

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

**ПИСАРЕВА ЕКАТЕРИНА ЕВГЕНЬЕВНА**

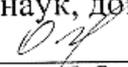
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ  
ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

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

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

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

 18.06.2025  
Руководитель  
канд. пед. наук, доцент  
Старосветская Н.А.

Дата защиты

30.06.2025

Обучающийся

Писарева Е.Е.

Оценка

Красноярск 2025

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	6
1.1. Сущность детской игры в психолого-педагогических исследованиях	6
1.2. Характеристика игровых умений детей среднего дошкольного возраста.....	16
1.3. Педагогические подходы развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста .....	21
Выводы по главе 1.....	33
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.	35
2.1. Организация работы по исследованию игровых умений детей среднего дошкольного возраста.....	35
2.2. Анализ результатов исследования .....	41
2.3. Педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста.....	47
Выводы по главе 2.....	58
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	61
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	63
ПРИЛОЖЕНИЯ .....	66

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы развития игровых умений дошкольников, остается и на сегодняшний день. Практика дошкольных учреждений, показывает нам что сегодня сюжеты игры, у детей среднего дошкольного возраста остаются бессодержательными, их игровые действия однообразны, дети не могут адаптировать тот или иной сюжет к новым обстоятельствам.

В детском саду дети находятся в одновозрастных группах, семьи преимущественно однодетные, а детское дворовое общество для игр сейчас становится редкостью. Еще одним сильным фактором разобщения детей является компьютер и телевизор, в которых дети сейчас проводят достаточно много времени [11].

Проблема детской игры затрагивается в работах, таких авторов, как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Е.В. Зворыгина, Л.С. Новоселова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой и другие.

В современных психолого-педагогических исследованиях доказано, что игра не врожденный вид деятельности, т.е. она не возникает у ребенка сама по себе, а передается от одного поколения «умеющего играть» к другому.

Говоря на научном уровне, актуальность данного исследования обусловлена тем, что, несмотря на разработки зарубежных и отечественных ученых, которые служат теоретической основой проблемы психолого-педагогического сопровождения развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста, вопрос развития игровых умений остается не решенным. Недостаточно проработаны методические приемы, обеспечивающие процесс решения проблемы.

Для развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста необходимо создавать педагогические условия, что и послужило для меня причиной, выбранной темы.

Цель исследования: обосновать и апробировать педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста.

Объект исследования: процесс развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста.

Предмет исследования: педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования: развитие игровых умений у детей среднего дошкольного возраста будет эффективным при создании следующих педагогических условий:

— побуждение детей к развитию игрового сюжета через иллюстрирование персонажей и игровых действий;

— побуждение к активизации ролевого диалога путем введения через трансформацию сказочного сюжета через форму диалогового вида;

— побуждение детей к использованию воображаемых предметов и действий путем создания проблемных ситуаций с созданием дефицита игровых предметов.

Задачи исследования.

1. Теоретически обосновать сущность игровых умений в психолого-педагогической литературе и особенности их развития у детей среднего дошкольного возраста.

2. Провести исследование по уровню сформированности игровых умений у детей среднего дошкольного возраста.

3. Выделить педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста.

4. Разработать методические рекомендации по осуществлению педагогических условий игровых умений детей дошкольного возраста.

Методы исследования.

1. теоретический: поиск и анализ психолого-педагогической литературы.

2. эмпирический: наблюдение за диагностическими ситуациями О.В. Солнцевой.

Выпускная квалификационная работа состоит из оглавления, введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

## **1.1. Сущность детской игры в психолого-педагогических исследованиях**

Детская игра является важным аспектом жизни детей, особенно в дошкольном возрасте. Согласно взглядам К.Д. Ушинского, игра предоставляет детям простую возможность приобщаться к сложной реальности взрослых. Подражая окружающим, дети воспроизводят в игровой форме действия и поведения, которые привлекают их внимание, но пока недоступны им в повседневной жизни. Участие в играх помогает детям изучить важные элементы социальных отношений и взаимодействий, что станет полезным им в дальнейшем.

Л.С. Выготский подчеркивал значимость игры в детском возрасте как элемент подготовки к социальной жизни. Он отмечал, что детская игра, аналогично играм первобытного общества, репетирует будущие функции, и социальные аспекты выходят на первый план. Наблюдая за взрослыми, ребенок пародирует их действия и внедряет их в свои игровые процессы, что способствует формированию понимания основных социальных взаимосвязей и приобретению навыков, необходимых для его будущего взаимодействия в обществе [1931, с. 459].

Психолог Л.С. Выготский акцентировал внимание на том, что игровая деятельность порождает множество противоречий. С одной стороны, в процессе игры у ребенка присутствует высокая степень свободы для реализации творческих идей; с другой стороны, для достижения успешности ему стоит придерживаться определенных игровых норм и правил. Этот аспект его анализа достаточно обоснован, так как игра – это одна из естественных форм активности детей.

По словам Д.Б. Эльконина, игра – это специфичный способ понимания реальности, характеризующийся созданием симуляций или переносом свойств

одних объектов на другие. Он выделяет, что ключевая значимость игры состоит в ее особенности как формы активной деятельности, отличающейся эмоциональным вовлечением взрослых, и в возможности выявить социальные функции и осознание человеческой деятельности.

Выготский подчеркивает, что ключевым аспектом игры является создание мнимой ситуации. Он утверждает, что такая ситуация неразрывно связана с определенными правилами, требующими участия игрока. Несмотря на то, что правила могут быть неосознанными, их понимание необходимо для успешного выполнения роли. Например, в игре двух сестер, где одна играет роль сестры, правила поведения, присущие этим ролям, становятся явными, регулируя действия сестер, что позволяет детям осмыслить и принять на себя эти роли в соответствии с принятыми сестринскими нормами.

Игровая деятельность играет ключевую роль в детском развитии, поскольку предоставляет ребенку возможность вырваться из истинной ограниченности. В процессе игры у ребенка открываются новые горизонты взаимодействия не только с окружающей реальностью, но и с абстрактными концепциями, что способствует разработке вымышленных и креативных сценариев.

В раннем возрасте поведение и эмоции детей зависят от их окружения и восприятия. Однако к возрасту трёх лет в их играх наблюдается значительная трансформация: вместо того чтобы действовать в рамках своих реальных условий, они начинают исследовать свой воображаемый мир. В результате объекты, с которыми они играют, обретают новые, часто замысловатые значения и функции, отличные от привычных. Например, карандаш может служить градусником, самолётом или волшебной палочкой, а носовой платок – одеялом, флагом или шляпой для кукол. В ходе этих игр привычные предметы становятся символами чего-то иного.

В возрасте двух лет, по мере совершенствования способностей к подражанию, мальчики и девочки начинают активно и разнообразно играть с вещами, что классифицируется как свободные игры. Эти занятия

способствуют освоению навыков манипуляций с игрушками, предметами кухонного обихода, различными инструментами, а также развивают умение взаимодействовать с атрибутами повседневной жизни.

В процессе стадийной игры становятся очевидными как возрастные, так и индивидуальные черты детей. В промежутке от 2 до 3 лет происходит активное развитие логически-образного восприятия. Через игры они начинают наделять вещи вымышленными качествами, непосредственно связанными с контекстом, заменяя реальные предметы, что является характерным для ролевых, «игровых» взаимодействий. Наблюдается стремление детей к имитации социальной активности взрослых, принимая на себя различные роли.

В возрасте от трех до семи лет происходит значительное развитие игры, особенно в контексте сюжетно-ролевых игр. Этот период характеризуется постепенным отделением ребенка от родительского контроля, в который время у детей формируется концепция «я сам» и осознание «личное действие», как отметил Д.Б. Эльконин. Основопологающим моментом является стремление малышей работать и взаимодействовать в игре по образцу действий взрослых в повседневности, что крепко связывает предметные операции с игровым процессом. В возрасте от трех до пяти лет почти всегда наблюдается имитация логики действий взрослых через игровую деятельность, где предметные манипуляции играют доминирующую роль. Пройдя возрастные переходы и к пяти-семи годам, идет переход к моделированию реальных межличностных отношений, где важнейшую роль начинают играть социальные взаимодействия.

В промежутке с 4 до 5 лет уровень сложности и длительность игр увеличивается благодаря внедрению заранее оговоренных взрослыми правил. На данном этапе дети обучаются не только разыгрывать сюжеты, но и активно использовать различные роли, при этом предпочитают выбирать те из них, которые представляют наибольшую привлекательность и интерес.

В возрасте шести лет дети начинают активно выявлять свои способности в игре, продемонстрировав творческий подход, инициативность и независимость. В этот период возможно поручить им различные игровые роли, с которыми они легко справляются. Роль взрослых среди них минимальна, а потребность в их помощи минимальна.

Игры являются наиболее простым и доступным способом развлечения для детей в среднем возрасте, содействуя усвоению и переработке информации, накопленной через их жизненный опыт и знание окружающей действительности.

В среднем дошкольном периоде дети начинают более осознанно воспринимать и исполнять роли, что становится заметным в их ролевых играх; они не просто следуют заранее заданным алгоритмам, а начинают глубже понимание и проработка персонажей и сюжетов.

В период дошкольного развития одним из главных видов деятельности детей, является сюжетно-ролевая игра.

Согласно исследованиям Н.А. Коротковой и Н.Я. Михайленко, неограниченная сюжетная игра привлекает внимание детей дошкольного возраста больше всего. Это связано с тем, что в ходе ее проведения дети ощущают свободу и контроль над действиями, предметами и социальными взаимодействиями. Тем не менее, кроме непосредственного удовольствия и эмоциональной безопасности, такие игры имеют существенную значимость для психологического роста, оказывая долгосрочное воздействие. В процессе их реализации активируются различные аспекты психики и индивидуальные данные, включая, среди прочего, регулируемость действий, образное восприятие, навыки визуализации, креативность, самосознание и коммуникативные способности.

Сюжетно-ролевая игра – это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка.

Когда речь идет о сюжетно-ролевой игре как одном из видов деятельности, важно акцентировать внимание на её процессуальном аспекте.

Это отличает её от других форм активностей, где значимое значение имеет достижение конкретных результатов. В контексте ролевого взаимодействия акцент делают именно на самом игровом процессе, который не обозначен четкими целями. Интерес к процессу игры становится основным фактором, способствующим ее продолжению. Хотя другое время тратится на действия различные в своей эмоциональной окраске, отрицательные переживания, испытываемые во время игры, делают её невозможной. Такие моменты делают участие в игре не просто удовольствием, а ролевое взаимодействие превращается в способ переживания радости, при этом любое возникновение дискомфорта может привести к её завершению.

Как уже упоминалось, ролевые игры являются способом активности, акцент в котором сделан не на результатах, а на удовольствии от игры. Для детей это становится средством для выражения себя и своей индивидуальности. Игра расширяет их горизонты, позволяя создавать уникальные миры. Более того, она поддерживает психоземotionalное здоровье детей, давая возможность пробовать себя в разных ролях, включая взрослые, и манипулировать окружающей средой.

Структура сюжетно-ролевой игры, предложенная Д.Б. Элькониным, включает следующие элементы.

1. Роли, которые берут на себя дети.

Роль – это игровая позиция, которая позволяет ребенку идентифицироваться с определенным персонажем в ситуации и выполнять действия в соответствии с его пониманием этого персонажа. Игровая роль – является средством реализации сюжета. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. При этом ребенок отождествляет себя с тем или другим человеком, действует от его имени, соответствующим образом использует те или другие предметы (водит машину как шофер, как врач делает укол, ставит градусник и т. д.), вступает в разнообразные отношения с другими окружающими (внимательно слушает больного, осматривает его и т. д.).

Роль – это образ, который ребенок принимает на себя по собственному желанию или в согласованности с другими участниками игры. Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике. Дети с вниманием подбирают персонажи, воплощая в жизнь взрослых или ровесников, увиденные поступки или действия которых вызвали у них глубокие эмоции или интерес.

Роли могут быть самыми разнообразными (С.А. Шмаков):

- символика ключевого взрослого персонажа или фигуры из кино, анимации или литературного произведения;
- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- среди волшебных и карнавальных персонажей можно выделить такую роль, как Дед Мороз, Волшебник, Пират и Баба Яга. Кроме того, интересна роль животного.

В ходе игры ребенок проигрывает взрослую жизнь и ее социальные взаимодействия. Игровая деятельность выделяется своей специфической структурой и отличается степенью обобщения и сжатия.

2. Игровые действия – это механизм хождения в захватывающей игре. Они подразумевают разделение физического принятия решения и смыслового значения, в нём заложенного. К примеру, искусственное кормление игрушечной куклы с помощью фиктивной ложечки или имитация процесса кормления жестами в отсутствие предметной еды – примеры сохранения одной и той же символики через разные исполнения.

Дети начинают использовать предметы, смоделированные как заменители реальных объектов, например, игровые фигурки. Они также обращаются к заменителям, таким как палочка, выданная за ложку или градусник. Постепенно рождается потребность в физических замены ослабевает, и ребёнок начинает выполнять символические действия, которые

сопровождаются устными пояснениями, такими как «Мы как будто умылись». На ранних этапах реализации игровых сцен можно задействовать предметы-сигналы (например, лицевую сторону из кубиков для сооружения здания на полу). Позже, для обозначения игрового контекста, отношения к личному языку ведут без использования каких-либо осязательных средств – «Здесь будет нас вызывает, а там – море».

3. Процесс, в ходе которого реальные объекты заменяются их игровыми версиями;

4. Взаимодействия между детьми во время игры проявляются через различные реплики и комментарии, которые помогают управлять процессом игры.

5. Сюжет игры включает в себя пространство, где воспроизводится реальность и реализуются эмоции и взаимодействия персонажей в контексте развлечения (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова). В структуре сюжета приключается глубокое понимание ключевых механик игры – характерных аспектов ее элементов и динамики среди ролей, присутствующих в игровом процессе.

Виды сюжетно-ролевых игр:

— игры, ориентированные на аспекты быта, как «жилище», «семья», «торжества» и «юбилеи», играют значительную роль в досуге малышей. Кукольные игры выделяются среди них, так как через них ребенок воспроизводит свои мысли и восприятия о других, включая сверстников и взрослых, а также о их взаимодействии;

— общественные или настольные игры, фокусирующиеся на рабочей деятельности и социальной жизни, демонстрирующие занятия людей. Сюжеты для таких игр берутся из обыденного мира, включая учебные заведения, торговые точки, библиотеки, курьерские службы, салоны красоты, медицинские учреждения, различные средства передвижения (как автобус, поезд, самолет и корабль), а также задачи сотрудников правоохранительных

органов, спасателей, развлекателей, актеров, работников зоопарков, производственных мощностей, агросектора и военной сферы;

— игры, посвящённые героико-патриотической теме, подчеркивают доблесть и подвиги нашего народа, включая храбрость во время боевых действий и триумфы в области космонавтики;

— игры из элементов литературы, фильмографии, телесериалов и радиопрограмм, включают такие примеры, как «пилоты» и «мореходы», великий конфликт между Зайцем и Волком, а также взаимодействие Крокодила Гены с Чебурашкой (вдохновленные ситуациями из детских мультфильмов), противостояния в «танковой битве» и участие собаки (ссылаясь на кино), среди прочих. Игроки этих игровых платформ пересоздают ключевые сцены из прочитанных книг и просмотренных фильмов, точь-в-точь копируя действия.

— в играх, где исполнитель выступает в роли режиссера (режиссерские игры), ребенок манипулирует куклами, придавая им голоса и заставляя их совершать различные действия. Он находится в двойном положении: отождествляется с куклой и играет сам себя, контролируя весь процесс. Участники составляют предварительный сценарий, который может интерпретировать известные сюжеты из сказок, рассказов или личные переживания. Дети обучают кукол в различных театрах, таких как пальчиковый, кукольный или же в театре игрушек, создавая образы и наделяя их характером согласно заданным ролям, порой вводя элементы литературы или фантазии.

Содержание игры представляет собой процесс, где ребенок воссоздает значимые и обычные моменты своей жизни и взаимодействия со взрослыми в контексте их повседневного и социального взаимодействия.

Многочисленные исследования, осуществленные Д.Б. Элькониным, П.Г. Саморуковой, Т.И. Бабаевой, Н.А. Коротковой, Н.Я. Михайленко, О.В.

Солнцевой и другими учеными, подчеркивают, что контекст, в котором играют дети, играет ключевую роль в формировании содержания этих игр:

— ребенок вовлечен в совместные с взрослыми активности: самостоятельно кормится, одевается, принимает участие в торжествах и помогает выбирать продукты в магазине;

— ребенок выступает в роли объекта взаимодействия у взрослых, таких как врачи и парикмахеры, осуществляющие лечебные или стилистические процедуры;

— дети способны перенимать поведение взрослых, наблюдая за их действиями в реальной жизни или через медиа, такие как кино, литература и сказания.

Таким образом, под понятиями, игра, сюжетно-ролевая игра, мы понимаем, что, игра – это специфичный способ понимания реальности, характеризующийся созданием симуляций или переносом свойств одних объектов на другие. Он выделяет, что ключевая значимость игры состоит в ее особенности как формы активной деятельности, отличающейся эмоциональным вовлечением взрослых, и в возможности выявить социальные функции и осознание человеческой деятельности. Сюжетно-ролевая игра – это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка, роль игры в воспитании ребенка дошкольного возраста очень велика, так как она способствует всестороннему и полноценному развитию его личности, формированию у него необходимых умений и навыков.

Виды сюжетно-ролевой игры:

— игры, ориентированные на аспекты быта, как «жилище», «семья», «торжества» и «юбилеи», играют значительную роль в досуге детей;

— общественные или настольные игры, фокусирующиеся на рабочей деятельности и социальной жизни, демонстрирующие занятия людей;

— игры, посвящённые героико-патриотической теме;

— игры из элементов литературы, фильмографии, телесериалов и радиопрограмм;

— в играх, где исполнитель выступает в роли режиссера (режиссерские игры), ребенок манипулирует куклами, придавая им голоса и заставляя их совершать различные действия.

Структура сюжетно-ролевой игры, включает в себя следующие элементы.

1. роль, это игровая позиция, которая позволяет ребенку идентифицироваться с определенным персонажем в ситуации и выполнять действия в соответствии с его пониманием этого персонажа;

2. игровые действия – это механизм хождения в захватывающей игре. Они подразумевают разделение физического принятия решения и смыслового значения, в нём заложенного;

3. процесс, в ходе которого реальные объекты заменяются их игровыми версиями;

4. взаимодействия между детьми во время игры проявляются через различные реплики и комментарии, которые помогают управлять процессом игры;

5. сюжет игры включает в себя пространство, где воспроизводится реальность и реализуются эмоции и взаимодействия персонажей в контексте развлечения.

## **1.2. Характеристика игровых умений детей среднего дошкольного возраста**

Игровые умения формируют основу, по которой ребенок структурирует игровой процесс. Они обеспечивают возможность реализации в играх ролевых взаимодействий и условных действий, а также способствуют интеграции разнообразных событий.

Промежуток между четырьмя и пятью годами относится к среднему дошкольному возрасту. Этот временной отрезок является переходной фазой от раннего дошкольного к старшему дошкольному возрасту. Дети в данной возрастной категории продолжают демонстрировать некоторые характеристики младших дошкольников, включая образное и конкретное мышление, переменности в интересах, внимании и эмоциональном состоянии, а также сильную тяжку к игре. В то же время, в среднем дошкольном возрасте наблюдается значительный прогресс в когнитивной сфере и развитию социальных, волевых и мотивационных качеств личности.

Согласно Л.С. Выготскому, у детей в возрасте среднего дошкольного периода происходит создание новых взаимосвязей между мышлением и поведением. На этом этапе они начинают пользоваться внутренним планом действий, что способствует более осмысленному поведению.

Период среднего дошкольного возраста характеризуется активно развивающимися личностными чертами и высокой двигательностью. На пороге пятого года жизни приходит кризис морфофункционального роста, знаменующий подходящий момент для значительного физического усовершенствования. Ребята начинают проявлять ритмичность, грацию и естественность в движениях с повышенной потребностью к их точному исполнению.

Такие способности, как планирование собственных действий и создание игрового замысла, обретают большую значимость и совершенствуются со временем. Данный замысел, единственным стремлением не ограниченный,

подразумевает наличие чёткого понимания не только цели, но и стратегии её достижения. Существенное значение в формировании этих навыков имеет участие в совместной сюжетно-ролевой игре.

По исследованиям, в пять лет детская игра претерпевает значительную трансформацию. В этой возрастной группе происходит активное внедрение сложных ролевых взаимодействий. Поскольку простые ролевые имитации взрослых утрачивают свою привлекательность и полезность, дети ограничивают свои игровые задачи, что сужает их опыт и возможности воображения. Таким образом, пять лет можно считать ключевым периодом перехода к более комплексному игровому сюжету, открывающему новые горизонты для познавательного и социального развития.

К четырем годам жизни у детей наблюдается увеличение разнообразия в игровых действиях и расширение ролей в речи. Дети теперь уже не ограничиваются просто выполнением определенных ролевых действий с игрушками, как например, с куклой, но также активно ведут беседы, имитируя речь «собеседника». В ходе такого игрового «взаимодействия» внутри индивидуальной игры начинает проявляться ролевое обращение, заключающееся в наделении куклы определенной ролью и применении имени взрослого в своем обращении.

После четырех лет у детей проявляется богатство игровых действий, где они употребляют широкий диапазон ролей. Их игровые сценарии обогащаются традиционными семейными ролями, такими как мама, папа, доча и сын, вместе с профессиональными и персонажами из сказок и литературы – например, врач, водитель, продавец, воспитатель, волк, баба-яга и Айболит.

На данном этапе развития наблюдается трансформация детской игры, где происходит сдвиг от простого копирования взрослых к осознанному использованию их имен при воспроизведении игровых ситуаций. Это развитие продолжается до тех пор, пока ребенок не достигнет уровня глубокого понимания своей роли в игре и не будет в полной мере орудовать ею. В этом контексте он не просто символически изображает действия, но и активно

использует речевые коммуникации для взаимодействия с другими участниками ролевых игр.

В возрасте 4-5 лет дети проходят важный этап в игре, где сначала имитируют взрослых без понимания, но вскоре начинают отождествлять себя с персонажами, отказываясь от своего имени. Это формирует умение не просто воспроизводить действия, но и активно включаться в роль, мастерски управляясь ею. В процессе игры они не только разнообразят свои действия, но и используют разговорные навыки и взаимодействие с другими детьми для более глубокого ролевого обмена.

У детей среднего дошкольного возраста начинает развиваться склонность к воображаемым играм, где они не только берут на себя определённые роли, но и умеют делиться этими ролями с другими детьми. Они начинают отличать, как функционируют игры в паре и взаимодействовать с соплеменниками через ролевые диалоги. Игровая деятельность этого возраста служит отражением социального окружения, она воспроизводит взаимосвязи со взрослыми и обобщённые социальные модели. Этот этап способствует практическому освоению концепций управления и подчинения, а также развивает множество других социальных навыков.

В этом возрасте отмечается активное восприятие игровых замыслов от сверстников, что часто меняет их собственные игры. Также следует подчеркнуть, что роли, занятые детьми, имеют тесную взаимосвязь, что предопределяет необходимость совместного взаимодействия с окружающими предметами.

Для того чтобы ребенок мог вжиться в роль взрослого в игре, следует акцентировать внимание на ключевых аспектах, которые характерны для взрослых.

Дети в среднем дошкольном возрасте активно занимаются игровыми действиями, которые строятся вокруг сюжетов и их ролей в этих сюжетах. В таких сюжетно-ролевых играх их действия нередко носят упрощенный и обобщенный характер. Главная цель таких игр заключается в действии и

отношении между ребёнком и игровой ролью, которое касается и отображает настоящие отношения ребенка к выполняемой им роли.

Основываясь на исследованиях Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, установлено, что сложные техники организации сюжетно-ролевых игр требуют от детей высоких уровней развития игровых умений. Овладение такими техниками и улучшение игровых умений у детей приводят к более глубокому изменению тематики сюжетов и расширяют рамки их самовыражения.

Согласно их мнению, основополагающим аспектом при определении степени зрелости ролевой игры выступают игровые способности. Эти навыки влияют как на демонстрацию построения игры, так и на внедрение разнообразных стратегий. Например, выполнение игровых заданий, участие в ролевых беседах и интеграция элементов игры между собой.

Н.Н. Поддьяков и Н.Я. Михайленко указывают на то, что в среднем возрасте у детей возрастает внимательность к соблюдению игровых норм, основанных на их роли в процессе игры и ее контексте. Эти нормы являются обязательными для всех участников. С увеличением числа таких правил, они начинают оказывать влияние на все этапы игрового процесса, включая ролевые взаимодействия, трактовку игровых предметов, а также последовательность развития игрового сюжета.

По мнению Н.Я. Михайленко, ключевым аспектом развития игровых умений является позиция взрослого. Он не просто обучает, а выступает как равный участник процесса, фактически становясь ребенком на время игры. Таким образом, взрослый приводит в действие взаимодействие, что дает возможность игре сохранить свою органичность.

На этом этапе развития детей сюжетно-ролевые игры активно развиваются, включая элементы человеческих отношений и окружающую социальную среду, что способствует более глубокому пониманию и отражению реальных социальных связей. Эти игры занимают центральное место в детском игровом процессе. Дети начинают осваивать создание

вымышленных персонажей вне зависимости от наличия определенных предметов, а также демонстрируют возрастающую заинтересованность в принятии на себя ролей, ассоциирующихся с этими персонажами.

Таким образом, игровые умения детей среднего дошкольного возраста характеризуются следующим:

- создание игрового замысла, ребенок определяет во что он хочет играть и с кем будет вступать в игру;

- расширение диапазона игровых ролей – в этом возрасте дети способны заранее определить тему и сюжет игры;

- принятие роли, в этом возрасте у ребенка все больше появляется желание не просто играть в игру, а брать на себя роль, и выполнять свойственные ей действия;

- усложнение сюжета, в этом возрасте дети не просто манипулируют с предметами, делая одни и те же действия, а уже взаимодействуют друг с другом;

- ролевое общение детей среднего возраста, дети начинают общаться в ходе игры, зная, к примеру, уже ранее изученную художественную литературу, впитывая оттуда слова и фразы, которые помогают им развивать общение со сверстником.

### **1.3. Педагогические подходы развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста**

Для развития игровых умений, в дошкольном возрасте приходит понимание значимости взаимосвязи во время игры между детьми и взрослыми на каждом уровне развития игровых умений. Главным образом, взрослому следует демонстрировать различные стратегии и методы игры, чтобы вдохновить детей к повторению этих действий. Чтобы успешно привлечь детей в игровые процессы и активно взаимодействовать в играх, взрослому полезно овладеть подходом к построению игрового сценария, опираясь на детскую заинтересованность в темах детей.

Мы должны понимать, что для развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста важно также определить роль педагога в игре. Ведь руководство игрой требует большого опыта, багажа знаний, умения как заинтересовать детей. Педагог должен направлять игру, не разрушая, творчески подойти к развитию игровой деятельности детей.

Для этого, мы рассмотрим подходы к развитию игровых умений дошкольников.

П.Г. Саморукова разработала методику педагогического руководства игрой, в которой выделены две группы приемов:

- приемы прямого руководства;
- приемы косвенного руководства.

П.Г. Саморукова доказала, что косвенное руководство игрой должно обеспечить развитие положительного, эмоционально окрашенного отношения детей к жизненным явлениям, которые могут быть отражены в игре, а также развитие детских игровых интересов. Для этого необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и др.

Непосредственное (прямое) руководство играми также позволяет разнообразить содержание игры, развитие ее сюжета, взаимоотношений между персонажами-детьми. Основные приемы, которые предлагается использовать: называние воспитателем ребенку его роли (в младшем возрасте), уточнение содержания роли, введение в игру новой роли, вопросы, совет, участие в сговоре на игру (в средней группе), участие в предварительном планировании игры (в старшей группе). При подборе игрушек необходимо учитывать, что у старших дошкольников более высокие требования к конкретизации игрушки, нужно учитывать желание старших дошкольников самим изготавливать игрушки. Поэтому должна быть обеспечена взаимосвязь между продуктивными видами деятельности детей игрой.

Методику комплексного руководства игрой разработали Е.В. Зворыгина, С.Л. Новоселова. Методика включает 4 направления: систему обобщения и углубления жизненных впечатлений детей; эволюцию их игрового вовлечения; динамичное сотрудничество воспитателя с детьми в рамках игровых процессов; и формирование образовательной и предметно-игровой среды.

Рассмотрим более детально все перечисленные составляющие. Система обобщения и углубления жизненных впечатлений детей. Цель заключается в том, чтобы предоставить детям насыщенные впечатления об окружающем мире и заложить основу для их личностного роста, одновременно обогащая игровую сферу. Это осуществляется через формирование понимания детьми функций различных предметов, а также осознания значимости действий людей. В рамках образовательного процесса можно запланировать совместные мероприятия для педагогов и детей как в повседневной деятельности, так и во время специально организованных мероприятий, темы которых будут соотноситься с планируемой сюжетно-ролевой игрой. Для поддержания интерактивного обмена опытом, роль педагога включает в себя обогащение знаний детей о различных аспектах жизни, играх, а также

значимыми человеческими отношениями в разных профессиональных контекстах. Это можно реализовать через чтение разнообразных книг, знакомство с профессиями, организацию экскурсий, включая посещение детского сада и ознакомление с работой сотрудников дошкольного образования.

Также рекомендуется обсуждение с детьми профессий их родителей, экскурсии в зоопарки для обучения внимательному наблюдению за окружающей природой и применения полученных знаний в игровой деятельности. Педагогу следует подбирать литературу, которая будет привлекательна для детей и подходить для сюжетных линий игры. Организуются показы художественных работ и фотографий, иллюстрирующих различные профессии, демонстрация видео, проведение открытых дискуссий с работниками разных специальностей, вовлечение детей в трудовые действия взрослых и совместные виды деятельности [33].

Эволюция их игрового вовлечения. Направление направлено на помощь детям в трансформации их жизненного опыта в игровую форму. В рамках этого педагог должен сосредоточиться на детальном планировании коллективных игровых мероприятий, максимально используя все отведенные для этого временные промежутки в рамках дня, чтобы предоставить детям возможность играть и активно участвовать в свободных занятиях. Важно включать в программу различные виды игр – дидактические, активные, театрализованные, пальчиковые, а также строительные и конструкторские. Все игры должны быть связаны с персонажами и темами, предусмотренными в сценарии сюжетно-ролевой или сюжетно-отобразительной игры.

Образовательные игры выделяются за счет своей способности привлекать и удерживать внимание детей благодаря инновационным и увлекательным элементам. Они служат эффективным инструментом для передачи развлекательного контента, благодаря взаимодействию между взрослыми и маленькими участниками. В этих интерактивных ситуациях, основной акцент делается на конкретных аспектах, где взрослый выступает

как ведущая фигура, направляющая процесс. Во время совместной деятельности, дети вместе с взрослыми формируют креативные цели и учатся использовать более комплексные подходы к пониманию окружающего мира [51].

Динамичное сотрудничество воспитателя с детьми в рамках игровых процессов. Цель состоит в том, чтобы способствовать самостоятельной игре у детей и предоставлять им возможность исследовать новые задания и способы их выполнения. Также акцентируется внимание на развитии коммуникационных навыков, как со взрослыми, так и со сверстниками, что является ключевым моментом в нахождении эффективных решений игровых ситуаций, соответствующих их возрасту:

- в младшем дошкольном периоде наблюдается активное развитие сюжета, который включает в себя логическую последовательность действий, выполненных с помощью сюжетных игрушек, заменяющих предметов и объектов, созданных воображением;

- в среднем возрасте, дети активизируют сюжетную линию при помощи серии игровых действий, которые включают диалоги в ролевых играх;

- в период старшего дошкольного возраста отмечается прогресс в понимании сюжетного строя, которое раскрывается через череду связанных между собой событий.

Эффективность образовательных игр достигается за счёт тщательно продуманных методов мотивации детей, а также активного вовлечения их в процесс игры. Эти методики применяются в образовательной среде через взаимодействие между педагогами и детьми. Такие компоненты входят в третий элемент стратегического плана. Также целесообразно разрабатывать и фиксировать примеры для обучающих игр, которые могут изменяться на протяжении игры, основываясь на мнении и идеях её участников. В сценарии следует предполагать ситуации, требующие от ребёнка самостоятельного решения проблем и поиска новых методов отражения жизни. Формулировка

игровых задач может варьироваться: могут быть задачи прямой направленности, например, «Покорми дочку», косвенные: «Дочка хочет есть», или вводимые в неявном контексте, как, например: «Чья дочка потерялась?» Эти игровые ситуации могут быть нацелены на развитие взаимодействий как с педагогом, так и с другими детьми, а также с использованием игрушек [46].

Управление сюжетно-ролевой игрой эффективно только за счет глубоких знаний и чуткости педагога. Важным компонентом работы является умение направлять игровую деятельность, сохраняя при этом свободу и оригинальность участников.

Формирование образовательной и предметно-игровой среды. Данная задача заключается в создании условий, содействующих самостоятельной игре, которая соответствует развитию игровых умений детей и спецификации их игровой деятельности. Важно обеспечить актуальность игровой среды посредством ее периодической адаптации, а также тщательно выбирать игрушки и ресурсы, которые пробуждают свежие воспоминания о прошлых впечатлениях ребенка от окружающей среды. Это приобретает особую значимость в контексте образовательных игровых процессов, поскольку они направляют детей к активному и самостоятельному преодолению игровых вызовов. В этом ключе такие меры способствуют экспериментированию с различными способами разрешения задач и дают детям возможность воссоздавать окружающий мир. Примерный алгоритм работы для педагога может вобрать в себя следующее содержание:

- создание и совместное изготовление игрушек, ролевых элементов, а также маркеров для обозначения пространства;

- модернизация игрового пространства с фокусом на актуальные образовательные цели; – совместное создание игровых механизмов (ориентированных на старший дошкольный возраст);

- в игровых ситуациях, вызывающих трудности, ребёнка мотивируют к действию (он принимает к себе новых игрушечных персонажей,

которым известны его кулинарные способности); или же они направлены на использование заменяющих предметов (например, неожиданное отсутствие инструментов для работы врача или парикмахера и т.д.);

— обыгрывание игрового материала педагогом.

Методику организации сюжетно-ролевой игры разработали Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. В исследованиях, посвященных психологии и педагогике, акцентируется внимание на важности сюжетных игр в развитии детей. Эти игры, как и другие виды взаимодействия с окружающим миром, требуют активного вовлечения людей с опытом. В современных детских садах наблюдается дефицит качественной игры, что приводит к недостаточному удовлетворению её ключевых функций.

Дети современности погружаются в уникальный мир, где изобилие впечатлений становится их любимым материальным для игры, особенно когда воспитатель не накладывает строгие ограничения. Исследования множество ученых опровергают концепцию «коллективного характера игры», подчеркивая, что не обязательно, чтобы все дети в одно и то же время участвовали в одной игре. Таким образом, совместная деятельность рассматривается как добровольный союз детей для занятия, которое вызывает индивидуальный интерес. В отдельных случаях акцент на индивидуализации обучения выражается в предоставлении детям возможностей самостоятельно выбирать виды активности для свободного времени.

Михайленко и Короткова подчеркивают, что чтобы эффективно влиять на игровую деятельность детей в педагогическом контексте, необходимо глубоко изучить характеристики сюжетной игры и осознавать ее образовательный потенциал. Кроме того, важна способность адаптировать процесс игры в соответствии с возрастными особенностями детей, что требует квалификации для взаимодействия с детьми разных групп дошкольного возраста.

Ключевым элементом образовательного влияния в игровом процессе является акцент не столько на коллективном освоении теоретической

информации, сколько на формировании игровых умений, обеспечивающих детям возможность для самостоятельного, креативного участия. Этот процесс позволяет им реализовать широкий спектр содержания и проводить взаимодействие со сверстниками в небольшом кругу.

Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова сформулировали принципы организации сюжетной игры в ДОУ. Выделим эти принципы.

1. Воспитатель должен активно участвовать в детских играх. Он обязан взять на себя роль «эксперта в увлекательных играх», выступать эмоциональным соратником, в присутствии которого ребёнок ощущает равноправие, освобождается от критики и демонстрирует свою активность.

2. Воспитатель отчётливо себя проявляет в качестве партнёра детей в процессе игр, что является критически важным аспектом его работы на этапе дошкольного обучения. Процесс игры следует созидательно организовывать на всех ступенях, предоставляя детям возможность самостоятельно выявлять и применять новые уровни организации игровой деятельности.

3. На протяжении всего дошкольного возраста важно развивать игровые способности ребенка, обучая не только самим процессам игры, но и умению передавать свои мысли о правилах игры другим, будь то взрослые или друзья по возрасту.

4. В зависимости от возрастной группы, структура игрового процесса в образовательной среде включает в себя две важнейшие составляющие: первая заключается в развитии игровых компетенций путем совместной деятельности педагога и детей, а вторая – в создании условий, поддерживающих инициативу детей в игре.

Коротко осветим основные методические рекомендации, руководящие процессом развития сюжетно-ролевых игр дошкольников на разных возрастных этапах.

Первая младшая группа. На этапе первой половины учебного года акцент педагог направляет на формирование у детей навыков условий выполнения действий с помощью сюжетных игровых наборов и предметов-

заместителей. Он также стремится развивать элементарные взаимодействия детей, постепенно включая 1-2 детей в совместные игры, при этом также организует групповые активности. Участие в таких играх требует от всех детей выполнения идентичных условных действий.

В течение второй половины учебного года образовательный процесс направлен на содействие формированию у детей умений конструировать логические последовательности, состоящие из двух-трех игровых действий, используя для этого сюжетные игрушки, так и воображаемые предметы.

Ключевым аспектом этого обучения является игровая деятельность, совместно организуемая воспитателем и детьми, начиная с простейших линий сюжета и постепенно совершающая переход к более сложным вариантам.

К тому же, в ходе начала игры происходит взаимное взаимодействие между взрослыми и детьми. Взрослый активно участвует и совместно с детьми создает игровую атмосферу, что позволяет укреплять их командный дух. Одновременно, в процессе игры, особенно в ее точно организованной среде, дети также успевают выражать свои индивидуальные игровые умения и навыки в условиях свободной игры.

Вторая младшая группа. Дети учатся выполнять роли в играх. Это может быть, как просто подражание, так и целенаправленное использование ролей, включая их включение в различные ситуации и отношения. Чтобы овладеть ролевым поведением, детям нужно уметь не только брать на себя роль, но и сообщать об этом другим. Ключевыми навыками являются: способность выполнять заранее оговоренные действия в игре, вести ролевые беседы, адаптировать своё поведение в зависимости от поведения других участников, а также менять свою роль в процессе игры. Эти способности формируются в течение времени. Для детей четырехлетнего возраста достаточно принимать и обозначать свою роль, адекватно реагировать на действия игрушки-партнера или поддерживать простейший ролевой обмен со сверстником.

Для педагогов важно организовать совместные игры, направленные на ролевое поведение детей. Это помогает перенести внимание детей от игры с

игрушками на общение с взрослыми. Иницилируя ролевое общение, взрослый способствует освоению различных ролей детьми. Различают «независимые» роли, такие как космонавт, пожарник, шофер, и «взаимодополнительные», включая врача, медсестру, пациента. Педагог начинает игровой процесс, используя очевидные для детей взаимодополняющие роли, которые побуждают их к ролевому диалогу для развития сюжета. В начале игры ведущая роль принадлежит педагогу, но вскоре он передает инициативу детям и направляет их общение. Роли могут варьироваться от простых (например, мама и дочка) до различных социальных и сказочных персонажей. Игра может начаться по инициативе ребенка, и в таком случае педагог «угадывает» его действия, активно участвуя в процессе и направляя взаимодействие с учетом интересов дошкольника. С помощью вопросов и реплик педагог стимулирует активность детей в ролевой речи. Чтобы акцентировать внимание на диалоге, размещение игрушек в игре должно быть ограничено. Игровые форматы, такие как «телефонный разговор», помогут создать обсуждения, где педагог участвует в беседе и помогает с формулировкой ответов. Также действенны импровизационные игры на основе известных сказок, например, «Колобок» или «Репка».

Таким образом, воспитатель активно участвует в детских играх, организуя их так, чтобы подчеркнуть значимость ролевого поведения. В этом процессе используются сценарии, включающие взаимодействия между двумя ролями и диалоговые моменты. Формирование ролевого поведения у детей в начале его развития определяется их отношениями со взрослыми, а затем переходит к влиянию сверстников.

Средняя группа. В процессе воспитания важно содействовать детям в обучении более сложным способам ролевого взаимодействия во время игры. Это подразумевает обогащение навыков коррекции собственного поведения в соответствии с действиями других играющих и освоение переключения на различные игровые роли, включая умение предлагать партнерам новые роли в ходе игрового процесса.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий.

1. использование историй с множеством действующих лиц, где каждый персонаж занимает свою уникальную позицию, и значительная часть действия сосредоточена на взаимодействии одного героя с остальными;

2. следует избегать конкретной привязки между числом ролей и количеством игроков: сюжет требует присутствия большего числа персонажей по сравнению с фактическим числом участников.

В рамках педагогической стратегии по развитию игровой активности детей дошкольного возраста осуществляется системная реализация ситуации игры, в итоге которой создаётся ролевая структура. Ключевую позицию занимает капитан, однако окружают её вспомогательные роли, такие как: пассажир, матрос, водолаз.

В результате, раскрытие темы через ролевую игру, такую как «Поездка на пароходе», происходит постепенно. Развитие сюжета осуществляется через взаимодействие главного игрока и дополнительных ролей: капитана, матроса, пассажира и водолаза. Основная цель заключается в создании разнообразных связей для ребенка, занимающего центральную роль. Важно, чтобы каждый участник мог попробовать себя как в главной, так и в вспомогательных ролях, что обогащает его ролевой опыт. При этом количество доступных ролей должно превышать число игроков, что мотивирует к смене ролей и моделей поведения в ходе игры. Сюжет не должен быть фиксирован, а развивается во время ролевого процесса. Для детей пятилетнего возраста будет достаточно 2-3 дополнительных персонажей, например, если главная роль – продавец, то к ней добавляются роли покупателя, директора магазина и водителя, доставляющего продукцию. Также можно использовать волшебные сюжеты, в которых главный герой взаимодействует с различными персонажами (например, Золушка с мачехой, феей и принцем). В завершение игры можно ввести вторую роль, аналогичную основной, что позволит углубить понимание взаимосвязей и отношений между персонажами через взаимодействие идентичных ролей.

На этапе развития сюжетно-ролевой игры воспитатель вникает в процессы, взаимодействуя с несколькими детьми, подталкивая их к участию в ролевых беседах. Он создает среду, обеспечивающую взаимодействие детей в пределах заданных ролей. Процесс игры организован в форме непринуждённой импровизации. Путём общения с конкретными детьми и малыми группами, воспитатель так же развивает адаптивность в игровом поведении и изменение ролей, что, в свою очередь, положительно сказывается на автономности детей в игре. Играя, дети не только слажено взаимодействуют с другими, но и умело создают сюжетные диалоги с использованием игрушек, с воображаемыми соратниками. Дети с азартом и творческим подходом исполняют выбранные игровые персонажи, производя условные действия с использованием игрушек и подменных предметов.

Старший дошкольный возраст. На данном возрастном этапе детского развития наблюдается значительное усиление стремления к социальным взаимодействиям и игровым активностям с другими детьми. Каждый ребенок с энтузиазмом стремится осуществить свои относительно сложные замыслы. Одновременно увеличивается объем их знаний о окружающем мире, и интересы начинают охватывать разнообразные сферы жизни.

Чтобы создать новые форматы игр для детей, необходимо обучить их более сложным методам игрового оформления, особенно коллективному созданию сюжета. Этот процесс включает:

- умение ребенка конструировать новые последовательности действий, объединяющие разные области;
- быть ориентированными на партнеров-сверстников;
- разрабатывать концепции на будущее, учитывающие интересы и мнения партнеров;
- умение интегрировать ситуации, поставленные как самим ребенком, так и членами его игрового круга, в согласованную линию сюжета в контексте игровой деятельности.

Совместная игра с взрослым остается ключевым методом начинающего развития сюжетного игрового процесса. Однако формат такого взаимодействия трансформируется по мере прогресса детей. Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова предлагают метод «игра – придумывание» как подход к освоению сюжетного построения без применения игрушек, ориентированным исключительно на вербальное взаимодействие. В данном формате взрослый оказывает детям доброе, ненавязчивое содействие, побуждая их к креативному соединению и согласованию событий сюжета. Эта форма работы доступна только в паре с взрослым, в то время как в ситуациях самостоятельной игры дети возвращаются к объектам, но навыки, полученные через вербальное придумывание сюжета, обогащают и углубляют их игровые намерения и идеи.

Начинать совместное сочинение рассказов желательно с внесения небольших правок в известные истории. Воспитатель постепенно направляет детей к более сложным изменениям знакомых сюжетов. В дальнейшем, после успешного завершения этого этапа, приходит время для совместного творческого создания чего-то абсолютно уникального.

Таким образом, следуя методикам, разработанным Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой и Е.В. Зворыгиной, С.Л. Новоселовой, можно сказать, что у детей дошкольного возраста игра трансформируется в разнообразный, активно развивающийся и креативный процесс. При этом игра сохраняет свои естественные функции, придав значимость в воспитательном, образовательном и развивающем аспекте детского роста.

Имея целостную структуру в планировании детской игры, педагогу такие методики служат главной опорой для поэтапных и методичных действий, направленных на улучшение сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста. Ведь благодаря методикам, мы можем наблюдать у детей развитие креативности, речевых умений, развитие памяти и внимания, не менее важным, умение взаимодействовать со взрослыми и сверстниками, а главное, благодаря методикам, педагоги помогают детям учиться правильно играть.

## Выводы по главе 1

Рассмотрев и проанализировав психолого-педагогическую литературу, мы понимаем, что для положительного овладения игрой у детей среднего дошкольного возраста должны быть сформированы игровые умения – они обеспечивают возможность реализации в играх ролевых взаимодействий и условных действий, а также способствуют интеграции разнообразных событий.

Были определены игровые умения детей данного возраста, которые характеризовались так:

- создание игрового замысла;
- расширение диапазона игровых ролей;
- принятие роли;
- усложнение сюжета;
- ролевое общение детей среднего возраста.

Л.С. Выготский подчеркивал значимость игры в детском возрасте как элемент подготовки к социальной жизни. Он отмечал, что детская игра, аналогично играм первобытного общества, репетирует будущие функции, и социальные аспекты выходят на первый план. Наблюдая за взрослыми, ребенок пародирует их действия и внедряет их в свои игровые процессы, что способствует формированию понимания основных социальных взаимосвязей и приобретению навыков, необходимых для его будущего взаимодействия в обществе [1931, с. 459].

Развитие игровых умений у детей дошкольного возраста – является важнейшей задачей педагогов при работе с детьми в детских дошкольных учреждениях. Отмечу, что для успешного решения данной проблемы развития игровых умений существует много различных приемов и методик в педагогической работе.

В результате моей работы, я подробно рассмотрела теоретические и методические источники о развитии игровых умений детей среднего дошкольного возраста. В своей работе я рассмотрела такое понятие как «сюжетно-ролевая игра» в психолого-педагогической литературе, определила особенности развития игровых умений детей, рассмотрела педагогические подходы для развития игры.

При анализе психолого-педагогической литературы (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Е.В. Зворыгина, Л.С. Новоселова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой и других авторов) можно сделать вывод, что педагогу очень важно иметь целостную структуру в планировании и организации игры. Соответственно, для того чтобы развивать игру, педагогу необходимо знать и разбираться в подходе к специфике игре, о том, как игра развивается на возрастном этапе, и главное, уметь играть с детьми в соответствии с разным уровнем их возраста.

## ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

### 2.1. Организация работы по исследованию игровых умений детей среднего дошкольного возраста

Опытнo-экспериментальная работа проводилась на базе дошкольного учреждения г. Красноярск. В данном исследовании участвовало 19 детей, возраста 4-5 лет, из которых было 8 мальчиков и 11 девочек.

Была использована для определения уровня развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста педагогическая диагностика. Педагогическая диагностика основана на наблюдении за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми детей с использованием диагностической карты О.В. Солнцевой. Для проведения исследования были выделены виды умений, критерии их оценки и подобрана диагностическая методика (таблица 1).

Таблица 1

Критерии соотношения игровых умений и методики (О.В. Солнцева)

Игровые умения	Индикаторы	Методика
Способность отражать разнообразное содержание	Воспроизводит бытовые действия или трудовые процессы взрослых. Отражает события из сказок и мультфильмов. Придумывает фантастические события.	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)
Наличие и степень освоения ролевого поведения	Называет свою роль до начала игры. Способен к смене роли во время игры (для развития сюжета). Обозначает словом новую роль во время игры. Обращается к партнеру по имени игрового персонажа во время игры. Проявляет инициативность в ролевом диалоге. Демонстрирует предпочитаемые игровые роли.	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)

Игровые умения	Индикаторы	Методика
Способность к использованию действий игрового замещения	Использует предметные игровые действия и действия с предметами-заместителями. Наличие изобразительных игровых действий (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием). Производит действия речевого замещения («Как будто мы уже ...»).	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)
Способность к построению игрового сюжета	Выдвигает игровые замыслы по ходу игры. Проявляет разнообразие игровых замыслов. Проявляет инициативу в придумывании игровых событий. Творчески подходит к выстраиванию сюжета.	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)
Способность создавать обстановку для игры	Выбирает необходимые игрушки и предметы. Замещает недостающие предметы другими. Проявляет творчество в создании игровой обстановки.	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)
Способность к игровой коммуникации	Проявляет доброжелательность игрового общения со сверстниками. Проявляет инициативность в игровом взаимодействии со сверстниками.	Наблюдение за играми детей с использованием диагностических ситуаций (О.В. Солнцева)

Диагностическая ситуация 1. Изучается способность ребенка к смене роли по ходу игры. Мною проводилось наблюдение за детьми среднего дошкольного возраста, на основе игровой ситуации я наблюдала за проявлениями игровых умений детей, в ходе наблюдения фиксировала результаты в диагностическую карту и составила общую сводную таблицу по детям, к критериям с баллами (ПРИЛОЖЕНИЯ А, Б).

В ходе наблюдения и дальнейшего разбора ситуации, была составлена диагностика уровня игровых умений, которые будут разобраны в анализе результатов исследования.

Диагностическая ситуация 2. Изучается способность к смене ролей в игре со сверстниками. Воспитатель вовлекает в игру разных детей, передавая им свою (дополнительную) роль: «А теперь давайте Маша будет пациентом».

В ходе наблюдения по второй диагностической ситуации в сюжетно-ролевых играх, мною также фиксировались данные по сформированности игровых умений, в диагностической карте; составлялась общая сводная таблица всех детей с умениями, после чего я их сравнивала с первой диагностической ситуацией, и делала вывод, какие умения у детей все же хорошо сформированы, а какие западают и требуют дальнейшей работы (ПРИЛОЖЕНИЯ А, В).

Способ обработки результатов. Каждый критерий оценивается по 4 уровням.

1 критерий – способность отражать разнообразное содержание. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – освоения детьми сюжетно-ролевой игры характерно разнообразие сюжетов. Достаточный уровень (2-2.5 балла) – освоения детьми сюжетно-ролевой игры характеризуется отражением в самостоятельной игре ряда взаимосвязанных сюжетных эпизодов. Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – освоения детьми сюжетно-ролевой игры характеризуется однообразием сюжетных эпизодов. Низкий уровень (1-1,5 балла) – освоения детьми сюжетно-ролевой игры характеризуется использованием элементарных однотипных игровых сюжетов, эпизодов.

2 критерий – наличие и степень освоения ролевого поведения. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – Ребенок стремится развивать игровой сюжет за счет смены игровой роли. Называет роль до начала игры, обозначает свою новую роль по ходу игры. Достаточный уровень (2-2.5 балла) – Ребенок стремится к игровому взаимодействию со сверстниками, включается в ролевые диалоги, смена роли в игре осуществляется с помощью воспитателя.

Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – Включается в ролевые диалоги со сверстниками. Затрудняется исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре, Смена роли осуществляется в совместной с воспитателем игре. Низкий уровень (1-1,5 балла) – Ребенок затрудняется придумать новый вариант сюжета или новую роль. Испытывает затруднения при обозначении игровой роли. Включается в ролевые диалоги в совместной с воспитателем игре.

3 критерий – способность к использованию действий игрового замещения. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – Проявляет самостоятельность в выборе и использовании предметов-заместителей, стремится к использованию изобразительных игровых действий, появляется речевое игровое замещение. Ребенок называет свои игровые действия, с интересом включается в ролевой диалог со сверстниками, может вести ролевой диалог с игрушкой-партнером. Обозначает часть сюжета речью – «Как будто мы уже...». Достаточный уровень (2-2.5 балла) – Может исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре, пользоваться ролевой речью, использовать предметы-заместители. При этом ребенок испытывает затруднения в согласовании игровых действий с партнерами-сверстниками. Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – Пользуется ролевой речью, использует предметы-заместители. Испытывает затруднения согласовании игровых действий с партнерами-сверстниками. Низкий уровень (1-1,5 балла) – Пользуется ролевой речью при помощи взрослого. Испытывает затруднения в игровом взаимодействии с партнерами-сверстниками.

4 критерий – способность к построению игрового сюжета. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – Он выдвигает игровые замыслы, проявляет инициативу в развитии игрового сюжета или в создании интересных (выразительных) образов игровых персонажей. Инициативен в придумывании игровых событий, проявляет творчество. Достаточный уровень (2-2.5 балла) – Не всегда инициативен в придумывании игровых событий. Может проявлять инициативу в развитии игрового сюжета или в создании интересных

(выразительных) образов игровых персонажей. Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – Не проявляет инициативу в придумывании игровых событий. Низкий уровень (1-1,5 балла) – Не может исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре.

5 критерий – способность создавать обстановку для игры. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – Проявляет творчество в создании игровой обстановки. Достаточный уровень (2-2.5 балла) – Самостоятельно создает игровую обстановку. Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – Создает игровую обстановку. Низкий уровень (1-1,5 балла) – Нуждается в помощи воспитателя при создании игровой обстановки.

6 критерий – способность к игровой коммуникации. Оптимальный уровень (2,5-3 балла) – Доброжелателен в общении с партнерами по игре. Достаточный уровень (2-2.5 балла) – Проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам. Недостаточный уровень (1,5-2 балла) – Не всегда проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам. Низкий уровень (1-1,5 балла) – Не проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам, вступает с ними в конфликты или избегает общения.

Обработка результатов: результаты наблюдения заносятся в диагностическую карту и оформляются в сводной таблице критериев. Где:

- высокий уровень – 3 балла;
- средний уровень – 2 балла;
- низкий уровень – 1 балл.

Таким образом, определив форму проведения исследования, которая заключалась в наблюдении за самостоятельными сюжетно-ролевыми играми детей, использовались диагностические ситуации О.В. Солнцевой.

Наблюдая за игрой детей, фиксировались в диагностических картах критерии развития их игровых умений, после чего производилась обработка результатов, определяя игровые умения с высокого по низкий уровень

развития. Далее проводился анализ результатов исследования, который будет описан в следующем пункте.

## 2.2. Анализ результатов исследования

По итогу опытно-экспериментальной работы, получены следующие результаты исследования по ситуациям:

Диагностическая ситуация 1. Изучение способности ребенка к смене роли по ходу игры. Изучение сюжетно-ролевых игр детей среднего дошкольного возраста проводилось в естественных условиях детского сада в групповой комнате, с фиксированным набором игровых атрибутов и предметов окружающей обстановки.

Игрушки и игровые предметы были сюжетно связаны по игровой ситуации. За детьми велось наблюдение в ходе их игры и общения в группе детского сада. В процессе наблюдения за сюжетно-ролевой игрой дошкольников была составлена диагностика уровня игровых умений, в которых отмечались сформированности у детей основных структурных компонентов игровой деятельности.

Анализируя наблюдения за игрой детей, получены следующие результаты, представленные на рисунке 1 и таблице 2.

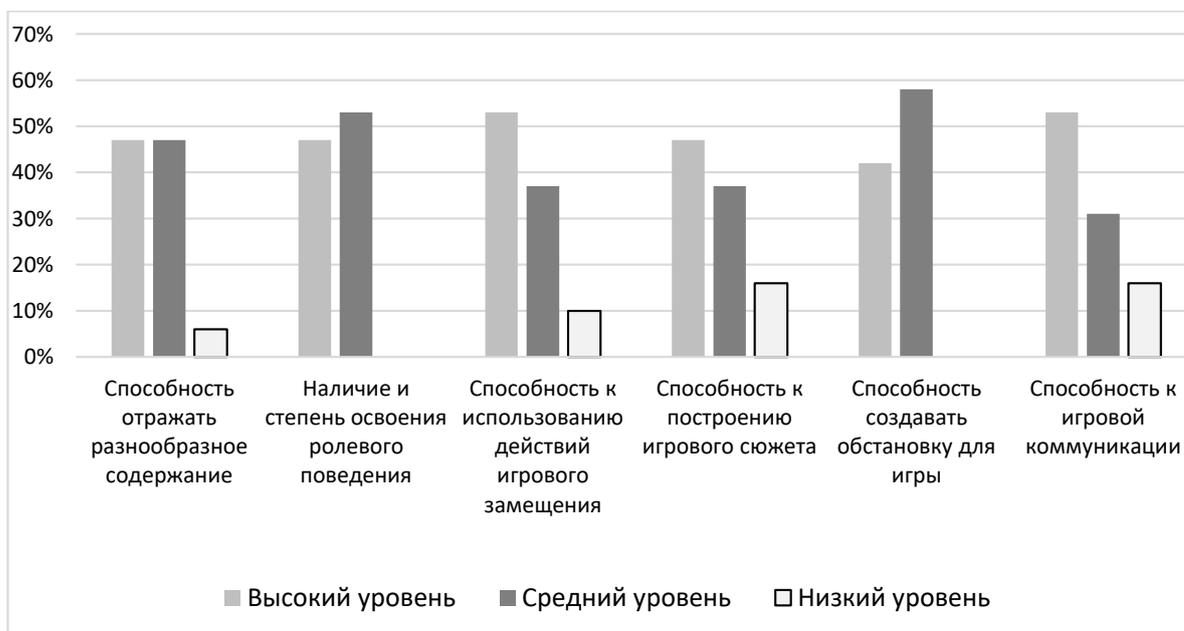


Рисунок 1. Результаты сформированности игровых умений по диагностической ситуации 1

## Развитие игровых умений по диагностической ситуации 1

Показатель	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Способность отражать разнообразное содержание	9 (47%)	9 (47%)	1 (6%)
Наличие и степень освоения ролевого поведения	9 (47%)	10 (53%)	0 (0%)
Способность к использованию действий игрового замещения	10 (53%)	7 (37%)	2 (10%)
Способность к построению игрового сюжета	9 (47%)	7 (37%)	3 (16%)
Способность создавать обстановку для игры	8 (42%)	11 (58%)	0 (0%)
Способность к игровой коммуникации	10 (53%)	6 (31%)	3 (16%)

У детей недостаточно развита способность к отражению разнообразного содержания. При изменении ролей или сюжета, дети долго могут переключаться в деятельности. Проявляли заторможенность при выполнении заданий на действия игр-замещений. Далее детям был предложен сюжет по типу «Я, ты, он, она милиционер», в котором дети пытались развивать сюжет, но не всегда он заканчивался до конца. Игровая тематика однообразна. Ролевое поведение участников игры характеризуется отсутствием новизны, вариативности. Наблюдения за организацией игровой деятельности детей показали, что ролевые действия детей не всегда согласованны.

Наблюдается частое пересечение ролевых и реальных отношений играющих детей, они выражают свое несогласие, отвлекаются от цели игры и неполно воплощают замысел. В основном конфликты у детей среднего дошкольного возраста возникали из-за выбора роли и правил игры, были и дети, которые не вступали в конфликт. Роль взрослого в руководстве игрой. Активизирующее вмешательство взрослого толкало детей к новым решениям возникающих в деятельности задач. Предоставление свободы в организации игровой деятельности способствовало налаживанию дружеских отношений между детьми. В таких условиях дети меньше конфликтовали друг с другом, более того, пытались участвовать в решении общих проблем.

Из проведенной диагностики мы можем сделать выводы, что не у всех детей критерии игровых умений на высоком уровне:

— по критерию способности отражать разнообразное содержание низкий уровень у 6% (1 человек). Характеризуется использованием элементарных однотипных игровых сюжетов, эпизодов;

— по критерию способности к использованию действий игрового замещения низкий уровень у 10% (2 человека). Пользуется ролевой речью при помощи взрослого. Испытывает затруднения в игровом взаимодействии с партнерами-сверстниками;

— по критерию способности к построению игрового сюжета низкий уровень у 16% (3 человека). Не может исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре. Не проявляет инициативу в придумывании игровых событий;

— по критерию способности к игровой коммуникации низкий уровень у 16% (3 человека). Не проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам, вступает с ними в конфликты или избегает общения. Не всегда проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам.

Но следует обратить внимание и на сильные игровые умения, которые на среднем и высоком уровнях, это:

— наличие и степень освоения ролевого поведения, ребенок стремится к игровому взаимодействию со сверстниками, включается в ролевые диалоги, смена роли в игре осуществляется с помощью воспитателя, ребенок стремится развивать игровой сюжет за счет смены игровой роли. Называет роль до начала игры, обозначает свою новую роль по ходу игры;

— способность создавать обстановку для игры, самостоятельно создает игровую обстановку, проявляет творчество в создании игровой обстановки.

Диагностическая ситуация 2. Изучение способности к смене ролей в игре со сверстниками. Воспитатель вовлекает в игру разных детей, передавая им свою (дополнительную) роль: «А теперь давайте Маша будет пациентом».

Изучение сюжетно-ролевых игр детей среднего дошкольного возраста проводилось в естественных условиях детского сада в групповой комнате, с фиксированным набором игровых атрибутов и предметов окружающей обстановки.

Игрушки и игровые материалы были подобраны по теме игры. В ходе исследования также велось наблюдение за детьми, было взаимодействие с детьми в играх, в процессе проигрывания ситуаций была также составлена диагностика сформированности уровня игровых умений.

Анализируя наблюдения за игрой, были сделаны выводы следующего характера. У детей по результатам второй диагностической ситуации, получены следующие результаты, представленные на рисунке 2 и таблице 3.

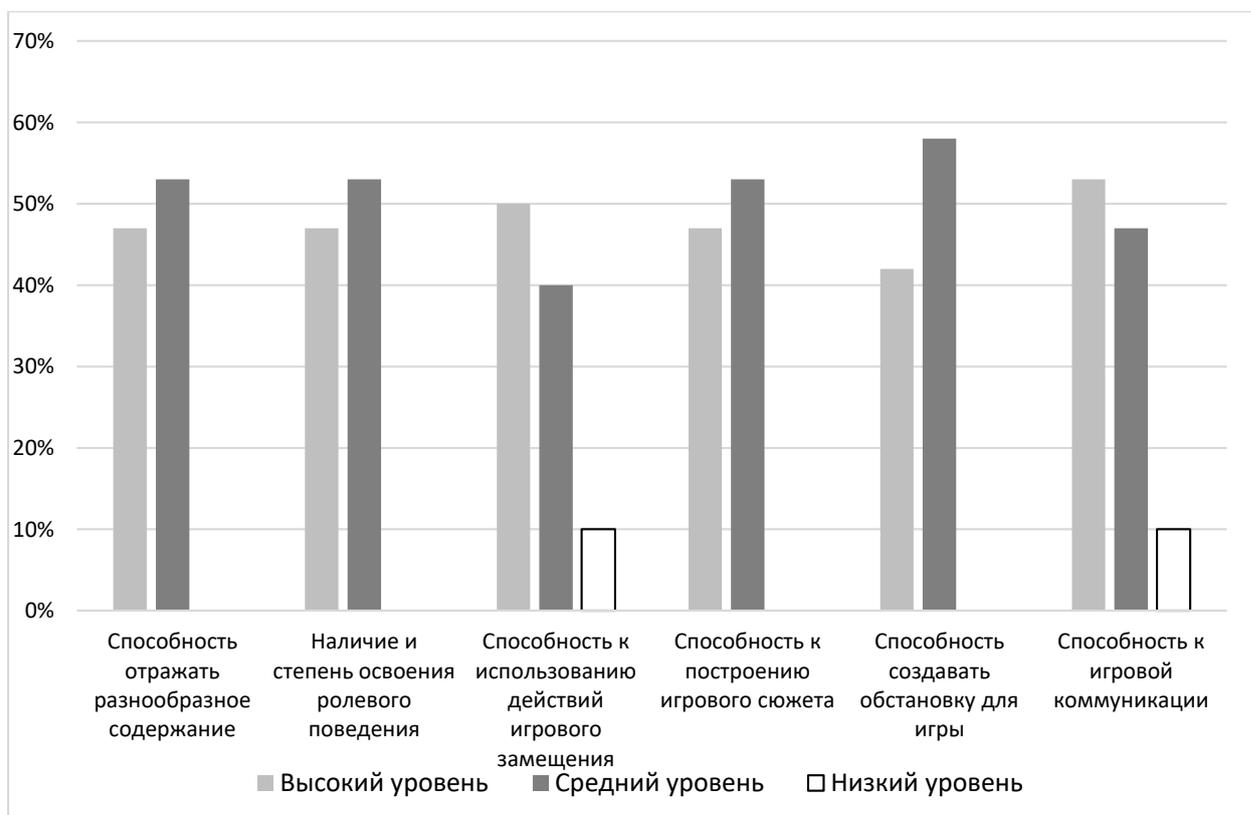


Рисунок 2. Результаты сформированности игровых умений по диагностической ситуации 2

## Развитие игровых умений по диагностической ситуации 2

Показатель	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Способность отражать разнообразное содержание	9 (47%)	10 (53%)	0 (0%)
Наличие и степень освоения ролевого поведения	9 (47%)	10 (53%)	0 (0%)
Способность к использованию действий игрового замещения	10 (50%)	8 (40%)	1 (10%)
Способность к построению игрового сюжета	9 (47%)	10 (53%)	0 (0%)
Способность создавать обстановку для игры	8 (42%)	11 (58%)	0 (0%)
Способность к игровой коммуникации	10 (53%)	8 (47%)	1 (10%)

По результатам второй диагностической ситуации, мы можем сделать выводы, что критерии немного отличаются от проведенных результатов по первой ситуации, но не все показатели критериев находятся на высоком и среднем уровнях:

— по критерию способности отражать разнообразное содержание не выявлено детей на низком уровне, но и на высоком уровне показало лишь на одного человека больше, остальные на среднем уровне. Что характеризуется: отражением в самостоятельной игре ряда взаимосвязанных сюжетных эпизодов, разнообразие сюжетов.

— по критерию способности к использованию действий игрового замещения, на низком уровне оказался 1 человек 10%, по первой диагностике было двое.

— по критерию способности к построению игрового сюжета вторая диагностика показала результаты лучше, на низком уровне детей не оказалось, но и на высокий уровень никто не перешел.

— по критерию способности к игровой коммуникации также были замечены положительные изменения, на низком уровне остался 1 человек, двое перешли на средний, на высоком уровне, изменений не выявилось.

Таким образом, проведя исследование, по двум диагностическим ситуациям, можно заметить, что умения, которые показали низкий результат в первой ситуации, сохраняются и во второй диагностической ситуации. Но мы можем увидеть, что по во второй ситуации, показатели умений были лучше, по таким критериям, как: способность отражать разнообразное содержание и способность к построению игрового сюжета детей на низком уровне не оказалось. Но несмотря на это, я понимаю, что критерии: способности отражать разнообразие содержания, к использованию действий игрового замещения, построению игрового сюжета и игровой коммуникации все же не на высоком уровне у детей и требуют дальнейшей работы.

### 2.3. Педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста

В ходе полученных результатов разбора диагностических ситуаций исследования педагогической диагностики, мною были сделаны выводы, что в группе детей среднего возраста, не на высоком уровне сформированы игровые умения по таким критериям, как: способности отражать разнообразие содержания, способности к использованию действий игрового замещения, к построению игрового сюжета и способности к игровой коммуникации и требуют дальнейшей работы.

Для повышения уровня игровых умений детей среднего дошкольного возраста в развитии сюжетно-ролевой игры, я разработала комплекс игр согласно возрастным особенностям и интересам детей.

Таблица 4

#### Реализация педагогических условий по развитию игровых умений детей среднего дошкольного возраста

Педагогические условия	Название игры	Приемы обогащения игры
Побуждение детей к развитию игрового сюжета через иллюстрирование персонажей и игровых действий	«Школа» «Магазин» «Стройка» «Визит к парикмахеру – заканчивается пикником» «Пациентам нужна помощь врачей»	Карточки с необычными, сказочными героями\предметами Кубики с иллюстрациями действия Добавление новой роли в игре
Побуждение к активизации ролевого диалога путем введения через трансформацию сказочного сюжета через форму диалогового вида	«Сказочные герои – и волшебный теремок» «Собираемся в путешествие к волшебным животным»	Карточки со сказочными героями Карты-схемы направленные на развитие ролевого диалога по ходу игры
Побуждение детей к использованию воображаемых предметов и действий путем создания проблемных ситуаций с созданием дефицита игровых предметов	«Аптека» «Волшебное путешествие на автобусе»	Изменение игровой обстановки: в ходе игры возникает проблемная ситуация, отсутствие части игровых предметов. По ходу игры, дети придумывают из чего можно создать предметы и вовлекают их в игру

Игры для развития игрового сюжета через иллюстрирование персонажей и игровых действий

Сюжетно-ролевая игра «Школа».

Цель: способствование развитию разнообразия содержания игры, формирование первичных представлений о школе и процессе обучения.

Задачи: развивать положительный интерес к школе, воображение; уточнять знания детей о том, чем занимаются в школе, кто работает в школе, какие принадлежности нужны для обучения; уважение к труду учителей, закрепление правил поведения в общественных местах.

Игровой материал: доска, указка (палочка), листики, карандаши, колокольчик для звонка, карточки с героями/предметами.

Подготовка к игре: беседа о школе, чтение рассказов, проведение дидактических игр.

Роли: ученики, директор, учитель, повар, библиотекарь, охранник, неизвестный персонаж.

Ход игры: с целью развития содержания игры, педагог сначала беседует с детьми о том, что они знают о школе, о том, кто там есть и какие роли мы можем взять на себя в игре. Слушает ответы детей. На основе ответов, понимая, что дети знают базовые вещи о школе, предлагает выбрать из карточек «неизвестного персонажа», который будет учиться вместе с детьми. Это может быть сказочный герой или мультипликационный. Вместе с педагогом дети составляют примерный план хода игры, дети-ученики садятся за столы, выбирается один человек кто будет играть неизвестного персонажа, этот ребенок тянет карточку с картинками, одевает на себя атрибуты героя и садиться в роли ученика за стол. Далее происходят действия как на уроке, сказочный персонаж может не говорить, а издавать звуки, если, например, он в роли животного. По ходу игры педагог побуждает детей подбирать материалы к игре. В конце игры, можно проводить обсуждение, слушать пожелания и возможно замечания детей. Игра может повторяться несколько раз, неизвестный персонаж может меняться в зависимости от роли героя на

карточки. Это может быть предмет: кружка, ручка, мяч, кегля и т.д. Так же предметом может быть не ученик, а учитель. Тогда сюжет меняется, и урок может вести предмет или животное.

Сюжетно-ролевая игра «Магазин».

Цель: способствование развитию разнообразия содержания игры, закрепление знаний о работе продавца, о действиях покупателей.

Задачи: воспитывать культуру общения, учить детей задавать и отвечать конкретно на вопросы, приучать распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, обогащать словарный запас. Развивать интерес и уважение к профессиям продавца, товароведа и др. Воспитание культуры поведения.

Игровой материал: продукты, корзина, касса, бумажные деньги, сумка, фартук для продавца, кубики с картинками разных действий.

Подготовка к игре: беседа о работе продавца, разыгрывание различных ситуаций, рассматривание иллюстраций об игровом материале для игры.

Роли: продавец, покупатели, кассир, охранник, водитель, директор

Варианты тематики: овощной магазин, одежда, продукты, магазин игрушек, зоомагазин, хлебный и т.п.

Ход игры: с целью развития содержания игры, педагог сначала беседует с детьми о том, что они знают о работе продавца, его обязанностях, о том, что делают покупатели, что можно покупать в магазине, как оплачиваются товары. Предлагаю вариант игры с использованием кубика, на котором показаны разные действия или изображены предметы. Пример сюжета: определяется продавец, покупатели, водитель, который будет привозить продукты, директор, который будет заниматься закупками и всем остальным. Приходит покупатель в продуктовый магазин, набрав корзину продуктов, он идет на кассу, пока продавец пробивает товары, покупатель понимает, что у него нет денег чтобы расплатиться, выслушав покупателя, продавец предлагает взять кубик, закрыть глаза и покрутить в руках, на кубике будет изображение

действия, которое покупатель может выполнить чтобы не оплачивать продукты. Действием может быть: станцевать, прочитать стихотворение или отвезти продавца домой после работы. Игра может продолжаться несколько раз. Действия на кубике могут быть определены тематикой, или же свободными.

Сюжетно-ролевая игра «Стройка».

Цель: способствование развитию разнообразия содержания игры, закрепление знаний о работниках на стройке, расширение знаний о работе на стройке.

Задачи: Совершенствовать конкретные представления о строительстве, обучать распределению ролей в соответствии с игровым сюжетом; подготавливать необходимые условия для проведения игры, её атрибуты, использовать предметы-заместители, соблюдать игровые правила; Формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей.

Игровой материал: конструктор, мешочек с карточками, каски, инструменты, предметы-заместители, предметы для игры в больницу.

Подготовка к игре: рассматривание зданий, беседа о работе строителей, беседа о том, какие действия выполняет определенная роль.

Роли: бригадир, рабочие, дизайнер, архитектор, врачи, пациенты

Ход игры: педагог обращает внимание детей на мешочек, которого в группе не было. Рассмотрев его содержание, мы понимаем, что, игра будет связана со стройкой. Педагог предлагает детям вытащить из мешка картинку, на которой будет определенное здание, например, «больница», затем каждый из детей вытягивает из мешочка карточку с его ролью, после чего дети приступают к игре. После постройки здания из подручных средств, детям предлагается сыграть в сюжетно-ролевую игру «больница», мы обсуждаем с детьми кто какую роль на себя возьмет и приступаем к игре. Так из строителей, мы стали врачами и пациентами.

Сюжетно-ролевая игра «Визит к парикмахеру – заканчивается пикником».

Цель: развитие способности построения игрового сюжета, посредством внесения в сюжет нового действия.

Задачи: развивать умение изменять сюжетную линию, переключаться на другую роль; подготавливать необходимые условия для проведения игры, ее атрибуты, использовать предметы-заместители, соблюдать игровые правила.

Игровой материал: предметы-заместители, принадлежности парикмахера, стул, стол, продукты, посуда, одеяло, корзинка.

Подготовка к игре: вспоминает профессию парикмахера, его действия в работе; проводим беседу.

Роли: парикмахер, клиенты, визажист, директор парикмахерской, продавец.

Ход игры: с целью развития игрового сюжета, педагог предлагает детям вытянуть из мешочка две карточки, сначала вытягивают одну, мы видим, что дети вытянули карточку с принадлежностями для парикмахера. Начинают обустроить место для игры в парикмахерскую, обустривают столик, раскладывают инструменты мастеров, ставят стулья для клиентов, девочки решают, что будут приглашать клиентов, делают прически, красят волосы, делают макияж, делают стрижки мальчикам по их желанию. Затем предлагаю вытянуть Тасе еще карточку, на которой изображена корзина с фруктами. Спрашиваю ребят, что можно сделать с нашей игрой, чтобы внести корзину фруктов. Послушав ответы детей. Мы принимаем идею, и одна из клиенток предлагает всем мастерам салона и клиентам, собраться и поехать на пикник. Мальчики берут руль, импровизированные машины картонные по бокам, и везут девочек за продуктами для пикника. Заходят в магазин, набирают корзину фруктов, сока, посуды, покупают плед и идут на кассу, где продавец пробивает товары. После этого, снова садятся в машину и едут в ближайший парк, обустривают место для пикника, раскладывают одеяла, корзину с едой,

беседуют между собой и пробуют напитки и еду. Игру можно разворачивать с разными сюжетами, делая на карточках различные тематики.

Сюжетно-ролевая игра «Пациентам нужна помощь врачей».

Цель: развитие способности построения игрового сюжета, посредством внесения в сюжет нового действия или персонажа.

Задачи: Формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей. Учить создавать игровую обстановку, используя реальные предметы и их заместители. Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками. Развивать у детей умение самостоятельно развивать сюжет игры «Больница»; способствовать самостоятельному созданию и реализации игровых замыслов. Продолжать учить выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры, используя атрибуты, побуждать детей самостоятельно создавать недостающие для игры предметы.

Игровой материал: предметы для игры в больницу, бинты, пластырь, баночки с лекарствами, листы для выписки лекарств, машина скорой помощи, халаты.

Подготовка к игре: предварительная беседа «что мы знаем о больнице, кто там работает, и что делают работники больницы», рассматривание иллюстраций по теме, экскурсия в медицинский кабинет, беседуем что есть разные врачи, которые занимаются различными направлениями болезней.

Роли: врачи, медсестра, пациенты, водитель скорой помощи, регистратор.

Ход игры: обращаю внимание детей на нашу гостью, куклу с перевязанной рукой, вместе с детьми обсуждается ситуация с больной куклой, и делаются выводы о том, что куклу надо лечить. Спрашиваю, что лечит детей. Ответы детей. Обсуждаем кто помогает врачу и где он лечит людей. Спрашиваю, хотят ли дети поиграть в больницу. После беседы, распределяем роли, кто будет врачом, кто медсестрой или мед.братом. Подготавливаем обстановку для игры, ставил стол, берем инструменты, делаем кровать для

лежащих больных. Когда все готово переходим к игре. В больницу обращаются люди с жалобами, они подходят с жалобами к администратору, он их оформляет и направляет к врачам. Пациенты проходят к врачу, например, Клим, жалуясь на головную боль, пошел к врачу у которого была с картинкой по его боли, Вика пошла к врачу, с картинкой боли в животе, и так далее. Пока пациенты проходили врача, беседовали с ним, в больницу поступил звонок, регистратор поторопилась сообщить, что у пациента сломана нога и нужно взять его с дома в больницу. Помогаю выбрать кто возьмет на себя роль водителя скорой помощи. Когда мы выбрали, Егор берет картонный автомобиль с обозначением скорой и едет на дом к больному, осмотрев, врачи помогают пациенту сесть в машину и едут в больницу. В больнице врачи принимают пациента, осматривают, делают снимки и отправляют в палату. Далее игра продолжается, если кто-то еще срочно требует приезда скорой, выезжают врачи с водителем к больному. Остальные врачи занимаются пациентами, которые приходят в больницу за помощью. Выписывают лекарства, слушают, отпускают домой.

Игры для развития активизации ролевого диалога путем введения через трансформацию сказочного сюжета через форму диалогового вида

Сюжетно-ролевая игра «Сказочные герои – и волшебный теремок».

Цель: развитие коммуникативных умений детей друг с другом в ходе игры.

Задачи: развивать умение импровизировать в костюме героя, согласовывать движения с речью, формировать умение договариваться между детьми об общем игровом замысле, создавать обстановку для игры по теме, развивать ролевое взаимодействие и ролевой диалог.

Игровой материал: карточки героев, костюмы – если имеются, предметы заместители, ширма, карточки со сказочными героями, стол.

Подготовка к игре: вспомним сказку теремок, проведем беседу, что в нашей игре будет похожий сюжет, но герои игры будут разные.

Роли: различные сказочные герои.

Ход игры: педагог предлагает вспомнить детям сказку теремок, и спрашивает у детей, хотели бы они поиграть в игру по мотивам этой сказки, но с другими героями. А героев дети будут вытягивать из волшебного мешочка с карточками, герои могут быть самыми разными. Услышав ответы, предлагает начать готовится к игре. Создают обстановку для игры, вносят ширму, ставят стол. Ребята начинают вытягивать карточки, у кого-то попадает гном, принцесса, бабочка, кошка, красная шапочка и т.д. Как в теремке происходит сюжет, можно собрать карточки, и вытянуть одна – чтобы первым начал игру кто-то из персонажей. Например, первой пошла к теремку красная шапочка, пришла к теремку девочка видит никого нет, решила остаться жить, далее идут следующие герои, подходят к теремку, видят тихо, спрашивают: кто в теремке живет? девочка отвечает: я, красная шапочка. Завязывается диалог между героями, апустишь ли меня пожить? Рассказывают, что, например, у кошки случилось горе, ее выгнала хозяйка и ей негде жить, красная шапочка и отвечает кошке, «заходи, вдвоем веселее», и так каждый герой подходит к домику и рассказывает о своей беде или что просто хочет к ним в гости. Для разнообразия, можно внести в теремок продукты, чтобы герои готовили стол с едой, также можно на основе карточек, что выпадет, тем и накроют на стол.

Сюжетно-ролевая игра «Собираемся в путешествие к волшебным животным».

Цель: развитие коммуникативных умений детей друг с другом в ходе игры.

Задачи: формировать умение договариваться между детьми об общем игровом замысле, создавать обстановку для игры по теме, развивать ролевое взаимодействие и ролевой диалог.

Игровой материал: сумки, телефон, продукты, вещи, предметы-заместители.

Подготовка к игре: провести беседу с детьми, куда «можно отправиться в путешествие» и «в какое место вы вместе хотели бы поехать».

Роли: пассажиры-путешественники, водитель, экскурсовод.

Ход игры: педагог напоминает детям, что недавно мы беседовали о путешествиях, и ребята предлагали сыграть в игру, и придумать сюжет о путешествии. Мы договорились что дети созвонятся по телефону, и назначат друг другу место встречи. Пример: «Привет Клим, предлагаю встретиться в парке, для обсуждения нашего путешествия». Обзвонив всех, они встретились, обсудили куда поедут, и решили, что поедут в страну волшебных животных. Помогла распределить роли. Степан сказал, что будет водителем, Тася сказала, что будет экскурсоводом (можно выбрать роли с помощью карточек). Остальные будут пассажирами автобуса. Экскурсовод всех отметила по именам, спросив: «Здесь ли Лиза, Ксюша, Андрей и т.д», когда все ответили, экскурсовод пригласила пассажиров в автобус. После объявления о том, что автобус начал движение, экскурсовод начала рассказывать о животных которых они увидят (можно дать карточки с животными). Спрашивая во время дороги, видел ли кто таких животных, ездили ли в места где они живут? и задавая различные вопросы. Пассажиры активно отвечали экскурсоводу. По приезду, экскурсовод начала проводить экскурсию, говоря, что это за животное, спрашивая посетителей, разные вопросы о животных. Между собой посетители обсуждали какие разные животные, большие и маленькие. Задавали вопросы «чем их можно кормить», «кто за ними ухаживает» и т.д. По возвращению домой, все пассажиры активно обсуждали между собой что им понравилось, какие животные удивили.

Игры для развития использования воображаемых предметов и действий путем создания проблемных ситуаций с созданием дефицита игровых предметов.

Сюжетно-ролевая игра «Аптека».

Цель: формирование способствования действия игрового замещения, закрепление знаний о работе продавца-фармацевта.

Задачи: расширить знания о профессиях работников аптеки: фармацевт делает лекарства, кассир-продавец продает их, заведующая аптекой

заказывает нужные травы и другие препараты для изготовления лекарств, расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

Игровой материал: баночки с витаминными рисунками на листах, фонендоскоп – колокольчик на веревке, халаты, бинты, укол – деревянные палочки, деньги – цветные бумажки.

Подготовка к игре: беседа о ролях, о том, какие действия выполняет роль покупателя, водителя, фармацевта, врача, водителя.

Роли: заведующая аптеки, фармацевт, покупатели-посетители, водитель-грузчик, врач.

Ход игры: проводится беседа о том, люди каких профессий работают в аптеке, чем занимаются. Знакомимся с новой ролью – Заведующей аптекой. Она принимает от населения лекарственные травы и передает их фармацевтам, чтобы они приготовили лекарственные препараты. Заведующая помогает работникам аптеки и посетителям разобраться в затруднительных ситуациях. Дети распределили роли. Предварительно мы обговорили какими предметами правильно пользоваться в данной игре, что для чего – нужно. Но суть нашей игры, заключалась в том, что специальные игрушки мы убрали, и педагог предложила сделать самодельные предметы – заместители для игры, также можно было брать подходящие по действиям игрушки из других уголков. У нас были самодельные баночки с таблетками нарисованные на бумаге, фонендоскопом стал привязанный колокольчик, деньгами стали – разрезанные листики. После распределения ролей и правил, началась игра.

Сюжетно-ролевая игра «Волшебное путешествие на автобусе».

Цель: формирование способствования действия игрового замещения, закрепить правила поведения в общественном транспорте и знания о работе водителя и кондуктора.

Задачи: Помочь создать игровую обстановку, совершенствовать диалогическую речь; закрепить знания детей о транспорте, профессиях: шофер, кондуктор; инспектор ДПС, развивать у детей речь, воображение;

формировать умения выполнять несложные сюжеты в несколько действий, отображающих действия взрослых (шофёр рулит, кондуктор продаёт билеты), развивать сюжет игры на основе имеющихся знаний. Развивать умение находить предметы-заместители.

Игровой материал: мягкие модули кубов, мяч – руль, деньги – разноцветные листочки из бумаги, стулья.

Подготовка к игре: беседа о работе водителя, кондуктора, какую роль выполняет кондуктор, беседа по теме «поездка на автобусе с родителями»

Роли: водитель, пассажиры, кондуктор.

Ход игры: педагог предлагает детям отправиться в путешествие, спрашивает, на чем мы можем отправиться? Дети отвечают. Педагог, слушая ответы, спрашивает у детей, хотели бы вы отправиться на автобусе? Прежде чем отправиться в путешествие, нам с вами нужно сделать автобус из подручных средств в группе. Дети, подумав, мастерят автобус из мягких модулей, рулем будет мяч, деньгами для оплаты – разноцветные бумажки, а сидеть они будут на стульях. Наше путешествие волшебное, потому что у нас необычный автобус. И везти он нас будет куда мы захотим, прошу переделать кондуктору оплату и можем отправляться. А еще я слышала, что вы предложили сделать карту, куда наш автобус может нас везти. Дети рисуют карту и отправляются в путешествие. По приезду обратно в детский сад, мы делимся впечатлениями и предложениями, на чем можно отправиться в следующий раз в путешествие и из чего мы будем делать этот транспорт.

## Выводы по главе 2

В практической части работы, было проведено исследование по выявлению уровня развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста применялись следующие диагностические методики О.В. Солнцевой.

— диагностическая ситуация 1. Изучается способность ребенка к смене роли по ходу игры;

— диагностическая ситуация 2. Изучается способность к смене ролей в игре со сверстниками. Воспитатель вовлекает в игру разных детей, передавая им свою (дополнительную) роль: «А теперь давайте Маша будет пациентом».

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе дошкольного учреждения г. Красноярск. В данном исследовании участвовало 19 детей, возраста 4-5 лет, из которых было 8 мальчиков и 11 девочек.

По результатам первой диагностической ситуации, были сделаны выводы, что не у всех детей критерии игровых умений на высоком уровне:

— по критерию способности отражать разнообразное содержание низкий уровень у 6% (1 человек). Характеризуется использованием элементарных однотипных игровых сюжетов, эпизодов.

— по критерию способности к использованию действий игрового замещения низкий уровень у 10% (2 человека). Пользуется ролевой речью при помощи взрослого. Испытывает затруднения в игровом взаимодействии с партнерами-сверстниками.

— по критерию способности к построению игрового сюжета низкий уровень у 16% (3 человека). Не может исполнять разные роли в одной сюжетно-ролевой игре. Не проявляет инициативу в придумывании игровых событий.

— по критерию способности к игровой коммуникации низкий уровень у 16% (3 человека). Не проявляет доброжелательность по отношению

к игровым партнерам, вступает с ними в конфликты или избегает общения. Не всегда проявляет доброжелательность по отношению к игровым партнерам.

По результатам второй диагностической ситуации, выводы были такие что:

— по критерию способности отражать разнообразное содержание не выявлено детей на низком уровне, но и на высоком уровне показало лишь на одного человека больше, остальные на среднем уровне. Что характеризуется: отражением в самостоятельной игре ряда взаимосвязанных сюжетных эпизодов, разнообразие сюжетов.

— по критерию способности к использованию действий игрового замещения, на низком уровне оказался 1 человек 10%, по первой диагностике было двое.

— по критерию способности к построению игрового сюжета вторая диагностика показала результаты лучше, на низком уровне детей не оказалось, но и на высокий уровень никто не перешел.

— по критерию способности к игровой коммуникации также были замечены положительные изменения, на низком уровне остался 1 человек, двое перешли на средний, на высоком уровне, изменений не выявилось.

Но и всего этого, нельзя было не заметить и сильные стороны игровых умений, которые на среднем и высоком уровнях, заметим, что в обеих ситуациях они оставались положительными у всех детей, это:

— наличие и степень освоения ролевого поведения, ребенок стремится к игровому взаимодействию со сверстниками, включается в ролевые диалоги, смена роли в игре осуществляется с помощью воспитателя, ребенок стремится развивать игровой сюжет за счет смены игровой роли. Называет роль до начала игры, обозначает свою новую роль по ходу игры;

— способность создавать обстановку для игры, самостоятельно создает игровую обстановку, проявляет творчество в создании игровой обстановки.

В результате, полученных данных, мною для повышения уровня игровых умений детей среднего дошкольного возраста в развитии сюжетно-ролевой игры, были разработаны педагогические условия: побуждение детей к развитию игрового сюжета через иллюстрирование персонажей и игровых действий, побуждение к активизации ролевого диалога путем введения через трансформацию сказочного сюжета через форму диалогового вида, побуждение детей к использованию воображаемых предметов и действий путем создания проблемных ситуаций с созданием дефицита игровых предметов на основе картотеки сюжетно-ролевых игр.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя работу к завершению, хотелось бы отметить следующее. Проанализировав психолого-педагогическую литературу, мы пришли к пониманию, что игровые умения – формируют основу, по которой ребенок структурирует игровой процесс. Они обеспечивают возможность реализации в играх ролевых взаимодействий и условных действий, а также способствуют интеграции разнообразных событий.

В среднем дошкольном возрасте формируются такие игровые умения как: создание игрового замысла, расширение диапазона игровых ролей, принятие роли, усложнение сюжета и ролевое общение. Принимая на себя роли, в этом возрасте у ребенка все больше появляется желание не просто играть, а выполнять действия свойственные роли, начинает ориентироваться в отношениях между людьми, т.е. развивается его эмоциональная сфера. Следует подчеркнуть, что роли, занятые детьми, имеют тесную взаимосвязь, что предопределяет необходимость совместного взаимодействия с окружающими предметами. Дети в среднем дошкольном возрасте активно занимаются игровыми действиями, которые строятся вокруг сюжетов и их ролей в этих сюжетах. В таких сюжетно-ролевых играх их действия нередко носят упрощенный и обобщенный характер.

Были выделены педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста, такие как:

- побуждение детей к развитию игрового сюжета через иллюстрирование персонажей и игровых действий;
- побуждение к активизации ролевого диалога путем введения через трансформацию сказочного сюжета через форму диалогового вида;
- побуждение детей к использованию воображаемых предметов и действий путем создания проблемных ситуаций с созданием дефицита игровых предметов.

Исследование проводилось на базе дошкольного учреждения г. Красноярск. В данном исследовании участвовало 19 детей, возраста 4-5 лет, из которых было 8 мальчиков и 11 девочек.

Результаты исследования игровых умений, показывают, что развитие умений на находится на недостаточно высоком уровне и требуется дальнейшая педагогическая работа. Некоторые дети находятся на низком и среднем уровне таких игровых умений, как: разнообразное содержание, действия игрового замещения, построение игрового сюжета и игровой коммуникации.

На основании результатов проведенной работы, были разработаны педагогические условия по развитию игровых умений детей среднего дошкольного возраста на основе комплекса сюжетно-ролевых игр.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. СПб.: Питер, 2008. 400 с.
2. Воронкова Т.В., Егорова О.Л. Организация сюжетно-ролевой игры в детском саду: методическая копилка для воспитателя. МБДОУ г. Костромы «Центр развития ребёнка – Детский сад №73», 2018. URL: [https://www.eduportal44.ru/Методическая копилка Организация сюжетно-ролевой игры с детским саду.pdf](https://www.eduportal44.ru/Методическая_копилка_Организация_сюжетно-ролевой_игры_с_детским_саду.pdf)
3. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка // Вопросы психологии. М., 1966. № 6. С. 62–76.
4. Выготский Л.С. Психология. М.: ЭКСМО-Пресс, 2011. 1008 с.
5. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. М., 2005. 34 с.
6. Дошкольная педагогика / под ред. В.И. Ядэшко, Ф.А. Сохина. М.: Просвещение, 1978. 416 с.
7. Дошкольная педагогика с основами методик воспитания и обучения: учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / под ред. А.Г. Гогоберидзе, О.В. Солнцевой. СПб.: Питер, 2013. 464 с.: ил.
8. Дошкольная педагогика: учебник для академического бакалавриата / Н.В. Микляева, Ю.В. Микляева, Н.А. Виноградова; под общ. ред. Н.В. Микляевой. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2015. 496 с.
9. Зворыгина Е.В., Комарова Н.Ф. Перспективное планирование по формированию игры. М., 1989. 286 с.
10. Зворыгина Е.В., Новоселова С.Л. Технологии игровой деятельности. Методика комплексного руководства игрой. М., 2013. 367 с.
11. Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новоселовой. М.: Просвещение, 2009. 128 с.

12. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. 3-е изд., испр. и доп. М.: Издательский центр «Академия», 2001. 416 с.
13. Менджрицкая Д.В. Воспитателю о детской игре: пособие для воспитателя дет. сада / под ред. Т.А. Марковой. М.: Просвещение, 1982. 128 с.
14. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры // Дошкольное воспитание. 1989. 98 с.
15. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами в дошкольном возрасте: пособие. М.: Онега, 1994. 190 с.
16. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребёнком. М., 1990. 160 с.
17. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. 3-е изд., испр. М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. 96 с.
18. Сальникова Т.Г., Чебровская С.В. Игровая деятельность дошкольника: детство ради детства: методическое пособие. Хабаровск: КГАОУ ДПО, 2021. 39 с.
19. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры: учебник и практикум для вузов. М.: Издательство Юрайт, 2024. 223 с. (Высшее образование). ISBN 978-5-534-00219-5. Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт. URL: <https://urait.ru/bcode/536690/p.15> (дата обращения: 22.05.2025).
20. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. 176 с.
21. Тупиченко Н.А. Психолого-педагогическая характеристика игровой деятельности и её развитие в дошкольном возрасте // Молодой ученый. 2018. № 2 (188). С. 150-156. — URL: <https://moluch.ru/archive/188/47810/> (дата обращения: 29.05.2025).

22. Урунтаева Г.А. Детская психология: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования. М.: Издательский центр «Академия», 2013. 336 с.

23. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей / А.П. Усова; под ред. А.В. Запорожца. М.: Просвещение, 1976. 96 с.

24. Чиркова Е.В. Игровая деятельность дошкольников: учебно-методическое пособие. Астрахань: ОАОУ СПО «Астраханский социально-педагогический колледж», 2015. 76 с.

25. Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б.Д. Эльконин. 6-е изд., стер. М.: Издательский центр «Академия», 2011. 384 с.

26. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

### Приложение А

#### Диагностическая карта

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Фамилия, имя ребенка лет, мес.

Таблица 5

Способность отражать разнообразное содержание. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) воспроизводит бытовые действия или трудовые процессы взрослых; 2) отражает события из сказок и мультфильмов; 3) придумывает фантастические события.		В комментариях следует отметить: преобладающие темы игр, предпочитаемое ребенком содержание сюжетно-ролевой игры; степень разнообразия содержания сюжетно-ролевых игр

Таблица 6

Наличие и степень освоения ролевого поведения. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) называет свою роль до начала игры; 2) способен к смене роли во время игры (для развития сюжета); 3) обозначает словом новую роль во время игры; 4) обращается к партнеру по имени игрового персонажа во время игры; 5) проявляет инициативность в ролевом диалоге; 6) демонстрирует предпочитаемые игровые роли.		В комментариях следует отразить: любимые роли ребенка

Таблица 7

Способность к использованию действий игрового замещения. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) использует предметные игровые действия и действия с предметами-заместителями; 2) наличие изобразительных игровых действий (действие-движение без использования предмета, сопровождаемое речевым комментарием); 3) производит действия речевого замещения («Как будто мы уже ...»).		В комментариях следует отразить: типичные для ребенка действия с предметами-заместителями; примеры речевого замещения

Таблица 8

Способность к построению игрового сюжета. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) выдвигает игровые замыслы по ходу игры; 2) проявляет разнообразие игровых замыслов; 3) проявляет инициативу в придумывании игровых событий; 4) творчески подходит к выстраиванию сюжета.		В комментариях следует отразить: примеры новых игровых замыслов

Таблица 9

Способность создавать обстановку для игры. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) выбирает необходимые игрушки и предметы; 2) замещает недостающие предметы другими; 3) проявляет творчество в создании игровой обстановки.		В комментариях следует отразить: примеры проявления творчества в создании игровой обстановки

Таблица 10

Способность к игровой коммуникации. Ребенок:

Критерии оценки	Балл (1–3)	Комментарии
1) проявляет доброжелательность игрового общения со сверстниками; 2) проявляет инициативность в игровом взаимодействии со сверстниками.		В комментариях следует отразить: наличие у ребенка постоянных игровых партнеров (имена)

Таблица сформированности игровых умений по диагностической ситуации 1

№ ребенка	Общий уровень	Средний балл	Способность отражать разнообразное содержание	Наличие и степень освоения ролевого поведения.	Способность к использованию действий игрового замещения	Способность к построению игрового сюжета	Способность создавать обстановку для игры	Способность к игровой коммуникации
Ребенок 1 – Есения	Достаточный уровень	2.17	2	2	3	1	3	2
Ребенок 2 – Егор	Оптимальный уровень	2.83	3	3	3	2	3	3
Ребенок 3 – Елизавета	Достаточный уровень	2.33	3	2	2	3	2	2
Ребенок 4 – Евгений	Достаточный уровень	2.0	2	2	1	3	2	2
Ребенок 5 – Вероника	Достаточный уровень	2.33	2	2	3	1	3	3
Ребенок 6 – Артем	Достаточный уровень	2.0	1	2	3	1	2	3
Ребенок 7 – Виталий	Оптимальный уровень	3.0	3	3	3	3	3	3
Ребенок 8 – Андрей	Недостаточный уровень	1.83	2	2	2	2	2	1
Ребенок 9 – Клим	Оптимальный уровень	2.67	3	3	3	3	2	2
Ребенок 10 – Виктория М	Достаточный уровень	2.5	2	2	3	2	3	3
Ребенок 11 – Ксения	Достаточный уровень	2.5	3	3	1	3	2	3
Ребенок 12 – Валерия	Достаточный уровень	2.5	2	3	3	2	2	3
Ребенок 13 – Степан	Недостаточный уровень	1.83	2	2	2	2	2	1
Ребенок 14 – Таисия	Оптимальный уровень	2.83	3	3	3	3	2	3
Ребенок 15 – Варвара	Достаточный уровень	2.33	2	3	2	2	3	2
Ребенок 16 – Виктория С	Оптимальный уровень	2.67	3	3	2	3	2	3
Ребенок 17 – Дарья	Достаточный уровень	2.0	2	2	2	2	3	1
Ребенок 18 – Елизавета Ш	Достаточный уровень	2.33	3	2	2	3	2	2
Ребенок 19 – Никита	Оптимальный уровень	3.0	3	3	3	3	3	3

Таблица сформированности игровых умений по диагностической ситуации 2

№ ребенка	Общий уровень	Средний балл	Способность отражать разнообразное содержание	Наличие и степень освоения ролевого поведения.	Способность к использованию действий игрового замещения	Способность к построению игрового сюжета	Способность создавать обстановку для игры	Способность к игровой коммуникации
Ребенок 1 – Есения	Оптимальный уровень	2.6	2	3	3	2	3	3
Ребенок 2 – Егор	Оптимальный уровень	3	3	3	3	3	3	3
Ребенок 3 – Елизавета	Достаточный уровень	2.0	2	2	2	2	2	2
Ребенок 4 – Евгений	Достаточный уровень	2.33	3	2	2	3	2	2
Ребенок 5 – Вероника	Достаточный уровень	2.33	2	2	3	2	2	3
Ребенок 6 – Артем	Достаточный уровень	2.33	3	2	2	3	2	2
Ребенок 7 – Виталий	Оптимальный уровень	2.6	2	3	3	2	3	3
Ребенок 8 – Андрей	Достаточный уровень	2.0	3	2	1	3	2	1
Ребенок 9 – Клим	Оптимальный уровень	2.5	2	3	3	2	3	2
Ребенок 10 – Виктория М	Оптимальный уровень	2.8	3	3	3	3	2	3
Ребенок 11 – Ксения	Достаточный уровень	2.0	2	2	2	2	2	2
Ребенок 12 – Валерия	Достаточный уровень	2.5	3	2	2	3	2	3
Ребенок 13 – Степан	Достаточный уровень	2.1	2	2	2	2	3	2
Ребенок 14 – Таисия	Оптимальный уровень	3.0	3	3	3	3	3	3
Ребенок 15 – Варвара	Достаточный уровень	2.5	2	3	3	2	3	2
Ребенок 16 – Виктория С	Достаточный уровень	2.5	3	2	2	3	2	3
Ребенок 17 – Дарья	Достаточный уровень	2.0	2	2	2	2	2	2
Ребенок 18 – Елизавета Ш	Оптимальный уровень	2.83	3	3	3	3	2	3
Ребенок 19 – Никита	Оптимальный уровень	2.6	2	3	3	2	3	3

## Лист нормоконтроля

Выпускная квалификационная работа выполнена мной, Писаревой Екатериной Евгеньевной самостоятельно, оригинальность текста соответствует требованиям, предъявляемым к такого рода работам, и подтверждается справкой об оригинальности текста, сформированной системой проверки «Антиплагиат», объем работы составил 40 страниц.

Тема ВКР: Педагогические условия развития игровых умений детей среднего дошкольного возраста

Обучающийся

Писарева

Е.Е

17.06.2025  / 

(подпись, дата) / (расшифровка подписи)

Нормоконтроль пройден.

Нормоконтролер

Фертих.Е.А

17.06.2025  / 

(подпись, дата) (расшифровка подписи)