдения является одним из основных методов исследования по этому вопросу. Положив в основу этот метод нами была разработана карта наблюдения, включает в себя специфичные критерии и показатели, позволяющие оценить различные аспекты сюжетно-ролевых игр. Среди них: роль, сюжет, особенности взаимодействия, творчество и социализация.

Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой детей проводилась в групповой комнате и на прогулке, в те моменты, которые в режиме детского сада выделены для свободной самостоятельной деятельности детей. В ходе наблюдения на каждого ребенка заполнялись протоколы наблюдения, в которых фиксировались наиболее типичные и характерные для этого ребенка проявления в сюжетно-ролевой игре по выделенным критериям.

Исследование проводилось на базе муниципального детского сада г. Красноярск в нем приняли участие две группы детей (контрольная и экспериментальная) по 20 человек в каждой в возрасте от 4 до 5 лет.

Подводя итоги исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп, можно утверждать, что в обеих группах для большинства детей характерен умеренный уровень развития сюжетно-ролевой игры, наиболее развитым критерием сюжетно-ролевой игры оказался «Взаимодействие», наименее развитым - «Творчество», уровень развития сюжетно-ролевой игры выше у девочек, чем у мальчиков среднего дошкольного возраста. Т.е. результаты развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп схожи по количественным показателям и качественным характеристикам.

Таким образом, теоретический анализ проблемы и данные исследования развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста экспериментальной и контрольной групп, поставили задачу практико-ориентированной разработки педагогических условий развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в группе детского сада.

Развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста было осуществлено в ходе реализации ряда педагогических условий: включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры; расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок; стимулирование развертывания сюжета игры за счет включения новых персонажей и замены игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы.

При реализации обозначенных педагогических условий по развитию и сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста опирались на идеи и разработки Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, которые направлены на активизацию сюжетно-ролевой игры детей путем постепенного развития их игровых умений.

Реализация первого педагогического условия – включение ребенка в игру старших детей или сверстников, владеющих различными способами построения игры – предполагало создание разновозрастных детских игровых групп, в которые объединяются дети среднего и старшего дошкольного возраста, владеющих различным опытом построения игры. Реализация первого условия осуществлялась в несколько этапов: на основе наблюдения за игрой детей старшего дошкольного возраста были выделены дети, демонстрирующие высокий уровень развития сюжетно-ролевой игры. Следующим шагом стало предложение этим детям приходить играть в час свободной игры в среднюю группу. С целью вовлечения в общую игру детей среднего и старшего дошкольного возраста, мы использовали два приема: мы встраивались в игру старших дошкольников, беря на себя дополнительные по

смыслу роли и придумывая дополнительные роли для наблюдающих за игрой средних дошкольников; выстраивание новых сюжетных линий, способных на время объединить игровые сюжеты двух-трех игровых групп детей в одном.

С целью реализации второго педагогического условия – расширение спектра ролей, которые принимает на себя ребенок – осуществлялось вовлечение детей в игры, где количество играющих детей не совпадало с количеством игровых ролей. В связи с чем дети были вынуждены для продолжения игры переключаться из одной роли в другую, т.е. менять роль в ходе игры.

Реализация третьего педагогического условия – стимулирование развертывания сюжета игры через включение новых персонажей и замену игровых ролей ребенка в рамках той или иной смысловой сферы – предполагало разворачивание совместной игры взрослого и детей по знакомым и любимым детям сюжетам, но с введением новых разноконтекстных ролей, которые для данного сюжета не характерны. Первый шаг в реализации этого условия предполагал самостоятельную игру взрослого по сюжету, который интересен детям и часто встречается в их сюжетно-ролевых играх. Следующим шагом в реализации этого условия стало введение в сюжеты детских игр, персонажей из других сюжетных контекстов. Еще один прием был связан с разворачиванием игр по мотивам известных и любимых детьми сказок, когда персонажи сказок наделялись новыми качествами или отдельные элементы сюжетов разворачивались не так как в сказке. Заключительным шагом в реализации этого условия стало предложение педагога поиграть в игру по мотивам известных сказок с измененными названиями, измененные названия известных сказок повлекли за собой изменение главных героев и соответствующих им ролей, это заставило детей внести коррективы в сюжет игры, ролевые действия и ролевые диалоги.

После реализации педагогических условий, было проведено повторное исследование развития сюжетно-ролевой игры детей, оно позволило сделать вывод, что в экспериментальной группе увеличилось количество детей, с высоким уровнем развития сюжетно-ролевой игры, а также не осталось детей с низким уровнем. В контрольной группе изменения в уровне произошли незначительные.

Посмотрев на результаты экспериментальной группы на начало и конец работы, можно сделать вывод, что реализация педагогических условий позволила зафиксировать более высокую динамику развития сюжетно-ролевой игры детей экспериментальной группы.

Таким образом, цель работы достигнута, задачи решены, гипотеза нашла свое подтверждение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамян Л.А. Игра дошкольника. М.: Просвещение, 2010. 121 с.
2. Аникеев Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 2008. 150 с.
3. Богуславская З.М. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1991. 207 с. URL: <https://pavlenoksch1-bogorodsk.edumsko.ru/documents/doc/799788> (дата обращения: 27.11.2023)
4. Бойченко Н.А. Сюжетно ролевые игры дошкольников. Киев: «Радянська школа», 2008. 654 с. URL: <http://www.detskiysad.ru/igra/suzhet03.html> (дата обращения: 12.12.2023)
5. Бондаренко А.К. Воспитание детей в игре. М.: Знание, 1984. 18 с. URL: <https://igrashkolasnovoselovoy.narod.ru/01/ZvorTv-vo.pdf> (дата обращения: 21.01.2024)
6. Власов П.Т. Дошкольное воспитание. М.: Просвещение, 2001. 301 с.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. М.: Эксмо, 2013. 327 с.
8. Выготский Л.С. Развитие игры в детском возрасте. М.: Эксмо, 1966. 62 с. URL: <https://ds232.centerstart.ru/sites/ds232.centerstart.ru/files/archive/Выготский%20Л.С.%20Психология%20развития%20ребенка.pdf> (дата обращения: 12.02.2024)
9. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание. М.: Просвещение, 1988. 512 с.
10. Гросс К. Теория игры. М.: Просвещение, 2011. 218 с. URL: <https://family365.ru/posts/razvitie-detei-teorija-igry-karla-grossa.html> (дата обращения: 12.05.2023)
11. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. Для работы с детьми 2 – 7 лет. М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2017. 120 с.
12. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности: Средняя группа. М.:

МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014. 160 с.

13. Доронова Т.Н., Карабанова О.А., Соловьева Е.В. Игра в дошкольном возрасте. М.: Воспитание дошкольника, 2012. 128 с.

14. Ефремова Н.А., Муханкина Ю.В., Пуларгина А.С., Сурикова О.В. Формирование игровой деятельности детей дошкольного возраста, 2020. 406-411 с. URL: <https://moluch.ru/archive/338/75537/> (дата обращения: 16.05.2023)

15. Жуковская Р.И. Воспитание ребенка в игре. М.: Педагогика, 2009. 67 с.

16. Жуковская Р.И. Творческие ролевые игры в детском саду. М.: Просвещение, 1960. 87 с.

17. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М.: Педагогика, 2009. 112 с.

18. Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры детей среднего дошкольного возраста. М.: Просвещение, 2017. 298 с. URL: https://igrashkolashnovoselovoy.narod.ru/olderfiles/1/Zvor_1.pdf (дата обращения: 16.010.2023)

19. Зворыгина Е.Н., Новоселова С.Л. Игра дошкольников. М.: Владос, 2002. 89 с.

20. Зворыгина Е.В., Комарова Н. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры. М.: Просвещение, 1989. 31 с.

21. Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей. М.: Просвещение, 1988. 94 с. URL: https://igrashkolashnovoselovoy.narod.ru/olderfiles/1/Zvor_1.pdf (дата обращения: 16.12.2023)

22. Зябкина И. Методика обучения игре, дошкольное воспитание. М.: Просвещение, 2005. 124 с.

23. Иванкова Р.А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста. М.: Просвещение, 2002. 53 с.

24. Кайгородцева Н.Н. Организация сюжетно-ролевой игры с детьми

среднего дошкольного возраста в условиях ДОУ. М.: Просвещение, 2010. 198 с.

25. Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Ростов н/Д.: Феникс, 2008. 25 с.

26. Краснощекова Н.В. Сюжетно—ролевые игры для детей дошкольного возраста. Ростов н/Д.: Феникс, 2007. 251 с. URL: <https://www.labirint.ru/books/107576/> (дата обращения: 16.02.2024)

27. Менджрицкая Д.В. Воспитание детей в игре. М.: Просвещение, 2016. 208 с.

28. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре. М.: Просвещение, 1982. 128 с.

29. Миленко В. Нужно ли учить детей играть игры. М.: Просвещение, 2005. 119 с.

30. Михайленко Н.Я. Теория сюжетно-ролевых игр. М.: ЮНИТИ, 2010. 365 с.

31. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. М.: ГНОМ и Д, 1989. 38 с. URL: https://pedlib.ru/Books/3/0206/3_0206-2.shtml (дата обращения: 20.02.2024)

32. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М.: Педагогика, 1990. 106 с. URL: <https://www.labirint.ru/books/494012/> (дата обращения: 20.02.2024)

33. Михайленко Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду. М.: Гном и Д, 2000. 96 с. URL: <https://pedlib.ru/Books/3/0206/index.shtml> (дата обращения: 20.02.2024)

34. Михайленко Н.Я., Поддьякова Н.Я. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект. М.: Педагогика, 1987. 240 с.

35. Недоспасова В.А. Растем, играя: Средний и старший дошкольный возраст. М.: Просвещение, 2002. 96 с.

36. Немов Р.С. Психология образования. М.: Просвещение, 1995. 496 с.

37. Рубинштейн Л.С. Речь и мышление. М.: Просвещение, 2013. 432 с.

38. Подольская Е.И. Физическое развитие детей 2 – 7 лет: сюжетно-ролевые занятия. Волгоград: Учитель, 2013. 246 с.
39. Смирнова Е. О. Детская психология. М.: Владос, 2003. 368 с.
40. Солнцева О. Играем в сюжетные игры. СПб.: Речь, 2005. 33 с.
41. Спиваковская А.С. Игра, детство, семья. М.: Карпуз, 198. 59 с.
URL: <https://pedlib.ru/Books/3/0466/index.shtml> (дата обращения: 20.01.2024)
42. Степаненкова Э.Я. Сборник подвижных игр. Для занятий с детьми 2 – 7 лет. М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2014. 144 с.
43. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология. М.: Академия, 2011. 288 с.
URL: <https://pedlib.ru/Books/4/0387/index.shtml> (дата обращения: 20.01.2024)
44. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. М.: Просвещение, 1976. 327 с.
45. Фадеева Е.Р. Учимся, играя. М.: Педагогика, 2010. 87 с.
46. Хейзинга Й. Человек играющий. М.: Наука, 2007. 357 с.
47. Шмаков С.В. Учимся, играя. М.: ЦГЛ, 2004. 32 с.
48. Щербакова Е. И. Формирование взаимоотношений детей 3—5 лет в игре. М.: Просвещение, 1984. 80 с.
49. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 328 с. URL: <https://pedlib.ru/Books/3/0018/index.shtml> (дата обращения: 20.01.2024)
50. Huizinga J. Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Boston: Beacon Press, 1971. 220 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Таблица 5

Карта наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей среднего дошкольного
возраста

ФИО ребенка _____

Дата наблюдения _____

Критерии развития игры	Характеристики уровней развития сюжетно-ролевой игры			
	0 баллов	1 балл	2 балла	3 балла
Роль	Ребенок не принимает никакой роли или делает это крайне редко.	Ребенок иногда принимает на себя одну роль.	Ребенок активно принимает две разные роли.	Ребенок мастерски принимает три или более разных роли и легко переключается между ними.
Сюжет	Отсутствие сюжета или его минимальное развитие.	Наличие простого сюжета, но без активного развития.	Наличие простого сюжета с некоторым развитием.	Наличие сложного и интересного сюжета, активно развивающегося в ходе игры.
Особенности взаимодействия	Минимальное или отсутствующее взаимодействие с другими детьми.	Базовое взаимодействие, но без активности.	Активное взаимодействие, но не всегда продуктивное.	Активное и продуктивное взаимодействие, включая лидерство и сотрудничество.
Творчество	Отсутствие творческой активности.	Минимальная творческая активность или копирование идей других.	Наличие некоторых творческих элементов, но без инноваций.	Высокий уровень творчества, проявление индивидуальных и оригинальных идей.
Социализация	Изоляция и отсутствие социализации.	Базовое взаимодействие с другими детьми без сотрудничества.	Активное взаимодействие с другими детьми, но без проявления	Активное социальное взаимодействие, сотрудничество и уважение к мнению других.

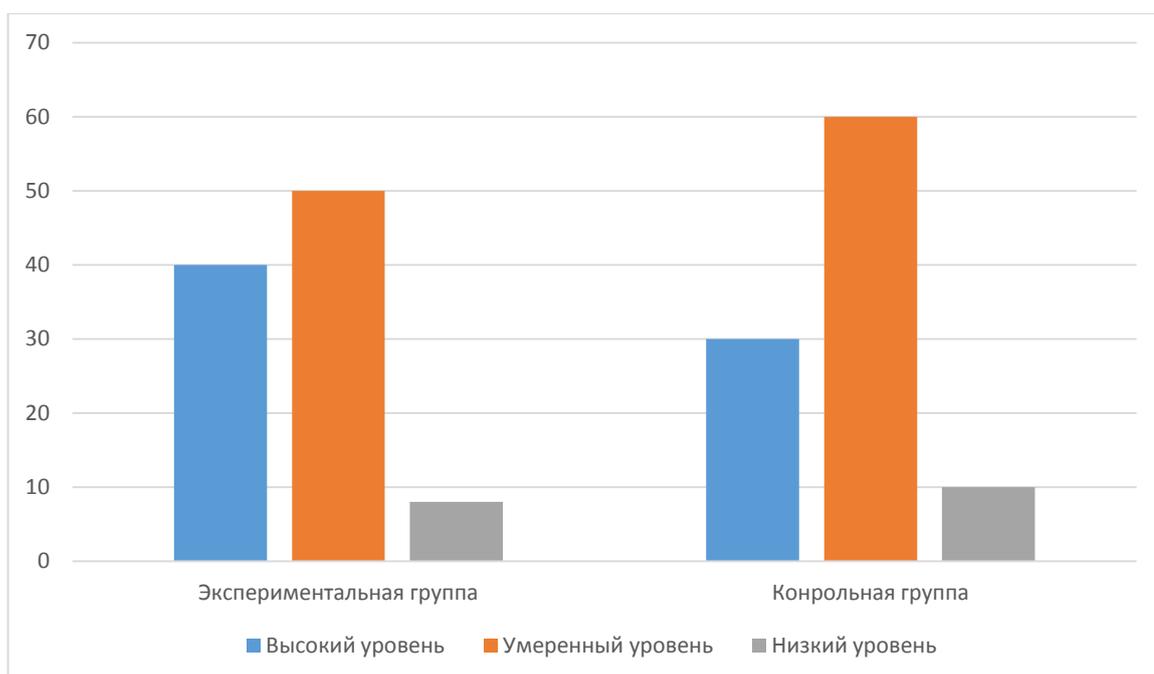


Рисунок 1. Результаты развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в контрольной и экспериментальной группах на начала исследования

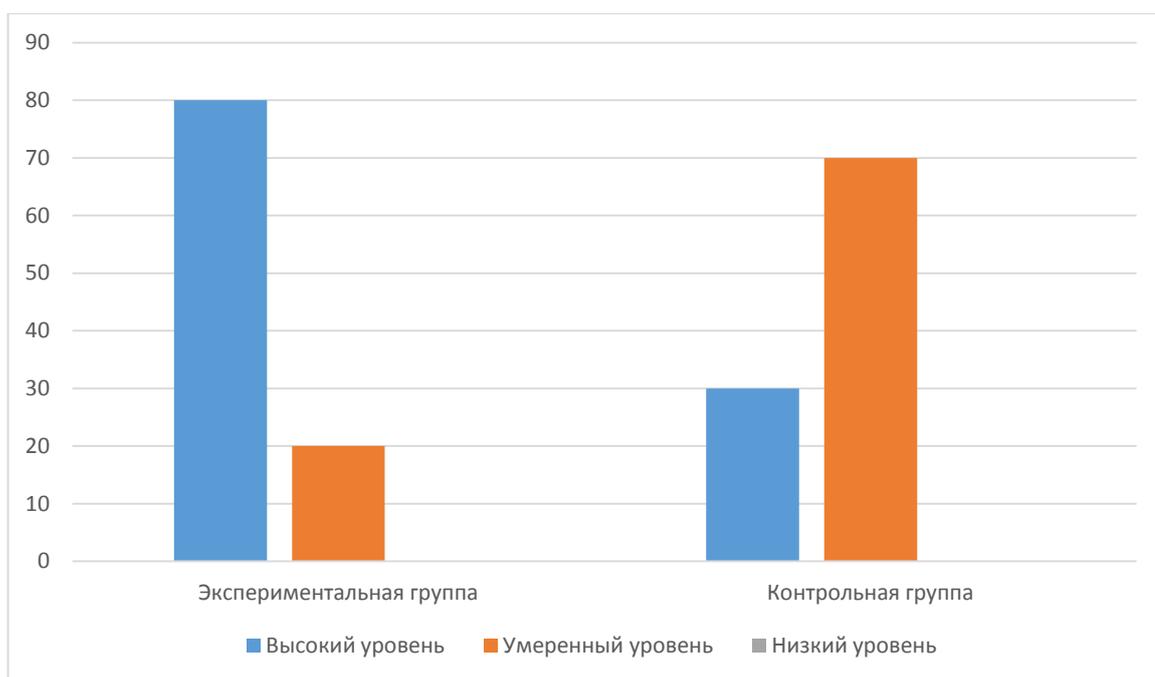


Рисунок 2. Результаты развития сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста в экспериментальной и контрольной группах после окончания исследования