

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД КРАСНОДАР «ДЕТСКИЙ САД
КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 222»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНЫХ КАЧЕСТВ ЛИЧНОСТИ В СЮЖЕТНО – РОЛЕВЫХ ИГРАХ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ»



Автор-составитель:
Воспитатель
МБДОУ МО г. Краснодар
«Детский сад № 222»
Хухалова Светлана Сергеевна

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Теоретические основы изучения произвольных качеств личности в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников	
1.1. Значение игры в произвольном поведении дошкольника.....	6
1.2. Значение сюжетно-ролевой игры в развитии ребёнка	10
ГЛАВА 2. Изучение развития произвольных качеств личности в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников в условиях ДОО	
2.1. Влияние сюжетно-ролевой игры на развития произвольности старших дошкольников.....	11
2.2. Карточка сюжетно-ролевых игр и примерные игровые ситуации.....	19
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	24
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	

ВВЕДЕНИЕ

Современные дети! Какие они разные, умные, адаптированные к миру с его специфическими требованиями. Изменяются дети, но не ведущий вид их деятельности. Игра была и будет главным фактором развития ребенка. Развитие произвольных качеств личности также происходит в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников. Актуальность работы обусловлена потребностью современных условий найти способы такой организации деятельности ребенка, при которых происходит наиболее оптимальное развитие ребенка, и которые делают личность приспособляемой к современным условиям. В работе показана особая роль и значение сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольника.

Современные дети воспитываются на электронных игрушках, компьютерных играх, телевизионных передачах, не приводящих к полноценному развитию личности ребенка. Они мешают развитию произвольности психических процессов ребенка. И, напротив, умения, приобретенные в сюжетно-ролевой игре, совершенствуясь в процессе игры, автоматизируются и оказываются пригодными для их использования в дальнейшем, в следующей возрастной ведущей деятельности - в учебной.

Взрослое сообщество относится к игре ребенка с большой долей обесценивания. В обществе часто встречается ошибочное представление о "дошкольном" возрасте как о пустом, "предварительном", "ненастоящем", который нужно переждать, пока ребенок "дозреет" до школы. Сейчас имеет место быть модная тенденция родителей ускорить, перескочить дошкольное детство посредством обучения по типу «школьного». Такое «перепрыгивание» грозит односторонностью развития, потерями в умственном и личностном развитии ребенка, которые не смогут компенсироваться педагогической обученностью.

Система школьного образования предъявляет определенные требования к психологической готовности детей к школе. Одним из важных аспектов такой готовности является способность к произвольному поведению, достаточно развитое произвольное внимание и др.

Цель данного методического пособия - показать значение сюжетно-ролевой и её влияние на развитии произвольности психических процессов старших дошкольников в условиях современного дошкольной образовательной организации.

Задачи: Влияние сюжетно-ролевых игр старших дошкольников на развитие произвольных качеств личности.

Обогащение сюжетов игр, развивать желание активно участвовать в сюжетно-ролевых играх.

Глава 1. Теоретические основы изучения произвольных качеств личности в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников

1.1. Значение игры в произвольном поведении дошкольника.

Вступая в дошкольный возраст, ребенок свои интересы перемещает от мира предметов к миру взрослых людей. Взрослый для ребенка начинает выступать как образ, а не только как конкретное лицо. Социальная ситуация развития дошкольного детства – «ребенок – взрослый». Взрослый – это носитель общественных функций, представитель социальных ролей.

Дошкольное детство - это период первоначального фактического формирования личности, это период развития личностных механизмов поведения.

В дошкольном возрасте происходит развитие мотивационно-потребностной сферы. В младшем дошкольном возрасте мотивы несут характер неосознанных, аффективно окрашенных желаний, связанных с наличной ситуацией. К концу дошкольного возраста появляются самые разнообразные виды мотивов: познавательные, соревновательные, общественные, игровые мотивы; мотивы установления и сохранения положительных взаимоотношений с окружающими людьми; нравственные мотивы; мотивы самолюбия и самоутверждения. У старших дошкольников мотивы приобретают характер обобщенных намерений, они начинают осознаваться.

В дошкольном возрасте деятельность детей побуждается и направляется уже не отдельными, не связанными между собой мотивами, а их системой. Возникают соподчинения мотивов, выделяются главные и второстепенные мотивы. Это означает появление волевого поведения, что придает выраженную направленность всему поведению.

Произвольность поведения детей также связана с подчинением поступков, ориентирующихся на образец. Основой для многих конкретных умений и навыков, в том числе школьно-учебных, становится умение детей, опирающееся на воображение, осмысленно ориентироваться на позицию другого человека. К концу дошкольного возраста непосредственное, импульсивное поведение детей может уже превращаться в опосредованное определенными внутренними нормами и правилами.

Окончание дошкольного возраста отмечается формированием самосознания и самооценки, которая включает в себя оценку собственных

умений выполнять практическую деятельность и моральных качеств, которые выражаются в подчинении или неподчинении правилам, принятым в обществе.

Определения произвольности, которые даются в теоретических подходах Запорожца А.В., Эькони́на Д.Б., Венгера П.А., Веракса Н.Е., Дьяченко О.М., Бугрименко Е. А., Субботского Е.В., Божович Л.И., Кравцова Е.Е., Иванникова В.А., Шульга Т.Н., показывают неоднозначность позиций и отсутствие единого представления об этой характеристике деятельности человека. Но единодушно считается, что дети владеют произвольными формами поведения, если умеют регулировать свои действия в соответствии с правилами, образцами и нормами, которые выработаны обществом.

Д.Б. Эькони́н выделил параметры, относящиеся к компонентам произвольности:

1. Умение осознанно подчиняться правилу.
2. Умение ориентироваться на заданную систему требований.
3. Умение внимательно слушать говорящего и воспроизводить задания, предлагаемые в устной форме.
4. Умение самостоятельно выполнить задание на основе зрительного образца. [13]

Возраст возникновения воли как способности сознательно управлять своим поведением, а также своими внешними и внутренними действиями – это дошкольный возраст. У дошкольников под влиянием требований взрослых и сверстников в процессе обучения и воспитания формируется умение подчинять свои действия той или другой задаче, добиваться цели, преодолевать возникающие трудности. Они овладевают умением контролировать свою позу, например, хотя управление собственным телом дается ребенку нелегко, постепенно ребенок переходит к контролю за положением своего тела на основании мышечных ощущений.

Ребенок дошкольного возраста начинает управлять своим мышлением, восприятием, памятью, в возрасте около четырех лет и он начинает ставить перед собой специальную цель: запомнить поручение взрослого, понравившийся ему стишок и т.п. Таким образом, управление процессом запоминания и припоминания становится возможным.

В.С. Мухина отмечает, что "сознательное управление поведением только начинает складываться в дошкольном детстве. Волевые действия соседствуют с действиями непреднамеренными, импульсивными". [7]

В дошкольном возрасте происходят изменения мотивов поведения, формирование соподчинения мотивов. Это тесно связано с развитием воли. Ребенок сознательно добивается поставленной цели, не поддаваясь

отвлекающему влиянию побуждений, которые связаны с другими, менее значимыми мотивами.

Произвольность формируется и наиболее ярко проявляется в ведущей деятельности дошкольника — сюжетно-ролевой игре, которую Выготский назвал школой произвольного поведения. В исследованиях отечественных психологов было показано, что дети намного опережают свои возможности в сфере овладения своим поведением именно в игре. В своих исследованиях Л. И. Божович обнаружила, что дети дошкольного возраста способны длительно и старательно заниматься скучным для них делом (например, выписыванием одних и тех же букв), когда они играют в школу и изображают учеников [3].

Два необходимых условия для развития волевого и произвольного действия: повышение мотивированности и повышение осознанности поведения. И сюжетно-ролевая игра как раз является той самой деятельностью, которая создает самые оптимальные условия для развития этих важнейших сфер психической жизни. Отсюда следует, что сюжетно-ролевая игра является наиболее эффективным средством формирования и волевого, и произвольного поведения в дошкольном возрасте.

Е.О.Смирнова отмечает, что у ребенка в сюжетно-ролевой игре отсутствует сознательный контроль своего поведения. В игре действия ребенка мотивируются и опосредуются образом действия другого человека (т.е. ролью), а не осознанием своего поведения [11].

Следующий уровень развития произвольности - это осознание своего поведения. Наиболее успешно этот уровень осуществляется уже в играх с правилами.

Детская игра не теряет своего значения на протяжении всего дошкольного, а также школьного возраста. Для школьника возникает новая ценность — «правильное поведение». Таким образом, происходит превращение правила в мотив собственных действий. Происходит развитие не только произвольности, но и воли ребенка, т.е. воля ребёнка развивается не сама по себе, а в связи с общим развитием личности.

1.2. Значение сюжетно-ролевой игры в развитии ребёнка.

В научных подходах термин «игра» имеет разные толкования. Авторы классических концепций детского развития, а также представители смежных направлений посвящали свои исследования теории и практике игры - З.Фрейд, А.Фрейд, К.Фабри, Ж.Пиаже, Й.Хейзинга, Д.Винникот, Э.Берн, Л.Выготский, Д.Эльконин, И.Берлянд, Б.Саттон-Смит и многие др.

Л.С. Выготский пишет, что в период дошкольного детства жизнь ребенка проходит в условиях опосредованной, а не прямой связи с миром, и ведущей деятельностью является игра. Игра – это свобода воли, творчества,

она порождает новые потребности. Центральными моментами игры становится то, что отвечает насущным потребностям. Именно из игры рождается потребность в настоящей общественно-значимой, оцениваемой деятельности, что становится важной посылкой к учению. В игре важен не результат, а процесс - переживания, связанного с игровыми действиями.

Ребенок мало играющий, по Выготскому, теряет в своем развитии, т.к. в игре ребенок всегда выше своего уровня, своего среднего возраста, своего повседневного поведения. Игра содержит в себе все тенденции развития ребенка в будущем. [4].

Леонтьев А.Н.: «Игра является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника, т.е. такой деятельностью, благодаря которой происходят главные изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития»[6].

Эльконин Д.Б. видит в игре ведущий тип деятельности ребенка-дошкольника. Он говорит, что в игре формируются те психические новообразования, которые будут значимы в следующий возрастной период, когда ведущей деятельностью будет уже учёба [13].

Смирнова Е.О. так же признает важнейшее значение игры для развития воображения. Дети приобретают способность к творческому воображению. Влияние игры на развитие общения между детьми огромно: «Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы». А также нельзя забывать про учебную деятельность, которая, по мнению Смирновой, так же складывается в игре. «Дошкольник начинает учиться, играя. К учению он относится как к своеобразной игре с определенными ролями и правилами. Выполняя эти правила, он овладевает элементарными учебными действиями», – пишет она [12].

Обухова Л.Ф. отмечает, что игра — это «деятельность, в которой ребенок сначала эмоционально, а затем интеллектуально осваивает всю систему человеческих отношений. Это деятельность по ориентации в смыслах человеческой деятельности».[8]

В целом, все отечественные психологи считают, что игра имеет важнейшее значение в жизни дошкольника. Ее огромная роль в развитии всех психических процессов ребенка дошкольного возраста бесспорна.

Основные исследования игры в отечественной психологии ориентируются на концепцию Д.Б.Эльконина, где игра понимается как «такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». Таким

образом, упор делается на освоение в игре внешней социальности, которое происходит через роль - основную единицу игры. Между тем, в игре не только воссоздается и осваивается ребенком внешняя социальность, но и становится внутренней социальность, его общение с самим собой, как основная характеристика сознания.

Роль игры в развитии ребенка

Игра является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств. В игре реализуется потребность взаимодействия с миром, формируется произвольное поведение, мотивация и многое другое.

Игра влияет на развитие мотивационно - потребностной сферы ребенка. Л.С. Выготский выдвигал проблему мотивов и потребностей как центральную для понимания самого возникновения сюжетно-ролевой игры.

Играющий ребенок, сколь эмоционально ни входил бы в роль взрослого, он все же чувствует себя ребенком. Дети смотрят на себя через роль, которую они на себя взяли, т.е. через взрослого человека. Они эмоционально сопоставляют себя с взрослыми и обнаруживают, что они еще не взрослые. Осознание того, что они дети, происходит через игру. И отсюда следует новый мотив - стать взрослым и реально осуществлять его функции.

Л.И. Божович в своих работах показала, что в старшем дошкольном возрасте у ребенка возникают новые мотивы. Мотивы эти приобретают конкретную форму желания – поступить в школу и осуществлять серьезную общественно значимую и общественно оцениваемую деятельность. Для детей это и есть путь к взрослости. [3]

Сюжетно-ролевая игра выступает как деятельность, которая имеет ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка. В игре происходит первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, а также возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть настоящим взрослым.

Ни в какой деятельности нет такого эмоционально наполненного вхождения в жизнь взрослых и действенного выделения общественных функций и смысла человеческой деятельности, как в сюжетно-ролевой игре. Это первое и основное значение ролевой игры для развития ребенка.

Влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мышления ребенка изучали ряд исследователей. Ж. Пиаже посвятил исследованию мышления ребенка большое количество экспериментальных исследований. Он характеризует основное качество мышления дошкольников, от которого зависят все остальные, как "познавательный эгоцентризм". [9]

Процесс перехода от уровня мышления, что характерного для дошкольного периода развития, к более высоким формам достаточно сложен. Сюжетно-ролевая игра приводит к изменению позиции ребенка: со своей индивидуальной и специфически детской - на новую позицию взрослого.

Д.Б. Эльконин считает, что сюжетно-ролевая игра является именно такой деятельностью, в которой происходят процессы, связанные с преодолением "познавательного эгоцентризма". [13]

Игра имеет важнейшее значение в формировании умственных действий у детей. В отечественной психологии широкое развитие приобрели исследования П.Я. Гальперина и его сотрудников по формированию умственных действий и понятий. [11] Сюжетно-ролевая игра выступает как деятельность, в которой происходит формирование перехода умственных действий на новый этап - умственных действий с опорой на речь.

Д.Б. Эльконинным было обнаружено, что сюжетно-ролевая игра содержит в себе скрытое правило, что развитие сюжетно-ролевых игр идет от игр с развернутой игровой ситуацией и скрытыми правилами к играм с открытым правилом и скрытыми за ним ролями. [13]

Л.С. Выготский [4] говорит, что в игре "ребенок плачет, как пациент, и радуется, как играющий". В сюжетно-ролевой игре ежеминутно происходит отказ ребенка от собственных мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли.

А.В. Запорожец [5] в своих исследованиях обратил внимание, что характер движений, выполняемых детьми в условиях игры и в условиях прямого задания, очень различен. Он установил, что в ходе развития у ребенка меняется структура и организация движений. В этих движениях явно вычлняются фаза подготовки и фаза выполнения.

При выполнении роли образец поведения, который содержится в роли, становится эталоном, с которым дошкольник сравнивает свое поведение и контролирует его. Таким образом, дети в игре выполняют одновременно две функции: с одной стороны, выполняют свою роль, а с другой - контролируют свое поведение. Как раз произвольное поведение и определяется не только наличием образца, но и наличием контроля над выполнением этого образца. Ролевое поведение в игре является сложно организованным.

В сюжетно-ролевой игре возникает процесс подчинения дошкольника определенным правилам. Л.С. Выготский говорил, что сюжетно-ролевая игра представляет собой школу произвольности, воли и морали.

Д.Б. Эльконин утверждал, что значение игры "определяется тем, что она затрагивает наиболее существенные стороны психического развития личности ребенка в целом, развития его сознания". [13]

Основные линии влияния сюжетно-игры на развитие психики ребенка:

1. Развитие мотивационно-потребностной сферы. Это ориентация в сфере человеческих отношений, смыслов и задач. Это формирование новых по содержанию социальных мотивов. Это формирование обобщенных сознательных намерений. Это возникновение соподчиненных мотивов.

2. Развитие произвольности в поведении и психических процессах. В сюжетно-ролевой игре дети ориентируются на образец действия, с которым они сравнивают свое поведение, т.е. контролируют его. В ходе сюжетно-ролевой игры создаются благоприятные условия для предпосылок появления произвольного внимания, произвольной памяти, произвольной моторики.

3. Развивается идеальный план сознания: стихийный переход от мышления в действиях (через этап размышления о предмете - заместителе) к мышлению в плане представлений, т.е. к собственно умственному действию.

4. Преодолевается познавательный эгоцентризм ребенка. Закладываются основы рефлексивного мышления. Это способности анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и уметь соотносить их с общечеловеческими ценностями.

5. Развиваются чувства, эмоциональная саморегуляция поведения.

6. Внутри игры изначально возникают другие виды деятельности: рисование, конструирование, учебная деятельность и др.

7. Развивается речь. Сюжетно-ролевые игры способствуют развитию знаковой функции речи, стимулируют связные высказывания.

Таким образом, в игре происходит существенная перестройка поведения дошкольника - оно становится произвольным поведением. Произвольное поведение – это такое поведение, которое осуществляется в соответствии с образцом и контролируемое путем сопоставления с этим образцом как эталоном.

2. Изучение развития произвольных качеств личности в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников в условиях ДОО

2.1. Влияние сюжетно-ролевой игры на развития произвольности старших дошкольников

Многие современные исследователи указывают, что современные дошкольники мало играют в ролевые игры. (Смирнова). Сюжетно-ролевая игра, как ведущая деятельность, а значит, и основная развивающая деятельность, занимает всего от 30% до 50 % свободного времени ребенка. При том, что необходимые условия для существования сюжетно-ролевой игры в детском саду присутствуют: 1) время, отведенное для свободной деятельности, 2) партнеры для игры, 3) предметно-развивающая среда, которую можно использовать многофункционально.

«Сюжетно-ролевая игра является выражением возрастающей связи ребенка с обществом – особой связи, характерной для дошкольного возраста. В ролевой игре выражается такое стремление ребенка к участию в жизни взрослых, которое не может быть реализовано непосредственно, в силу сложности орудий труда и их недоступности для ребенка» – считает Е. О. Смирнова [12].

Мы понимаем, что при выполнении роли имеется своеобразная рефлексия. Но это еще не сознательный контроль. Вся игра окрашена аффективным отношением, но в ней уже содержатся все основные компоненты произвольного поведения. Внутренний контроль еще слаб и часто еще требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры, а также взрослого. Значение сюжетно-ролевой игры в том, что эта функция здесь рождается. Поэтому действительно сюжетно-ролевую игру можно считать школой произвольного поведения.

На деле же мы обнаружили, что в группе много малоиграющих детей. Они проводят свое свободное время, занимаясь продуктивной деятельностью, настольно-печатными играми, конструированием, одиночными режиссерскими играми без ролевого партнера, отдельными предметными действиями. Но мало интересуются сюжетно-ролевой игрой со всеми ее составляющими: ролевое взаимодействие, ролевая речь, инициативные действия, предметы-заместители, воображаемые объекты, игрушки-персонажи, предметы драматизации и т.д.

Результаты наблюдения не порадовали, ведущая деятельность старших дошкольников – сюжетно-ролевая игра должна быть на пике своего развития. Она позволяет на следующем возрастном этапе появиться новым возрастным новообразованиям, включающим другую возрастную ведущую деятельность

– учебную. Без развития произвольности ребенку тяжело будет включиться в учебный процесс.

Нами был проведен опрос каждого ребенка в группе, в частности, чем бы хотелось заниматься ребенку в свободное время. По результатам опроса, было отмечено, что сюжетно-ролевые игры, не являются приоритетными в этом списке. В чём же причина, ведь, если взрослый играет в сюжетно-ролевую с детьми, то и дети с удовольствием играют.

С этой же целью мы провели наблюдение детей в сюжетно-ролевой игре без участия взрослого, отмечена бедность сюжета, непонимание его дальнейшего развития, собственно, и к концу игры активного выбывания участников игры, причём в группе имеется большое количество атрибутов для сюжетно-ролевых игр. Взаимоотношения детей особенно многоперсонажной игре оставляют желать лучшего, дети часто не могут договориться о действиях, выбрать лидера и т.п.

Тематика игр, в которые дети играют, чаще всего, по их ловам выглядит примерно следующим образом:

- игры, которые чаще всего организуют девочки – «Семья», «Парикмахерская»;
- игры, которые чаще организуются мальчиками – «Строитель», «Шофёры», «Моряки».

Структура сюжетов обычно многоперсонажная, но есть группы – это чаще девочки, где в игре мало персонажей, обычно эти дети не очень любят участие других детей и стараются не приглашать никого в свою игру.

Игры организуются с учётом симпатий и расположения друг к другу, как устойчивое игровое объединение, появляются и группы детей большие по участию игроков, такие группы, организуются обычно в игре, где присутствует общий интерес, в таких группах в ходе игры появляются новые участники, обычно никто не возражает против их участия.

В сюжетно-ролевых играх, организованных девочками, чаще однопольный состав объединений, и лишь немногие мальчики иногда допускаются в игру. Мальчики обычно к своим играм относятся спокойнее, приглашают и девочек, сюжет их игр разнообразнее, но играют они менее продолжительное время, потому что к концу игры участники меняют свою деятельность, девочки играют же более продолжительное время, но сюжеты игр уже страдают одноплановостью.

Обычно сюжетные игры проходят без конфликтов, но случается и такое, для регулирования взаимоотношений в ходе игры в маленьких группировках дети чаще всего договариваются сами, в более многоплановых объединениях при распределении обязанностей нужно участие воспитателя.

Для игр атрибуты выбираются различные, но предпочтение всё же дети отдают красивым, готовым игрушкам, хотя при отсутствии таковых легко находят им замену из других предметов, особенно это заметно при организации таких игр на прогулке, так как всё необходимое вынести на улицу невозможно (на верандах нет кладовок, выносной материал готовится на каждую прогулку воспитателями, в его выборе участвуют и дети, им предлагается взять с собой то, что им нужно для игр, то, что они предпочитают).

В группе созданы условия для сюжетно-ролевых игр: атрибуты для данного вида игр имеются в богатом ассортименте, размещены в красивых коробках со специальными значками, есть уголок ряжения, имеется уголок театрализации; все атрибуты расположены удобно, доступно.

Поэтому, было решено организовать и провести цикл сюжетно-ролевых игр с детьми при участии воспитателя.

Были организованы и проведены игры,

Были выбраны и проведены игры в сюжетах которых отражаются представления детей об окружающем мире: «Супермаркет», «Строительство», «Скорая помощь», «Поликлиника», «Больница», «Ателье», «Дом мод», «ГИБДД», «Почта», «Школа», «Банк». Игры проводились по одной в каждый рабочий день во второй половине дня после сна и полдника.

В выбранных нами сюжетно-ролевых играх были выделены основные цели, примерные игровые действия и предметно - игровая среда.

Также были выбраны направления работы по организации и проведению сюжетно-ролевых игр, которые будут способствовать развитию произвольных качеств личности, умению решать игровые задачи коллективно, сообща согласовывать свои замыслы, ставить их перед необходимостью произвольно выполнять правила; расширить социальный опыт детей, используя для этого обучающие игры, создавая специальные проблемные ситуации.

На первых этапах данной работы воспитатель участвовал с детьми на всем протяжении игры, контролируя и дополняя игровые действия детей.

В построении плана по введению сюжетно-ролевых игр, способствующих развитию произвольных качеств личности придерживались следующих принципов формирования игры:

1. Взрослый должен быть включён в детскую игру на правах партнёра;
2. Игровые умения должны формироваться одновременно со способами взаимодействия;

3. Педагогические примеры должны быть направлены на различные способы построения игры (формирование ролевых действий через выделение смысловых связей между ролями, изменение ролевой позиции, включение ролевого диалога – всё это организует ролевое взаимодействие детей).

При построении коррекционной работы исходили из того, что дети не прожили в полной мере дошкольный период развития. Помощь, которую необходимо оказывать, нельзя в полной мере называть коррекцией, так как некоторые дети лишь задержались на предыдущем этапе развития игры.

Дети уже в какой-то мере научились решать игровые задачи коллективно, сообща согласовывать свои замыслы и т.п.

Зная о том, что овладение способами игровой деятельности как раз и позволяет детям развёртывать самостоятельную игру – разную на разных этапах формирования (ребёнок самостоятелен в игре в рамках освоенного способа построения), были определены и условия управления самостоятельной игрой (воздействие взрослого извне, без непосредственного или кратковременного включения в процесс игры). Такими условиями можно назвать:

1. Учёт способов игрового поведения, которые уже усвоены детьми;
2. Знание актуальной жизненной ситуации детей (т.е. их интересов, желаний, индивидуальных способностей).

При соблюдении этих условий можно влиять на игру, организуя предметно-игровую среду и организуя подготовительные периоды игры.

Успех же в формировании игры в этом возрасте зависит от преемственности в содержании и педагогических приёмов всех компонентов комплексного руководства игрой с учётом ролевого содержания.

В начале работы мы направили своё внимание на совершенствование игрового опыта, приобретённого детьми ранее. Поддерживали их стремление играть не только с игрушками, но и с предметами-заместителями, воображаемыми предметами, побуждали их к обозначению действий словом. Поощряли желание принимать роли людей тех профессий, с которыми они знакомились ранее. Подсказывали некоторые способы поведения – более выразительные жесты, мимику, движения. Поощряли ролевые высказывания, первые содержательные диалоги. В игре помогали договориться со сверстниками, учили вступать во взаимодействие друг с другом.

Итак, для развития произвольных качеств личности в сюжетно-ролевой игре нами были выделены несколько компонентов комплексного метода:

1. Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни.

Для реализации данной задачи мы использовали различные формы работы в различных видах деятельности.

– Знания, получаемые детьми в организованной деятельности при ознакомлении с трудом. Наибольшее предпочтение отдавали экскурсиям, т.е. непосредственному наблюдению. Детям показывались не только действия, которые они выполняют, но и рассказывали значимость их труда для других.

Занятия были организованы по представлению новых знаний (труд почтальона, ознакомление с экономической стороной жизни человека...).

Кроме того, во время экскурсий дети познакомились с аптекой, школой и другими общественно-бытовыми зданиями, находящимся вблизи детского сада.

– Богатым источником обогащения могут служить общение и совместные дела с взрослыми.

Для этого мы использовали такие формы работы: организация различных досугов с участием сотрудников детского сада и в первую очередь в них принимали участие узкие специалисты (логопед, которая научила ребят играть в интересные игры с пальчиками, язычком, показала, как она учит старших детей правильно произносить слова; приглашала нас в гости и массажист, где детей научила делать массаж в парах – массаж в парах способствует сближению детей...).

Для активизации детей в процессе наблюдения за окружающим предусматривали разные ситуации, предполагающие или совместный труд с взрослыми, или эпизодическое включение их в деятельность.

2. Формирование у детей способности «превращаться в другого» можно рассматривать как первый и самый важный шаг к овладению ролевой игрой.

Мы использовали такую последовательность «превращений»:

1) Знакомые и приятные детям животные и птицы.

Сначала очень чётко нужно обозначить себя образом «другого», для этого нужно дать детям понятие или целостный образ животного. Целостный образ «другого» давался по следующей схеме:

– Описание внешнего вида животного или птицы (У меня есть пушистый хвостик... и т.д.)

– Рассказ о том, где живёт (Я живу в лесу, в норке...)

– Чем питается (Я ем мышей...)

– Что умеет делать (Я умею быстро бегать, прятаться за кустом...)

На первоначальных этапах образец вхождения в образ животного или птицы изображал, конечно, взрослый, далее это делали наиболее активные дети, на более поздних этапах работы подключали и малоактивных детей.

При проведении такой работы взрослые должны помнить: не нацепляйте на себя хвосты, уши и т.д., мы ведь не отгадываем животных по хвостам и ушам, а просто воображаем. Примерная характеристика животного цирковая лошадка (см. приложение).

Образы животных и птиц, которые мы использовали в работе:

Домашние животные – кошка (котята), коза (козлята), лошадь (жеребята).

Дикие животные – лиса (лисята), зайчиха (зайчата), белка (бельчата), ежиха (ежата), мышка (мышата), обезьяна (детёныши обезьяны).

Птицы – воробьяха (воробышки), утка (утята), курица (цыплята).

2) Интересные детям предметы и в первую очередь движущие (паровоз, машина).

Вхождение в образ предмета происходит примерно так, как это делали, когда дети входили в образы животных и птиц.

Создание целостного образа предмета:

– Рассказывается о необходимости выполнения какой-либо работы, для которой нужен определённый предмет (паровоз, самолёт и т.д.)

– Описывается предмет и его характерные части (Я – большой железный паровоз. У меня есть колёса и т.д.)

– Рассказывается о функциональных действиях предмета (Я умею гудеть, быстро ездить, делать остановки и т.д.)

– Рассказывается о том, что нужно для работы (Меня нужно чинить, закручивать гайки, простучивать молотком колёса и т.д.)

Примерный список предметов, образы которых удобно принимать в игре: паровоз, машина, лейка, самолёт, одуванчик, колокольчик, дерево.

3) Взрослые, чья профессия имеет характерный внешний атрибут.

Итак, для вхождения в образ взрослых мы использовали только те профессии, которые обозначены выразительным ярким атрибутом, но образ взрослого характеризуется и набором специфических действий (если врач в игре варит обед, то это уже не врач). Необходимость выполнения ролевых профессиональных действий чрезвычайно ограничивает возможности реализации образа взрослого. Ограничивает и одновременно предполагает владение детьми этими действиями.

В разных играх мы воссоздавали ситуации появления врача, полицейского, артиста-фокусника, капитана. Играя, таким образом, мы решаем ещё одну очень важную задачу – приобщаем детей к интересным поворотам сюжета игры.

Как известно, развитая сюжетно-ролевая игра предполагает: умение войти в роль; умение выполнить соответствующие данной роли действия.

Обучение умению «вхождения в образ» является прекрасным средством для развития игры.

3. В совершенствовании игрового опыта детей помогают обучающие игры.

И хотя роль обучающих игр на данном этапе несколько снижается, так как у детей старшей группы игровой опыт уже достаточно богат. Поэтому некоторые игры мы проводили фронтально, другие – с подгруппой детей, а некоторые индивидуально.

1) Театрализованные игры.

Дети разыгрывали несложные сюжеты, используя при этом выразительные средства (интонацию, мимику, жесты). Инсценировали отрывки из сказок и целые сказки («Красная шапочка», «Гуси-лебеди», «Теремок», «Репка»).

Театрализованные игры помогают расширить сюжетную линию самостоятельных игр, демонстрируют способы взаимодействия героев, их отношения. Полученные знания и умения дети творчески переносят в сюжетно-ролевые игры.

2) Игры-загадки типа «Кто к нам пришёл?» Игры данного типа помогают появлению образной выразительности, характерной для разных ролей мимики, жестов.

Игры имитационного характера понравились детям и в дальнейшем они сами загадывали такие загадки друг другу. На первоначальных этапах ознакомления с игрой приходилось подсказывать, как лучше передать тот или иной образ. Важно использовать для активизации игры поощрение. Например, детям говорили: «Очень легко было узнать, что Саша – шофёр. Он сел как будто в кабину, поправил зеркало, чтобы на дороге всё было видно. Вы заметили, какое у него было серьёзное лицо?».

3). Дидактические игры для закрепления и уточнения знаний о людях разных профессий по типу «Кому и что нужно для работы», «Что перепутал художник?» и др.

4). Инсценирование реальных ситуаций.

В процессе совместной игры с детьми мы старались вызвать детей на диалог, организовать ролевую беседу, что, конечно, получалось не со всеми детьми.

6. Игровые проблемные ситуации, побуждающие детей к ролевому поведению.

Ситуации, побуждающие детей к выбору замысла и роли, к последовательной постановке игровых задач, к поиску разных способов отображения действительности, мы создавали как путём изменения игровой среды, так и путём общения по содержанию их игры.

Для организации сюжетно-ролевых игр мы использовали и изготовление игрушек-самоделок, которые являются хорошим стимулом активизации игры (Мы рисовали и вырезали атрибуты с детьми для игры «Больница», «Пароход», конструировали бинокли и т.д.).

Общение с детьми по содержанию игры.

В процессе игры мы старались хвалить детей за согласованность игровых действий. Внимание со стороны взрослого поддерживает детей в игровой воображаемой ситуации, приучает их к серьёзному отношению к происходящему.

Основой построения игр является постоянное наращивания трудности в играх, гибкость и вариативность их применения, закрепление и усложнения одной той же игры, поэтапное внедрение новых ситуаций.

Отслеживание в дальнейшем игр детей, показало значительное изменение интереса детей к сюжетно-ролевым играм, изменение ролевых действий, их усложнение, постепенный переход к игре без участия воспитателя, с возможностью самостоятельного развития сюжета, распределения ролей, подготовки специального оборудования.

В результате проведения мероприятий с детьми, можно выделить следующие параметры успешности:

- дети активно играют, с развитым ролевым взаимодействием с партнерами, ролевой речью, инициативностью, используют активно предметы-заместители, воображаемые объекты, предметы оперирования и др. атрибуты предметно-развивающей среды.

Для того чтобы игра развивалась успешно, в качестве помощников должны выступать взрослые, взаимодействующие с детьми или мотивирующие их для самостоятельной групповой игры. Они, должны хорошо знать каждого ребенка, тонко чувствовать потребности и желания детей, удачно помогая подбирать сюжеты и роли для каждого ребенка, тем самым помогая раскрываться и вовлекаться в игру.

Процесс формирования произвольности требует достаточно длительного времени, как известно. Но можно отметить некоторую положительную динамику от проделанной работы. Результаты показали, что уровень развития произвольного поведения у детей действительно повысился и сюжетно-ролевые игры способствуют развитию произвольных качеств личности дошкольников.

В играх дети стали придумывать интересные ситуации, да так, что «мы бы взрослые до такого не додумались», а, значит, игра имеет большое значение для детей: развивает воображение, способствует развитию этических представлений, социальных отношений...

А также сделаны следующие выводы:

1. В результате использования метода комплексного руководства формированием игры дети овладевают богатым игровым опытом.
2. Для развития сюжетно-ролевой игры в педагогическом процессе должно присутствовать всё многообразие игр (театрализованные, строительные, конструктивные, игры-фантазии, дидактические...), которые играют большую роль в становлении самостоятельной игровой деятельности, помогают способом организации детей, умению вступать в разнообразные отношения.
3. Обогащение жизненного опыта детей знаниями и впечатлениями, которые могут быть реализованы в игре, должно происходить через различные источники информации: экскурсии, наблюдения, прогулки, художественно-творческая деятельность и др.
4. Особое значение нужно придавать построению развивающего пространства.

2.2. Карточка сюжетно-ролевых игр и примерные игровые ситуации

Игра «Супермаркет».

Цели: Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия: приход в супермаркет; покупка необходимых товаров; консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок; упаковка товара; решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно-игровая среда: Оборудование: касса; наборы продуктов; спецодежда для продавцов, кассиров, менеджеров; сувениры; чеки, сумки, кошельки, деньги; наборы мелких игрушек; журналы, газеты; одежда, обувь, головные уборы и др.; учетные книги, ценники, указатели, названия отделов; телефоны, радиы, микрофоны; упаковка, тележки для продуктов.

Игра «Строительство».

Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, использовать атрибуты в соответствии с сюжетом, конструкторы, строительные материалы, справедливо решать споры, действовать в соответствии с планом игры. Отображать в игре знания об

окружающей жизни, развивать творческое воображение, выразительность речи детей.

Примерные игровые действия: выбор объекта строительства; выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку; строительство; дизайн постройки; сдача объекта.

Предметно-игровая среда: Оборудование: планы строительства; различные строительные материалы; инструменты; униформа; строительная техника; каски; образцы материалов; журналы по дизайну.

Игра «Скорая помощь». «Поликлиника». «Больница».

Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Примерные игровые действия: приход в поликлинику, регистратура; прием у врача; выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация, размещение в палате; назначения лечения; обследования; посещение больных; выписка.

Предметно-игровая среда: Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты; направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон; компьютер; носилки.

Игра «Ателье». «Дом мод».

Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия: выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку; приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении; кассир получает деньги за выполненный заказ; может действовать служба доставки.

Предметно-игровая среда: Оборудование: швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты (сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.); фурнитура; выкройки; бланки заказов; «манекены».

Игра «ГИБДД».

Цели: Развивать дружеское отношение друг к другу, умение распределять роли и действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Воспитывать уважение к труду работников инспекции безопасности движения, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор – водитель», «инспектор – пешеход». Развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия: определение места работы инспекторов, работа с планами; инспектор – водитель; инспектор – пешеход; оформление документов на машину; отчет инспекторов начальнику ГИБДД.

Предметно-игровая среда: Оборудование: жезлы; свистки; дорожные знаки; светофоры; водительские права.

Игра «Почта».

Цели: Научить детей пользоваться в игре предметами-заместителями, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней. Продолжать ознакомление с трудом работников связи, формирование уважительного отношения к работникам почты, учить отражать в игре труд взрослых, передавать отношения между людьми, практическое применение знаний о количестве и счете, развитие умения действовать с предметами и без предметов, рассказывать о выполняемых действиях.

Примерные игровые действия: оформление почтового отделения с различными отделами; работа отдела доставки; работа отдела связи; работа отдела почтовых переводов и посылок, бандеролей; телеграф.

Предметно-игровая среда: Оборудование: сумки почтальонов; конверты; открытки; газеты, журналы; посылки; подписные листы; бланки; справочные журналы; печати, штампы.

Игра «Банк».

Цели: Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

Примерные игровые действия: посещение банка, выбор необходимых услуг; работа кассы, пункта обмена валют; оформление документов, прием коммунальных платежей; работа с пластиковыми картами; консультации с директором банка.

Предметно-игровая среда: Оборудование: бланки; касса; сберегательные книжки; компьютер; пластиковые карточки; деньги разных стран; аппарат для работы с пластиковыми карточками.

Игра «Школа».

Цели: Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал: Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре: Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

Игровые роли: Учитель, ученики.

Ход игры: Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений.

Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Огромная роль в развитии и воспитании дошкольника принадлежит сюжетно-ролевой игре - важнейшему виду деятельности. Игра является эффективным средством формирования и становления личности дошкольника, его морально - волевых качеств. В игре реализуются детская потребность воздействия на мир. Игры вызывают существенные изменения в психике детей.

Именно через игру ребёнок познаёт мир, он готовится к взрослой жизни. Сюжетно-ролевая игра является основой творческого развития ребёнка, а также развития умения соотносить творческих навыков и реальной жизни. В сюжетно-ролевой игре находят выражение основные потребности дошкольника. Ребенку-дошкольнику свойственно стремление к самостоятельности и активному участию в жизни взрослых. Играя, дети действуют самостоятельно, они свободно выражают свои желания, представления, чувства.

Из всего сказанного понятно, какую роль должна занимать сюжетно-ролевая игра в современном воспитательном процессе и насколько важно взрослым стремиться активизировать игровую деятельность дошкольников.

Если взрослые хотят сформировать в ребенке полноценную личность, то они должны осознавать важность игры в дошкольном возрасте, как ведущего вида деятельности. Взрослым не стоит забывать, что игра имеет важное значение в жизни ребенка, равноценное тому, что и у взрослого - профессиональная занятость, служба. Поэтому можно с уверенностью сказать, что воспитание будущего активного деятеля, творца происходит, прежде всего, в игре.

Практическая значимость данной работы состоит в следующем: неоспоримость и непосредственная значимость сюжетно-ролевых игр на развитие произвольности поведения и личностных качеств детей дошкольного возраста.

Потребителями информации о психологическом значении сюжетно-ролевых игр являются педагоги и специалисты дошкольного образования, руководители детских учреждений, родители, маркетологи индустрии детских игрушек.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ананьев Б. Г. Воспитание внимания школьника/Б.Г.Ананьев. - М. — Л., Изд-во АПН РСФСР, 1964. – 86 с.
2. Богуславская З.М. Развитие познавательной деятельности детей дошкольного возраста в условиях сюжетной дидактической игры/З.М. Богуславская// Известия АПН РСФСР. - 1955. – Вып.64. – С.28-35
3. Божович Л.И. Избранные психологические труды. Проблемы формирования личности / Л.И. Божович. – М., 1997. - 352с.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии // Вопр. психологии. 1966. № 1. С. 62-76.
5. Запорожец А.В. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста /А.В.Запорожец, Т.А.Маркова. — М.: Просвещение, 1978. – 317 с.
6. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры// А.Н. Леонтьев Избранные психологические произведения: В 2 т. М., 1983. Т.1.
7. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. 6-е изд., стереотип. М.: Издательский центр "Академия", 2000. 456 с.
8. Обухова Л.Ф. Детская (возрастная) психология. Учебник. / Л.Ф. Обухова. М., Российское педагогическое агентство, 2006. 374 с.
9. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / Ж. Пиаже. - М.: Наука, 1994. 418 с.
10. Проблемы дошкольной игры: Психолого-педагогический аспект/Под ред. Н.Н.Поддъякова, Н.Я.Михайленко.-М, 1987. - С. 192.
- 11.Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е. Г. Подходы к пониманию игры в современной западной психологии // Современная зарубежная психология / Гл. ред. Т. В. Ермолова. № 1. М.: МГППУ, 2012. С. 53—64.
- 12.Смирнова Е.О., Соколова М.В. Роль игры в жизни и развитии детей: новый подход к правам ребенка // Современная зарубежная психология / Гл. ред. Т. В. Ермолова. № 2. М.: МГППУ, 2013. С. 6—18
13. Эльконин, Д.Б. Психология игры. / Д.Б. Эльконин. - М.: Педагогика, 2008. 304 с.