

Содержание:

ВВЕДЕНИЕ

Ролевая игра (не просто любимое занятие детей, это ведущий вид деятельности дошкольников). Именно в ней формируются основные новообразования, подготавливающие переход дошкольника к следующему возрастному этапу – младшему школьному.

Тема изучения игры интересовала многих исследователей. В разные годы изучение игры занимались такие ученые как: Пиаже, Эльконин, Вундт, Спенсер и многие другие. Ими было разработано множество различных теорий становления и развития игровой деятельности. Это обосновывается тем, что игровая деятельность очень важна для развития ребенка. Труды вышеперечисленных ученых раскрыли следующие аспекты психологии детской игры:

- раскрытие условий возникновения форм игры;
- доказательство того, что игра возникает не как спонтанное явление;
- выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры;
- прослеживание развития игры;
- установление того факта, что содержанием игры является человек – его деятельность и отношение взрослых друг к другу;
- выделение в игре реальных отношений детей друг с другом;
- выяснение функций игры в психическом развитии детей.

Игровая деятельность выступает своего рода полигоном, на котором «будущий взрослый» осваивает все многообразие форм человеческой деятельности. Подражая родителям, ребенок копирует поведение взрослых. Таким образом, усваивая весь спектр сложных социальных ролей. С течением времени игровая деятельность ребенка все более усложняется, от простого копирования он переходит к пониманию внутренних связей между ролями. К старшему дошкольному возрасту ребенок способен самостоятельно задавать сюжеты,

правила и выступать во множестве ролей.

Потому как играет ребенок можно судить о его задатках и способностях. Таким образом, можно говорить о диагностической и развивающих функциях игры.

Игра в настоящее время является воспитанием у дошкольников нравственно-волевых качеств: самостоятельности, организованности, настойчивости, ответственности, дисциплинированности.

Формирование нравственно-волевой сферы — важное условие всестороннего воспитания личности ребенка. От того, как будет воспитан дошкольник в нравственно-волевом отношении, зависит не только его успешное обучение в школе, но и формирование жизненной позиции.

Недооценка важности воспитания волевых качеств с ранних лет приводит к установлению неправильных взаимоотношений взрослых и детей, к излишней опеке последних, что может стать причиной лени, несамостоятельности детей, неуверенности в своих силах, низкой самооценки, иждивенчества и эгоизма.

Важность игры также заключается в том, что она выступает для ребенка в качестве универсального средства познания действительности.

Все вышеперечисленное говорит об особой важности изучения игры в развитие ребенка.

В настоящих условиях существования нашего общества, в век интенсивного развития различных технологий роль современного человека неуклонно возрастает. Причем важной становится не только техногенно-информативная сторона личности но, прежде всего, её ролевая значимость на данном уровне развития. Многостороннее развитие личности - это одно из условий успешности современного развивающегося человека постоянная изменчивость окружающей жизни заставляет индивида менять ролевое поведение. К такому изменению необходимо привыкать ещё с детства, или другими словами с дошкольного возраста. Учитывая важность игры в жизни ребенка, совершенно необходимо использовать игру, а особенно сюжетно-ролевую игру для развития ролевого поведения ребенка.

Объектом исследования являются дети в процессе сюжетно-ролевой игры.

Предмет исследования – развитие ролевого поведения детей посредством игровой деятельности.

Цель курсовой работы заключается в изучение развития ролевого поведения ребенка в процессе игровой деятельности.

Из поставленной цели вытекают следующие **задачи**:

1. Изучить теоретические аспекты влияния сюжетно-ролевой игры на развитие дошкольников.
2. Организовать и провести исследования по изменению ролевого поведения детей дошкольного возраста в процессе игры.
3. На основании проведенного исследования сделать выводы по теме работы.

Методы исследования: В ходе работы мы использовали метод наблюдения, беседа, метод опроса, диагностический метод, метод эксперимента.

Гипотеза исследования: Мы можем предположить, что если мы будем воздействовать на детей дошкольного возраста при помощи сюжетно-ролевых игр, то ролевое поведение детей изменится в положительную сторону. Так- же можем предположить, что в ходе целенаправленной и планомерной работы произойдут качественные и количественные изменения показателей уровня игровой деятельности, улучшатся межличностные отношения (сформируются навыки игрового взаимодействия и усвоения социальных норм и правил).

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1.1 Возрастные особенности восприятия игры

Игра – понятие, системно изучаемое целым рядом наук: философией, психологией, культурологией, социологией, математикой (в теории игр), биологией и, наконец, педагогикой.

В педагогике под игрой обычно подразумевается деятельность, содержащая развлекательный, познавательный и развивающий компоненты и обладающая значительным обучающим потенциалом, о чём написано множество научных работ

[\[1\]](#).

Однако вопрос возрастной динамики восприятия и осознания жизненной роли игр рассмотрен довольно поверхностно – при том что он обретает особую актуальность в цифровую эпоху, с появлением индустрии виртуальных игр и встраиванием информационных (в том числе игровых) технологий в учебный процесс. Решение этого вопроса необходимо для повышения эффективности применения игры в современном образовании, так как обучающая игра должна адаптироваться под конкретную целевую аудиторию (группу, класс) и соответствовать её возможностям, потребностям, ожиданиям.

Отметим, что современных русскоязычных исследований, включающих мониторинг представлений об игре людьми разных возрастов, основанный на анкетировании или опросе достаточно большого количества респондентов, нам обнаружить не удалось. Уточним, что речь идёт о восприятии игры самими играющими, а не о том, какой видит роль игры для человека того или иного возраста исследователь. Тем не менее в поисках ответа на поставленные вопросы мы можем опираться как на данные исследований, связанных с применением игры в различных возрастных группах, так и на собственные эмпирические наблюдения.

Обратившись к защищённым за последние 10 лет диссертациям, посвящённым играм в педагогике, выделим 6 возрастных групп – сегментов целевой аудитории обучающихся или развлекательных игр:

- 1) дошкольная группа;
- 2) младшая школьная;
- 3) средняя школьная;
- 4) старшая школьная;
- 5) студенты;
- 6) взрослые [\[2\]](#).

Последовательно рассмотрим каждую из них и попытаемся выявить изменения роли игры в жизни человека по мере его физического и духовного развития.

Авторы современных диссертаций рассматривают игру в дошкольном возрасте как развлечение и способ познания действительности, причём, возможно, самый

мощный и действенный из доступных. Например: «В процессе игры, и особенно обучающей игры, дети дошкольного возраста получают доступ к новым мыслительным навыкам, у них формируются новые нравственные понятия и категории, улучшаются и расширяются умения»[3].

Пожалуй, в нашей стране вопрос значимости игры для дошкольников изучен гораздо масштабнее и глубже, чем для представителей прочих возрастов. В немалой степени это заслуга К.Д. Ушинского, Л.С. Выготского, А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина, А.П. Усовой. Однако в настоящее время исследования этих учёных хотя и сохраняют теоретическую ценность, но частично теряют актуальность из-за изменений в обществе и массовом сознании, что достаточно убедительно доказали Е.О. Смирнова и О.В. Гударева в своем эксперименте.

По мнению Д.Б. Эльконина, игра в дошкольном возрасте – основная деятельность ребёнка, что, вероятно, соответствовало действительности в 1970-е годы. Е.О. Смирнова и О.В. Гударева наблюдали за поведением приблизительно 1000 воспитанников современного детского сада и обнаружили, что значительная часть детей в свободное время не играли, а занимались другими делами (рассматривали книги, рисовали, возились с чем_то и т.д.). Исследователи считают нежелание или неумение самостоятельно играть у многих дошкольников негативной тенденцией, поскольку в игре (в соответствии с разделяемой ими позицией Д.Б. Эльконина) формируется произвольное (осознанное) поведение. Оно реализуется через добровольное следование правилам игры, которые ребёнок сам себе ставит, копируя соответствующие ограничения из наблюдаемой им реальности, а также посредством достижения игровых целей. Решающее значение для овладения такой поведенческой осознанностью имеет сюжетно-ролевая игра.

Общеизвестно, что Д.Б. Эльконин предлагал классификацию детских игр, выделяя их разновидности соответственно возрастным этапам:

- 1) предметная,
- 2) предметно-сюжетная,
- 3) ролевая,
- 4) сюжетно-ролевая[4].

По мнению учёного, основной игрой для старшего дошкольного возраста становится сюжетно-ролевая, в которой дети исполняют профессиональные роли,

взятые из реальности своего времени (водитель, кассир, сторож и т.д.). Однако эксперимент Е.О. Смирновой и О.В. Гударевой показал, что сегодня старшие дошкольники редко играют в ролевые и сюжетно-ролевые игры (около 18% из 89 наблюдавшихся детей). При этом играющие предпочитают роли знакомых им персонажей массовой культуры: фантастических героев, телеведущих, актеров и т.п., т.е. виртуальных персонажей. Большинство же дошкольников играет в примитивные игры с предметами или простыми действиями типа «поймай-догоняй».

Возможно, это связано с недостаточным творческим воспитанием детей, поскольку ролевая игра требует креативной активности; с изменениями в массовом сознании в обществе потребления или с тем, что современная реальность не даёт достаточного материала для его переосмысления в детской игре. Так, ребёнку не понятно, какие именно ролевые действия совершают менеджер, сотрудник колл-центра или инженер службы поддержки провайдера (возможные профессии его родителей), тогда как в 1960–70_е годы было вполне понятно, что делает водитель, солдат или кассир. Таким образом, очевидна кризисная ситуация в современной игровой деятельности дошкольников.

Если в младшем школьном возрасте игра рассматривается как основной способ познания и одновременно как развлечение с образовательным потенциалом, то с поступлением в школу естественная игровая деятельность (порой насильно) может вытесняться из жизни ребёнка. Это также вызывает тревогу исследователей: «Ограничение и сокращение игрового пространства в жизни школьника, снижение культуры игры представляет собой негативную тенденцию и свидетельствует об ослаблении творческого импульса в обществе и о дефиците духовности»[\[5\]](#). Уместно предположить, что многие поведенческие или психические проблемы школьников (неумение социализироваться, неспособность обрести самоидентичность, замкнутость, эскапизм, патологическая игромания) связаны с недостатком игры как способа взаимодействия с реальностью. Основываясь на наблюдениях и собственном опыте, мы можем выделить среди основных спонтанно возникающих игр учеников начальных классов игры с ролевыми отношениями, подвижные игры и игры с игрушками, основанные на манипуляциях с самим предметом. Игрушки, преимущественно экшн-фигурки (подвижные модели персонажей и героев массовой культуры) могут использоваться младшими школьниками не только сами по себе, но и в различных ролевых играх. Значимое отличие игр школьников начальных классов от игр дошкольников – возрастающая роль правил и ограничений. Так, условия подвижных игр младших школьников

более регламентированы, чем в стихийных играх дошкольников. Фактически ученики начальных классов нередко играют в командные игры (в России – футбол, в западных странах – бейсбол), используя те же правила, что и взрослые.

В то время как у дошкольников большинство игр носят спонтанный характер, младшие школьники отдают меньшее предпочтение играм импровизационного характера. Последние нередко заменяются настольными, азартными и видеоиграми, т.е. заранее разработанными играми с определённым набором не только правил, но самой структурой игрового процесса, особенности которого по умолчанию должны знать игроки, чтобы игра состоялась.

Простые по содержанию видеоигры сейчас особенно популярны у учеников начальных классов. Это связано, во-первых, с появлением разномодифицированных переносных игровых консолей; во-вторых, с разработкой игрового программного обеспечения для мобильных телефонов и смартфонов. Подобных мобильных игр и девайсов не было, например, ещё в 1990-х годах.

Менее часто, но достаточно увлечённо младшие (и не только) школьники играют в азартные игры – кости, фишки и т.д. Подобные игры отличаются более простыми правилами, чем азартные игры для взрослых вроде покера, но целевая установка и основное правило в них те же: проигравший что-то теряет, выигравший это приобретает. Иначе говоря, основной целью азартной игры является материально воплощённый выигрыш. Любопытно, что у некоторых групп школьников в результате таких игр возникает даже собственная внутренняя валюта (в 1990_х годах – наклейки, миниатюры, крышки от бутылок). Вообще детская азартная игра системно и всесторонне не освещена в науке, хотя является, несомненно, интересным объектом исследования для возрастной психологии и педагогики[6].

Возможности применения обучающих игр в начальной школе велики хотя бы потому, что приученные играть на занятиях дети будут играть с удовольствием и, следовательно, с прогнозируемым результатом. Этому посвящены несколько десятков одних только русскоязычных диссертаций, авторы которых рекомендуют использовать самые разные обучающие игры с различными целями: внутрипредметными, метапредметными и общеразвивающими. В свою очередь кафедра риторики и культуры речи МПГУ (Н.Г. Грудцына, Т.А. Ладыженская), делающая акцент на эффективном общении, предлагает применять на занятиях в начальной школе ролевые игры с простыми сюжетами, бессюжетные ролевые игры и игровые упражнения, в которых играющие должны реализовать какую-либо коммуникативную задачу. Особенность этих игр заключается в их вербальной

реализации (игровой процесс осуществляется только в устном дискурсе, без какого-либо реквизита), преимущество которой – минимум подготовки со стороны преподавателя-ведущего и учащихся. Сложность же состоит в том, что эффективность такой игры определяется непременно осознанием её условности и абстрактности.

В сравнении с младшим школьным средний школьный возраст гораздо менее освещён в отечественных работах по изучению возрастных аспектов игровой деятельности. Потому предложим свою версию, основанную на фактах и собственных наблюдениях.

Во-первых, игра рассматривается учащимися основной школы прежде всего как развлечение, причём часто приоритетное в ряду других альтернатив. Это подмечают и маркетологи компаний, разрабатывающих разного рода развлекательные игры. Вполне естественно, что средние школьники – основная целевая аудитория индустрии развлекательных игр. Так, компания Nintendo, являющаяся монополистом в производстве детских видеоигр и сопутствующей продукции на Западе, смогла сделать из своей серии видеоигр «Покемон» (Pokemon) культурно-возрастной феномен. Аналогичный пример – игрушка «Фёрби» (Furby) от фирмы Tiger Electronics.

Во-вторых, для учащихся основной школы особую роль приобретают спортивные/подвижные командные игры с соревновательным аспектом, которые становятся уже не столько развлечением, сколько способом структурировать межличностные отношения и внутреннюю иерархию.

Результаты командной игры проецируются на внешние (внеигровые) отношения: как правило, успешные в игре школьники приобретают авторитет и лидерские позиции среди сверстников. Отметим, что в российской школе командные игры предназначаются преимущественно для мальчиков (чаще всего это футбол, в силу его пропаганды через СМИ), а девочки в общем случае выполняют роль «группы поддержки». Однако в западных и азиатских школах (Южная Корея, КНР, Япония) популярны и женские командные игры.

В-третьих, игры у школьников этой возрастной группы дополняются или частично вытесняются игровым поведением, возникающим, с одной стороны, в процессе полового созревания, а с другой – из-за достаточно высокой внутришкольной социальной

активности учеников 5–9-х классов, большинство из которых в своём мировоззрении и системе ценностей критически зависит от сверстников.

Примерами игрового поведения учеников этого возраста является флирт, рассказывание анекдотов или историй; в какой-то степени даже буллинг (школьная травля) и троллинг (словесная провокация ради забавы или саботажа). Последние два феномена, если быть точнее, следует отнести к антиролевому поведению, так как они основаны на осознанном выходе за границы дозволенного социальной ролью, т.е. на ролевом конфликте.

Близость окончания школы и выбор последующего образования и/или профессии обуславливает появление новой образовательной функции ролевых игр для старшеклассников – профессиональной ориентации. К сожалению, целенаправленно организовать такие игры на занятиях в современной старшей школе проблематично. Они требуют много времени, особенно в переполненных классах; к тому же не все школьные дисциплины обладают выраженным потенциалом для организации игр (например, уроки геометрии или химии).

Игры для студентов могут реализовывать актуальную уже для профессионального образования функцию – формирование и развитие профессиональных компетенций (коммуникативных, операциональных, управленческих, предпринимательских). Также игры на занятиях в вузе (впрочем, как и в школе) становятся дополнительным фактором педагогической мотивации учащихся.

Во вневузовском и внешкольном образовании потенциал игр ограничивается только целями обучения, временными рамками занятий, способностью ведущего качественно организовать игровой процесс и, что немаловажно, готовностью участников играть. Взрослые обычно играют в обучающие игры в системе тимбилдинга, на индивидуальных «тренингах профессионального роста» и «курсах личностного развития», иногда – в рамках мероприятий по повышению квалификации. Нередко эффективность таких игр сомнительна, а профанация – очевидна, о чём предостерегал ещё Д.Б. Эльконин.

Статус, функции и характер собственно развлекательных игр определяются в меньшей степени возрастными особенностями и в большей – персональными предпочтениями, индивидуальными потребностями, самоидентификацией человека и его субкультурной принадлежностью.

Ставшие популярными виртуальные (особенно компьютерные и онлайн-овые) игры прежде всего предоставляют игроку мир, в котором его возможности, значимость и

сила влияния гораздо обширнее, чем в реальности. Уточним, что развлекательная ролевая игра в массовой культуре (role_playing game, RPG) – это совсем не то же самое, что ролевая игра в классификации Д.Б. Эльконина. Под RPG подразумевается интерактивная история, по традиции жанра – чаще фэнтези, в которой есть достаточно сложный и динамически развёртываемый в соответствии с активностью игрока сюжет, а игроки выполняют роли протагонистов истории. Мир игры, как и сам её сюжет, обычно меняются под их воздействием. RPG может быть реализована в виде программы или настольной игры, а также как игра живого действия, в которой игроки непосредственно исполняют роли своих героев, переодеваясь в соответствующие костюмы. Поэтому развлекательные виртуальные игры, в отличие от игр целенаправленно дидактической направленности, представляют собой более однородную систему и одинаково популярны как среди взрослых, так и среди детей всех возрастных групп.

Таким образом, игра как социальный, культурный и психологический феномен – это динамическое явление, зарождающееся вместе с сознанием и эволюционирующее вместе с возрастным развитием человека, становящееся маркером расширения его жизненного опыта, показателем персональных достижений, отражением мировоззренческих изменений. Игра переносит сознание с предметного уровня на абстрактный, выводит человека из детской непосредственности во взрослую рефлексивность, чтобы однажды дать понять, что и эта, казалось бы подлинная, реальность оказывается... той же игрой.

1.2. Сюжетно-ролевая игра и ее роль в развитии ролевого поведения дошкольников

Ролевая игра представляет собой деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых людей и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними [7].

Ролевое поведение - это поведение личности в группе, детерминируемое её статусом и той ролью, которую она играет в соответствии с ним.

Роль — общественно принятый способ поведения людей в различных ситуациях (Д. Б. Эльконин)[8].

Для этих условий характерно использование разнообразных игровых предметов, замещающих действительные предметы деятельности взрослых.

Возникшая на границе раннего и дошкольного возраста ролевая игра получает свое дальнейшее развитие, достигает расцвета уже в дошкольные годы. Развитие игры проявляется, прежде всего, в изменении ее сюжета и содержания[9].

Сюжет игры – это сфера действительности, которую дети отражают в своих играх [10]. Меняется в дошкольный период и содержание детских игр – то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности взрослых. Главное содержание ролевых игр в старшем дошкольном возрасте становится выполнение правил, вытекающих из взятой на себя роли. И ссоры, соответственно, возникают по разным причинам: из-за игрушек, из-за ролей, по поводу того, «бывает так или не бывает».

Сюжет и содержание игры воплощаются в ролях: их выполнение и является главным моментом творческой игры.

Как ни фантастичен на первый взгляд тот мир, в который вступает ребенок в игре, он все же не является миром абсолютной свободы и произвольности. В играх действуют не менее жесткие, чем в действительности, законы и правила, которым ребенок охотно подчиняется. У каждой роли свои правила. Но все они взяты из окружающей жизни, заимствованы из отношений в мире взрослых.

С усложнением игры увеличивается состав ее участников, значительно возрастает и продолжительность существования игровых объединений. Еще до начала игры старшие дошкольники планируют ее, распределяют роли, подбирают все необходимые игрушки, а в ходе игры постоянно контролируют действия друг друга, критикуют, подсказывают как должен вести себя определенный персонаж. Этого не наблюдается у малышей. Д. Б. Эльконин выделил и охарактеризовал четыре уровня развития игровой деятельности.

Первый уровень развития игры.

1. Центральным содержанием игры являются действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры. Это действия «матери» или «воспитательницы», направленные на «детей». Самое существенное в выполнении этих ролей – кормление кого-то. В каком порядке производится кормление и чем именно – безразлично.

2. Роли фактически есть, но они определяются характером действий, а не сами определяют действие. Как правило, они не называются. Даже в том случае, если в игре имеется ролевое разделение функций и роли называются, например, один

ребенок изображает маму, а другой – папу или один ребенок – воспитательницу, а другой – повара детского сада, дети фактически не становятся друг к другу в типичные для реальной жизни отношения.

3. Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций (например, кормления при переходе от одного блюда к другому)[\[11\]](#). Второй уровень развития игры

1. Основным содержанием игры является действие с предметом, но на первый план уже выдвигается соответствие игрового действия реальному действию.

2. Роли называются детьми. Намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с ней.

3. Логика действий определяется жизненной последовательностью, т. е. их последовательностью в реальной действительности. Количество действий расширяется и выходит за пределы какого-либо одного типа действий. Кормление связывается с приготовлением и подачей пищи на стол. Окончание кормления связывается с последующими за ним по логике жизни действиями[\[12\]](#).

Третий уровень развития игры

1. Основным содержанием игры становится выполнение роли и вытекающих из нее действий. Выделяются специальные действия, передающие характер отношений к другим участникам игры, связанные с выполнением роли, например обращение к повару: «Давайте первое» и т. п.

2. Роли ясно очерчены и выделены. Дети называют свои роли до начала игры. Роли определяют и направляют поведение ребенка.

3. Логика и характер действий определяются взятой на себя ролью. Действия становятся разнообразными не только собственно кормление, но и чтение сказки, укладывание спать и т. п.; не только прививка, но и выслушивание, перевязка и измерение температуры и т. п. Появляется специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем[\[13\]](#).

Четвертый уровень развития игры.

1. Основным содержанием игры становится выполнение действий, связанных с отношением к другим людям, роли которых выполняют другие дети. Эти действия

явно выступают на фоне всех действий, связанных с выполнением роли.

2. Роли ясно очерчены и выделены. На протяжении всей игры ребенок ясно ведет одну линию поведения. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит явно ролевой характер, определяемый и ролью говорящего, и ролью того, к кому она обращена.

3. Действия разворачиваются в четкой последовательности, строго воссоздающей реальную логику. Они разнообразны и отражают разнообразие действий того лица, которое изображает ребенок. Ясно выделены действия, направленные к разным персонажам игры[14].

Выделенные уровни развития игры являются по мнению Д. Б. Эльконина, и стадиями ее развития.

Двойственность игрового взаимодействия между дошкольниками, которая вытекает из сочетания взятой на себя роли и особенностей личности ребенка, особенно четко проявляется в характере взаимоотношений, возникающих между играющими детьми. Прежде всего, следует учитывать, что игра по тому или иному сюжету возникает в группе уже знакомых друг с другом детей. В такой группе уже до начала игры сложилась определенная система личных взаимоотношений, в которой каждый ребенок занимает то или иное место, имеет тот или иной социометрический статус. На основе избирательной симпатии возникает игровая группа. Она может быть объединена сначала интересом к содержанию игры, а затем и интересом детей друг к другу. Возможен и другой мотив объединения: дети, которые взаимно симпатизируют друг другу, объединяются для игры по сюжету, который как-то устраивает большинство. Возможны случаи, когда ребенок как бы жертвует своими игровыми интересами ради возможности вступить в общение с определенными импонирующими ему (или влиятельными) товарищами по группе. Такие «игровые группы, возникающие на основе личного интереса, может быть, самое интересное явление в детской жизни»[15].

Реальные внутригрупповые взаимоотношения во многом определяют и следующий этап игры – распределение ролей. Как показывают специальные исследования и наблюдения, наиболее интересные роли чаще всего захватывают дети с высоким статусом, социометрические «звезды», которые в соответствующих экспериментах получают наибольшее число выборов. Они становятся и лидерами игровой группы: по своему усмотрению направляют сюжет игры, определяют ее конкретное содержание, распределяют остальные роли, оценивают достоверность и

«правильность» их исполнения.

В последние десятилетия ведущим стал принципиально иной подход: игра рассматривается как форма организации детской жизни. Естественно, изменился и взгляд на позицию воспитателя. Он должен быть Организатором детской жизни и деятельности; в его функции входит и руководство формированием реальных взаимоотношений в «детском обществе»[\[16\]](#).

Такая позиция очень ценна для педагогики, ибо обеспечивает активный переход педагогов от выжидательной тактики к руководству развитием игр и формированию в процессе их общественно ценных качеств, положительного стержня личности. Справедливость такого подхода доказана практикой дошкольного воспитания и целым рядом специально проведенных исследований. Вмешательство взрослого в детскую игру оказывает свое позитивное воздействие, если он пользуется авторитетом, доверием и уважением у детей, если он обладает необходимыми специальными знаниями и умениями.

Осуществление грамотного, эффективного руководства игровой деятельностью предполагает, как показывают специальные исследования (Л. Г. Семушина, Л. В. Артемова, С. Л. Новоселова, Е. А. Панько и др.), и высокий уровень владения такими, например, профессионально-педагогическими умениями, как умения:

- наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности;
- проектировать развитие игры, планировать приемы, направленные на ее развитие;
- обогащать впечатления детей с целью развития игр; оказывать помощь в выборе наиболее ярких впечатлений, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;
- организовать начало игры, побуждать детей к игре;
- проектировать развитие конкретной игры; предвидеть ее развитие;
- широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт (проблемные игровые ситуации, вопросы, советы, напоминания) и др.;
- изменять характер и содержание общения с детьми в соответствии с уровнем развития игровой деятельности конкретной возрастной группы с целью создания

благоприятных условий для формирования готовности к переходу игры на более высокую ступень;

– включаться в игру на главных или второстепенных ролях; устанавливать игровые отношения с детьми;

– прямыми способами (показ, объяснение) обучать игре;

– предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, новые игровые действия;

– регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, использовать игру с целью создания педагогически целесообразного микроклимата в группе, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, «малоактивных» детей;

– обсуждать и оценивать с детьми игру[17].

Сложность руководства игрой связана с тем, что она является свободной детской деятельностью. Важно в процессе педагогического общения сохранить эту свободу и непринужденность.

По степени активности участия в игре дети были условно разделены на пять групп, которые характеризовались определенным уровнем отношений от «полного подчинения до полной подчиненности». Оказалось, что эти детские объединения по-разному влияли на развитие у детей общественных качеств. Так, например, объединения, возникающие на основе полного «подчинения – подчиненности», оказывали вредное влияние как на подчиненных, так и на подчиняющих. У первых подавлялась активность, самостоятельность, творчество, у вторых – не воспитывалось умение согласовывать свои действия с действиями товарищей, считаться с их желаниями.

Более благоприятные условия для формирования общественных качеств создавало объединение на основе «частичного подчинения – подчиненности». В этом случае у подчиняющего не только проявлялись организаторские способности, но и умение считаться с замыслами товарища, активность же подчиненного при этом не подавлялась. Такое объединение создавало благоприятные условия «передачи» основ общественных качеств от подчиняющего к подчиняемому.

Положительное влияние на развитие общественных качеств оказывало объединение, основанное на равенстве. В таких ситуациях создавались

благоприятные условия для воспитания у детей активности, инициативы, творчества, умения считаться с желанием, замыслом товарища.

Своеобразие поведения детей в этих «малых группах» определяет особую педагогическую задачу для каждой из них. Так, например, детей наиболее активных (I группа) надо учить согласовывать свои действия с действиями товарищей, а у детей, значительно уступающих им по активности (IV и V группа), необходимо развивать инициативу, самостоятельность.

Важно найти верный путь управления детскими объединениями. Воспитатель должен стремиться к созданию групп на основе «частичного подчинения – подчиненности и «равенства» и к устранению группировок, созданных на основе «полного подчинения – подчиненности».

Оптимизация положительного и нейтрализация отрицательного взаимовлияния детей оказывается тем успешнее, чем в большей степени, изменяя состав игровых микрогрупп, педагог учитывает межличностные отношения дошкольников, их стремления к совместной деятельности, индивидуальные особенности.)

Положительное воспитательное воздействие оказывают не только ролевые игры, но и дидактические, со строительным материалом, игры-драматизации, подвижные. Особую ценность для психического развития имеют подвижные игры с двойным правилом («пятнашки с колдуном», «палочка-выручалочка» и др.)[\[18\]](#).

В игровой деятельности складываются особо благоприятные условия для развития интеллекта, для перехода от наглядно действенного мышления к элементам словесно-логического мышления. Именно в процессе игры развивается способность ребенка создавать системы обобщенных типичных образов и явлений, мысленно преобразовывать их.

Чрезвычайно важно, что в процессе игровой деятельности у ребенка формируется воображение как психологическая основа творчества, делающая субъекта способным к созиданию нового в различных сферах деятельности и на разных уровнях значимости[\[19\]](#).

Игра создает благоприятные условия и для развития движений дошкольника. Дело в том, что когда ребенок берет на себя определенную роль (например, зайца, мышки, кота и др.), он сознательно воспроизводит определенные движения, характерные для изображаемого персонажа. «Игра, – подчеркивает А. В. Запорожец, – представляет собой первую доступную для дошкольника форму

деятельности, которая предполагает сознательное воспроизведение и усовершенствование новых движений.

В этом отношении моторное развитие, совершаемое дошкольником в игре, является настоящим прологом к сознательным физическим упражнениям дошкольников»[\[20\]](#).

В процессе игровой деятельности зарождаются и дифференцируются новые виды деятельности дошкольника. Именно в игре зарождается художественная деятельность, в ней впервые появляются элементы труда обучения. Использование игровых приемов, дидактических игр делает обучение в этом возрасте сообразным природе ребенка.

Игра как бы создает «зону ближайшего развития ребенка» (Л. С. Выготский). «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения»[\[21\]](#).

Конечно, дошкольник развивается в разных видах деятельности. Но особо важное значение в подготовке его перехода на следующую возрастную ступень имеет игра. Она является ведущей деятельностью в дошкольный период, поскольку, как никакая другая деятельность, отвечает особенностям психики дошкольника, наиболее свойственна и характерна для него.

1.3 Характеристика основных видов игр и их классификация

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию и организации, правилам, характеру проявления детей, по происхождению и т.д. Каждый вид игры выполняет свою функцию в развитии ребенка. В дошкольном возрасте выделяются три класса игр:

- а) игры, возникающие по инициативе ребенка – самодеятельные игры;
- б) игры, возникающие по инициативе взрослого.
- в) народные игры, которые могут возникать как по инициативе взрослого, так и более старших детей[\[22\]](#).

Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами. Так, в состав первого класса входят:

1. Творческие сюжетно-ролевые игры. Понятие «творческая игра» охватывает сюжетно-ролевые игры, игры драматизации, строительно-конструктивные игры. Содержание творческих игр придумывают сами дети. Свобода, самостоятельность, и творчество детей в этой группе проявляется с особой полнотой. Разнообразные жизненные впечатления не копируются, они перерабатываются детьми, одни из них заменяются другими и т.д.

Сюжетно-ролевая игра – это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Ей присущи: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество. Действия с предметами, игрушкой осуществляются каждым из играющих самостоятельно. Совместные игры возможны при участии взрослого [23].

Игры драматизации. Им присущи основные черты: наличие замысла, сочетание ролевых и реальных действий отношений и других элементов воображаемой ситуации. Игры строятся на основе литературного произведения: сюжет игры, роли, поступки героев и их речь определяются текстом произведения. Игра драматизация оказывает большое влияние на речь ребенка [24].

Строительно-конструктивные игры – В них дети отражают свои знания и впечатления об окружающем мире. Многие строительно-конструктивные игры протекают в форме ролевой игры. Дети принимают на себя роль строительных рабочих, которые возводят постройку, строительный материал им подвозят шоферы, В процессе игры формируется и развивается ориентировка ребенка в пространстве, умения различать и устанавливать величину и пропорции предмета, пространственные отношения.

2. Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогом в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

3. Словесные игры построены на словах и действиях играющих. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

4. Подвижные игры. В основе их лежат разнообразные движения – ходьба, бег, прыжки, лазанье и т.п. Подвижные игры удовлетворяют потребность растущего ребенка в движении, способствуют накоплению разнообразного двигательного опыта. Активность ребенка, радостные переживания – все это благотворно влияет на самочувствие, настроение, создавая положительный фон для общего физического развития.

5. Народные игры. Исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучаемым и досуговым. Исследования, проведенные в последние годы, показали, что народные игры способствуют формированию у детей универсальных родовых и психических способностей человека (сенсомоторной координации, произвольности поведения, символической функции мышления и другие)[\[25\]](#).

Исходя из всего сказанного, мы можем сделать вывод.

Анализ психолого-педагогических исследований показал, что важная роль в становлении ролевого поведения ребенка-дошкольника принадлежит общению. Овладение коммуникативными умениями способствует установлению полноценных контактов ребенка со сверстниками и взрослыми.

К старшему дошкольному возрасту сверстник становится для ребенка не только предпочитаемым партнером по общению и совместной деятельности, не только средством самопознания, но и неотъемлемой стороной его самосознания, субъектом обращения его целостного, неразложимого Я. Сравнение себя со сверстником и противопоставление ему превращаются во внутреннюю общность, которая делает возможными более глубокие межличностные отношения детей.

Главными структурными компонентами сюжетно-ролевой игры являются сюжет, который представляет собой отражение ребенком окружающей его действительности; содержание - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их деятельности, и развитие и усложнение, которого осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связанности изображаемого;

- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений);

- роль - средство реализации сюжета[26].

Игра – является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, она оказывает влияние на развитие ребенка. В игре ребенок познает смысл человеческой деятельности, начинает понимать и ориентироваться в причинах тех или иных поступков людей, дети учатся общению друг с другом, умению подчинять свои интересы интересам других[27].

В процессе игровой деятельности у детей развивается внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в ролевом поведении ребенка.

Изучение теоретических основ вопроса недостаточно для доказательства изменения ролевого поведения детей дошкольного возраста в процессе игры, что явилось необходимостью в дальнейшем перейти к исследовательской работе. В процессе которой, необходимо проследить изменение ролевого поведения детей с помощью специально организованного эксперимента.

ГЛАВА 2. ОРГАНИЗАЦИЯ РАЗВИТИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

2.1 Методика исследования и организация эксперимента

Ролевая игра как форма передачи социального опыта появилась одновременно с человеком, а возможно, и задолго до него. Воспроизведение в игре социальных ролей является необходимым условием и для развития ребёнка. Уже в раннем возрасте ребёнок начинает играть в ролевые игры, примеривая на себя ту или иную роль. В семь лет ребёнок играет в “школу”, “путешествия”. Необходимость игры объясняется попыткой примерить на себя в игре социальные роли взрослых. Ролевые игры в детском возрасте возникают спонтанно, и роли распределяются по принципу “чур, я буду”. У ребёнка не всегда хватает знаний, мало жизненного опыта, чтобы построить адекватную социальную модель, и он постигает жизнь через игру[28].

Для проведения данного эксперимента была проведена следующая работа.

Организация работы

1 Организационный этап, в него входят:

1. Выбор темы и разработка исследовательского проекта.
2. Составление перспективных планов по реализации проекта.
3. Изучение прогрессивного опыта по данной теме.
4. Организация развивающей среды.
5. Теоретически обосновать целесообразность использования новых атрибутов для предметно – игровой среды, необходимой для проигрывания новых дополненных сюжетно – ролевых игр, имеющих социально-нравственную основу
6. Подготовить информационную копилку (текстов консультаций), с целью обогащения опыта родителей и воспитателей по формированию педагогических знаний и развитию игровых и социально адаптивных умений дошкольников.
7. Разработать перспективный план по формированию посредством сюжетно – ролевой игры социально значимых норм поведения с детьми.
8. Разработать и апробировать методики проведения игры с правилами для детей
9. Разработать картотеку игр на развитие восприятия с детьми
10. Разработать сюжетно – ролевые игры с детьми
11. Подготовить развивающую игровую среду необходимую для внедрения сюжетно – ролевых игр, имеющих социально-нравственную основу с учетом тематики основной программы МДОУ и возрастных особенностей детей .

2 Диагностический этап.

на начало эксперимента

1. Выявить уровень развития сюжетно-ролевой игры .
2. Диагностика игровой деятельности в средней группе.

3 Основной этап.

1. Составление перспективного плана по формированию сюжетно – ролевой игры

2. Разработка методики формированию игры с правилами
3. Составление картотеки игр на развитие восприятия у детей дошкольного возраста
4. Разработка сюжетно – ролевых игр
5. Подборка консультационного материала для педагогов
6. Составление консультационного материала для родителей:
 - “Игра в творчество”.
 - “Влияние занятий на игру и поведение детей”.
 - “Играем в сюжетные игры”.
 - “Современные ребята, современные игры”.
 - “Сюжетно – ролевая игра”.
 - “Родителям об играх и игрушках”.

4 Повторная диагностика

5 Обобщающий этап.

1. Подведение итогов работы с детьми, показ сюжетно-ролевой игры

Для изучения игровой деятельности дошкольников применяются наблюдение, беседа с детьми – свободная или по вопросам, и различные диагностические методики

Анализ практики показал, что постепенное обогащение игры детей зачастую никак не предусматривается в планах воспитательной работы. Поиск путей, обеспечивающих постепенное планомерное обогащение игры каждого ребёнка и группы в целом, показал, что планировать надо систему педагогических мероприятий, а не сюжетную линию игры детей, т.к. это ограничивает их действия, тормозит развитие самостоятельности и инициативы. Планирование педагогических воздействий должно помогать воспитателю, с одной стороны, направлять детей на отображение в игре новых явлений окружающей действительности, с другой стороны, усложнять многие способы и средства воспроизведения этой действительности. Именно окружающая жизнь детей, их

знания, полученные из разных источников, определяют конкретное содержание игровых задач, тему сюжета. А от умелого усложнения способов и средств решения игровых задач зависит формирование самой игры.

Также было проведено исследование, цель которого заключалась в выяснении психологических особенностей популярных детей, которые отличают их от непопулярных.

При помощи методики вербального выбора, которая достаточно часто применяется в психологических исследованиях. В беседе экспериментатор задавал каждому ребенку вопросы о его субъективном отношении к сверстникам: с кем бы он хотел дружить, и с кем из детей в группе он никогда дружить не станет. Как правило, эти вопросы не вызывали у детей особых затруднений – они уверенно называли два-три имени сверстников из группы.

Эксперимент был проведен в двух старших группах дошкольного возраста МДОБУ д/с № 36 д. Новоболтурина Чунского района Иркутской области. Всего было обследовано 50 детей.

В этих двух группах были выделены

12 популярных (получивших 4 – 1 положительных выборов) и

8 непопулярных дошкольников, которые получили только отрицательные выборы (от 3 до 7). Эти ребята подверглись дальнейшему сравнительному психологическому анализу с точки зрения их социальной компетентности.

Нами исследовались три компонента коммуникативных умений.

1. Когнитивный – социальный интеллект.
2. Поведенческий – общительность, стремление к совместной деятельности и к сотрудничеству, инициативность в совместной деятельности.
3. Эмоциональный – способность к сопереживанию, помощи и поддержке.

Остановимся на конкретных методиках, использованных для выявления данных аспектов.

Для определения уровня развития социального интеллекта использовались две методики:

«Вопросы» теста Векслера (субтест «Понятливость»); были выбраны шесть вопросов, наиболее понятные детям и соответствующие современным условиям;

«Картинки» – проективная методика; детям предлагалось найти выход из понятной и знакомой им проблемной ситуации (не принимают в игру, сломали или отняли любимую игрушку и т.д.). Ребенку предлагали рассказать, что здесь изображено и как бы он решил возникшую проблему.

Степень решения проблемы измерялась по 3-балльной шкале в соответствии с критериями, используемыми в тесте Векслера.

Данные методики были проведены со всеми детьми, участвовавшими в эксперименте, однако более пристальному анализу подверглись результаты популярных и непопулярных дошкольников.

Поведенческий компонент коммуникативных умений выявлялся методом наблюдения за взаимодействием детей в свободной, ненормированной обстановке.

Для выявления эмоционального аспекта использовались две игровые ситуации, в которых ребенок мог проявить сочувствие сверстникам, по собственному желанию помочь им, поделиться тем, что нужно самому. В одной из них (с условным названием «Ателье») нескольким детям раздавали в случайном порядке вырезанные из бумаги детали кукольной одежды (бантики, туфельки, рукава, кружева и пр.) и предлагали каждому одеть свою куклу. Решение этой задачи предполагало взаимный обмен деталями. Способность и желание ребенка помочь другому и отдать свою деталь, реакция на просьбы сверстников служила для нас показателем сопереживания. В другой ситуации («Строитель») испытуемый наблюдал, как его сверстник строит дом и выдавал ему детали для постройки.

Кроме того, для выявления способности к сопереживанию проводилась проективная методика «Картинки», где использовался тот же наглядный материал, что и при измерении социального интеллекта, но производился качественный анализ решений детей в конфликтных ситуациях.

2.2. Анализ полученных результатов исследования

Исследование тематики ролевых игр осуществлялось методом стандартизированного включенного наблюдения.

Цель первого этапа – определить соответствие навыков игровой деятельности возрасту детей, что и как отражается в играх, как идёт развитие сюжета, какова

роль воспитателя в руководстве игрой.

Результаты приведены в таблице:

Таблица 1

Результаты анализа игровой деятельности дошкольников

Вопросы для анализа

Анализ игровой деятельности

Замысел игры, постановка игровых целей и задач

Воплощение замысла происходит путём решения одной игровой задачи. Замыслы игры неустойчивые. Перед игрой общий план не намечается, импровизации (новые идеи и образы) в игре нет.

Сюжет игры

Сюжеты игры однообразны и не развёрнуты. Дети не используют в играх знания, полученные на занятиях, экскурсиях, при чтении книг. Использовались предложенные воспитателем темы: «Магазин», «Больница», «Школа», «Семья». При игре в «Семью» упор делался на сексуальные отношения; девочки наряжались, «красились», «ходили на работу в офис», «посещали фитнес и.т.д». «Детей» (кукол) отводили в «детский сад» и тут же благополучно о них забывали. Игру в «Магазин» превращали в шопинг, где в каталку сваливалось всё, что было под рукой. Мальчики участия в предложенных играх не принимали. Играли в «террористов», «человека-паука», «захват планет» - прослеживалась ярко выраженная агрессивная направленность игр.

Содержание игр

Мальчики и девочки играют отдельно. Содержание игр не менялось долгое время, ход игр шёл по ранее сложившейся схеме.

Умения комбинировать разнообразные события	Комбинации событий не было, обыгрывался привычный детям сюжет.
Игровые действия и игровые предметы	Не используются предметы-заместители. По ходу игры дети не подбирают и не заменяют необходимые им предметы.
Длительность	С начала игры до её окончания по инициативе детей проходило 10-15 минут.
Методы и приёмы руководства игрой	Воспитатель дал тему игры, подобрал необходимый материал, помог распределить роли, наблюдал за игрой детей, их поведением. Излишне агрессивные игры и игры возникающие по инициативе детей («террористы», «роботы-захватчики») старался пресекать. Непосредственного участия в игре не принимал, т.к. считал это необязательным и даже вредным для проявления детской самостоятельности (пресечение «ненужных» игр считал вполне достаточным).
Соответствие содержания игровой предметно- развивающей среды возрасту детей	Наличие атрибутики для различных сюжетных игр по возрасту детей, но размещение не рациональное. Предметов-заместителей мало, бросовый материал отсутствует. Конструкторы и строительный материал есть.

Таким образом, на основании результатов наблюдения, можно констатировать, что сюжетно-ролевая игра действительно занимает значительное место в жизни дошкольников.

Таблица 2

Количество различных форм поведения в ответ на просьбу сверстника, %

Группа детей Отказ Договор Подарок

Популярные 0 40 60

Непопулярные 68 32 0

При анализе материалов мы выделили три формы поведения детей в ответ на просьбу сверстника.

1. Отказ – ни за что не уступает «свое имущество», несмотря на просьбы и уговоры сверстников.
2. Договор – уступает свои предметы, но только на определенных условиях – в обмен на что-либо.
3. Подарок – без колебаний уступает то, что нужно сверстнику, по первой его просьбе, не требуя ничего взамен, или сам предлагает свои детали.

В табл. 2 показано, как часто встречались данные формы поведения у популярных и непопулярных детей.

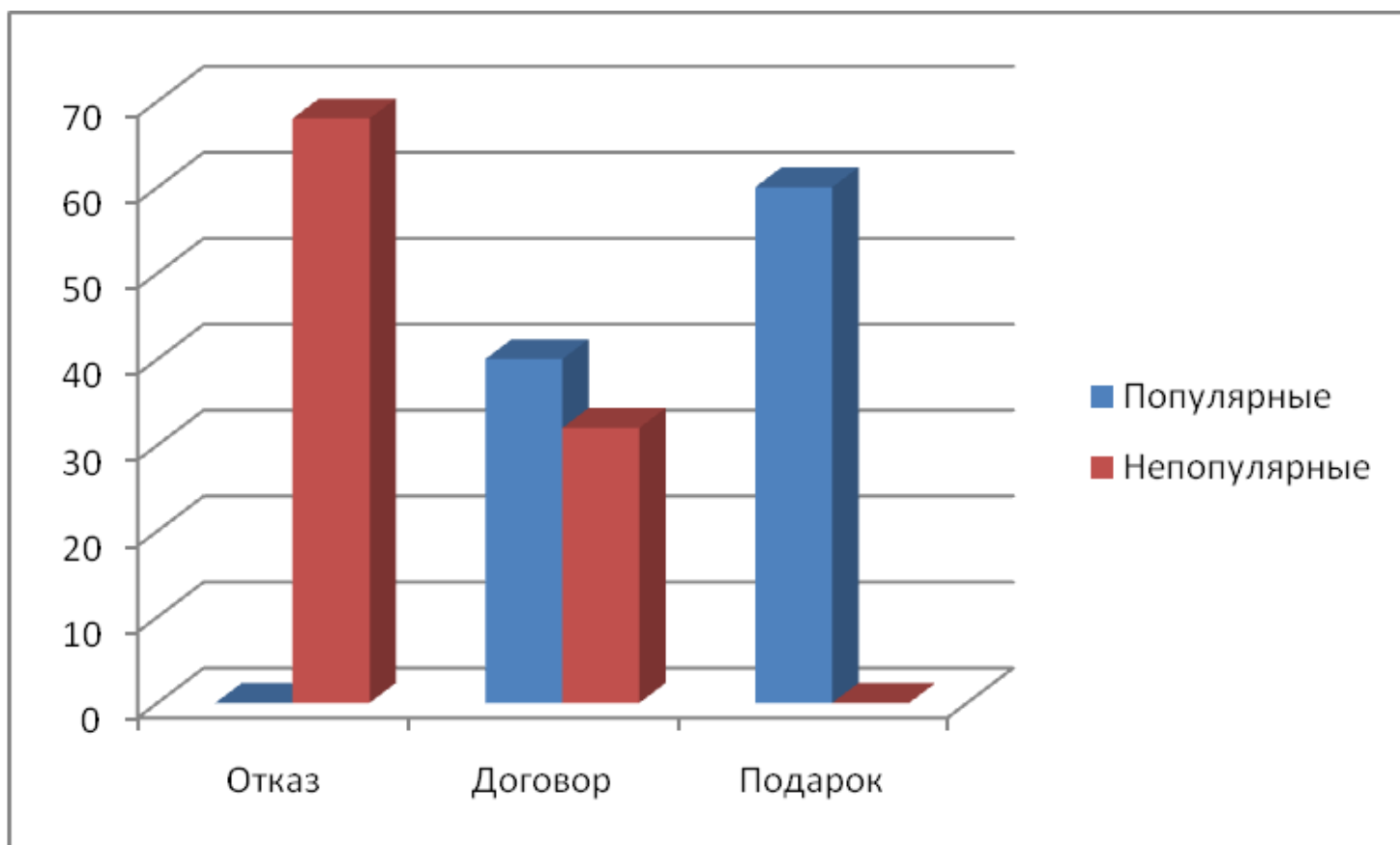


Рис. 1 Формы поведения в ответ на просьбу сверстника

Таблица 3

Варианты решения конфликтных ситуаций детьми

разных групп

Группа детей	Уход от ситуации		Обращение к взрослому		Агрессия		Вербальное воздействие		Бесконфликтное решение	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Популярные	3	6	6	12	0	0	10	22	29	60
Непопулярные	2	6	8	25	10	31	9	28	3	9

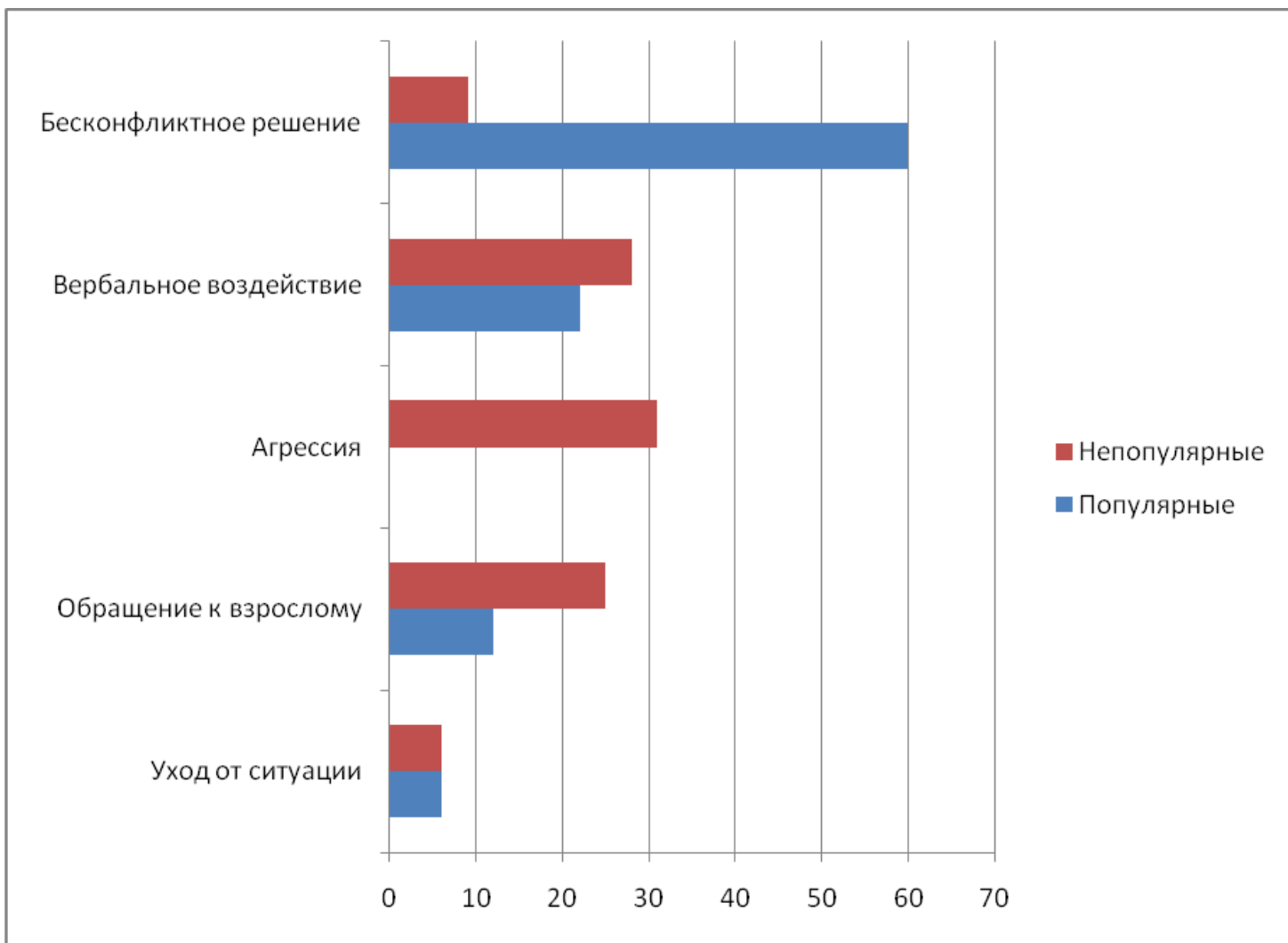


Рис. 2 Варианты решения конфликтных ситуаций детьми разных групп

Как показывают эти результаты, формы поведения популярных и непопулярных детей в ответ на просьбу сверстника принципиально различны. Эти различия очевидны: популярные ребята никогда не отказывают сверстнику и в большинстве случаев безвозмездно отдают то, что могло бы пригодиться им самим, в то время как непопулярные никогда не отдают нужные им детали, а если и уступают, то предварительно договариваются («торгуются») о том, что они получат взамен. Представим результаты констатирующего эксперимента в таблице 4.

Таблица 4

Уровни сформированности коммуникативных умений у старших дошкольников (%)

Уровни

Низкий Средний Высокий

Показатели коммуникативного уровня

Ответ на просьбу	68	20	12
Решение конфликтной ситуации:	25	20	10
Уход от ситуации;	55	40	15
Обращение ко взрослому;	20	40	75
Конструктивное решение			

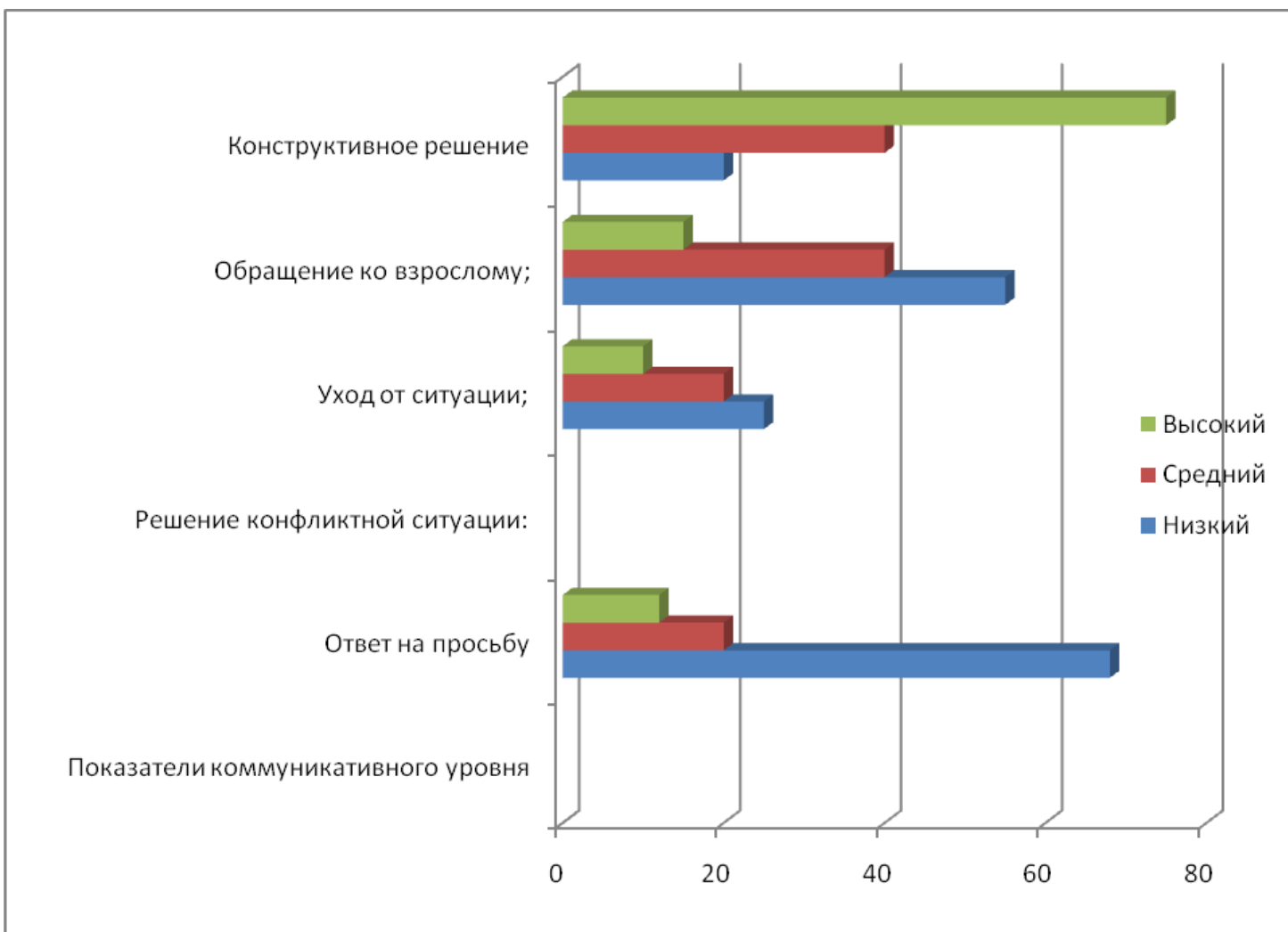


Рис. 3. Уровни сформированности коммуникативных умений у старших дошкольников

2.3. Развитие ролевого поведения ребенка через усложнение игровой деятельности в процессе эксперимента

Цель второго этапа работы – сформировать сюжетно-ролевую игру как деятельность, используя оптимальную предметно-игровую среду, расширяя знания детей об окружающем и развивая их игровые умения.

В своей работе с коллективом детей мы постарались использовать интересующие детей сюжеты, обогатив их новым, ничуть не менее интересным, но более нравственным содержанием; предложили детям новые, ранее ими не использованные сюжеты. Значительное влияние на развитие замысла игры оказывали беседы с детьми, во время которых у них складывался план дальнейшей деятельности, обсуждалось, какие предметы для игры нужно будет сделать. Подобные беседы приучали детей к целенаправленности в выборе темы игры. А необходимость договариваться между собой, решать, каким образом интереснее реализовать замысел, воспитывала у детей уважение к товарищам, помогала использовать все свои умения для развития сюжета игры.

На развитие сюжета игры оказывают влияния наблюдения. Когда рядом с нашим детским садом стали возводить жилой дом, труд строителей вызвал у детей большой интерес. Дети видели все этапы строительства: подготовку котлована, закладку фундамента, возведение стен. Отмечали, что работа идёт слаженно, все действия рабочих согласованы, они без лишних слов понимают друг друга. Воспользовавшись этим фактом, мы предложили детям игру «Строители». В предварительной беседе с детьми выяснили, каков уровень их знаний о той или иной строительной специальности. В свободное время предложили детям сделать рисунки по теме «Стройка идёт!». Эти рисунки, отражавшие трудовые действия людей, собрали, а затем вместе рассматривали, обсуждали, что из увиденного можно перенести в игру, чтобы она получилась интересной. Для обогащения знаний детей о строительных профессиях, было проведено специальное занятие.

Вначале сюжет игры складывался так. Дети делали постройку, каждый брал на себя какую-то роль (каменщика, крановщика), но в ходе игры грани ролевых обязанностей стирались, и все вместе строили, выполняя одинаковые действия. Не сразу ребята смогли передать в игре последовательность выполнения работы людьми различных строительных специальностей. Поэтому воспитатель в

предварительной беседе старалась дать детям чёткое представление о тех действиях, которые потом им нужно будет отобразить в игре.

По мере углубления знаний детей о строительных специальностях более разнообразным становился и игровой материал. Постепенно игра «Строители» стала как бы ведущей, вокруг неё концентрировались другие игры. Они дополняли друг друга, обогащали содержание основной игры (этому способствовало также то, что воспитатель перестал быть сторонним наблюдателем, а стал полноправным активным участником игры. Хотя дети с удовольствием играют сами, их надо учить культуре игры, и сделать это может только воспитатель – партнёр по игре).

Аналогичная работа была проведена и по другим темам для сюжетно-ролевой игры («Показ мод», «Приключения в джунглях», «Космонавты-спасатели» и др.).

Для формирования коммуникативных умений в группе непопулярных детей нами использовалась серия сюжетно-ролевых игр.

Задачей первого этапа является преодоление отчужденной позиции в отношении к сверстникам, разрушение защитных барьеров, отгораживающих ребенка от других. Страх, что тебя недооценивают, отвергают, порождает либо стремление утвердиться любым способом через агрессивную демонстрацию своей силы, либо уход в себя и полное игнорирование окружающих. Подчеркнутое внимание и доброжелательность сверстников может снять этот страх. С этой целью следует проводить игры, в которых ребята должны говорить друг другу приятные слова, давать ласковые имена, видеть и подчеркивать в другом только хорошее, стараться сделать что-нибудь приятное для товарищей.

Как уже отмечалось, главная задача этих и подобных игр – показать «трудным» детям, что все остальные к ним нормально относятся и готовы сказать и сделать им что-то приятное. Однако далеко не все агрессивные или замкнутые ребята сами готовы хвалить других, говорить им приятные слова или делать подарки.

Ни в коем случае нельзя заставлять их делать все это или ругать за несоблюдение правил! Все игры должны быть основаны только на добровольном участии. Пусть они сначала наблюдают со стороны, шутят или просто молчат. Опыт показывает, что когда такие ребята слышат приятные слова в свой адрес, когда другие хвалят их и дарят им подарки, они перестают баловаться и шутить и получают нескрываемое удовольствие. Поэтому лучше сначала делать центром внимания непопулярных детей и всячески подчеркивать их достоинства. Такое внимание и признание со стороны сверстников рано или поздно вызывает ответную реакцию:

они станут полноценными участниками этих игр и начнут говорить приятные слова другим и делать им подарки.

На протяжении всего дошкольного детства ребята играют в семью. В этой ролевой игре отражается опыт общения с родителями, близкими людьми, зарождаются первые нравственные чувства. С первых лет жизни ребенок усваивает моральные нормы поведения.

На занятиях, в играх, в процессе трудовой деятельности ребятам прививают любовь к труду, раскрывают им взаимоотношения людей в работе и в быту. Специально подобранные произведения художественной литературы, оказывая влияние на чувства детей, вызывают желание поступать так же, как и герои этих произведений.

Наиболее ценны для формирования нравственных чувств сюжеты, отражающие типичные бытовые явления: уход за маленьким ребенком и воспитание его в семье, забота о матери и других членах семьи, семейные праздники, культурный отдых дома.

Широкие возможности для воспитания гуманных чувств открывают игры с куклами. Кукла-младенец становится предметом нравственных переживаний детей. Проявление заботливости, нежности, чуткости к кукле-младенцу определяет гуманную направленность чувств играющих, сказывается и на их взаимоотношениях. Бережно обращаясь с «младенцем», оберегая его, дошкольник стремится сделать приятное и его «маме», заботится и о других членах «семьи».

Цель третьего этапа работы – определить, повлияла ли проведённая работа на уровень развития сюжетно-ролевых игр старших дошкольников.

Результаты приведены в таблице:

Таблица 5

Исследование уровня развития игры дошкольников

**Вопросы для
анализа**

Анализ игровой деятельности

Замысел игры, постановка игровых целей и задач	Замыслы игры более устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнёра, достигают общего решения. Перед игрой дети намечают общий план, а во время игры включают в неё новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией.
Сюжет игры	Сюжеты развёрнуты и разнообразны. Эпизоды из сказок, общественные сюжеты занимают значительное место в их играх. Дети смелее и разнообразнее комбинируют в играх знания, почерпнутые из наблюдений, книг, кинофильмов, рассказов взрослых. Обогатились ранее использованные сюжеты, добавились новые: «Строители», «Показ мод», «Приключения в джунглях» и др.
Содержание игр	Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать свои игры. В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми.
Умения комбинировать разнообразные события	Разнообразные события хорошо комбинируются, причём как по предварительной договорённости, так и спонтанно во время игры.
Выполнение роли и взаимодействие детей в игре	Ролевое взаимодействие содержательно, разнообразны используемые детьми средства выразительности (движения, мимика, интонация, жесты). Речь занимает всё большее место в реализации роли, присутствует ролевой диалог, который стал более длительным и содержательным. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 3-4 любимые.

Игровые действия и игровые предметы	Игровое действие часто заменяется словом. Дети осуществляют игровое действие с предметами-заместителями, природным материалом, игрушками-самоделками. Широко используют в игре макеты и полифункциональный материал. По ходу игры они подбирают или заменяют необходимые предметы.
Длительность	Игры продолжаются длительное время, некоторые – несколько дней.
Методы и приёмы руководства игрой	В игре с детьми воспитатель использует две стратегии: 1)взрослый инициирует игру, предлагая ребёнку одну из взаимодополнительных ролей, а себе берёт другую; 2)взрослый подключается к уже начавшейся игре ребёнка, подбирая себе роль, подходящую по смыслу к роли ребёнка.
Соответствие содержания игровой предметно-развивающей среды возрасту детей	Предметно-игровая среда претерпела существенные изменения. Появилось много «бросового» материала, активно используемого детьми в игре. Игровые уголки утратили свою статичность, стали более приспособлены к игровым нуждам детей.

Таблица 6

Уровень	Низкий		Средний		Высокий	
Показатель коммуникативных умений	Начало эксп.	Конец эксп.	Начало эксп.	Конец эксп.	Начало эксп.	Конец эксп.
Ответ на просьбу	68	14	20	16	12	74

Решение конфликтной ситуации:	25	18	20	12	10	5
Уход от ситуации;	55	40	40	33	15	8
Обращение ко взрослому;	20	42	40	55	75	87
Конструктивное решение						

На заключительном этапе опытно-экспериментальной работы нами было проведено контрольное диагностирование уровня сформированности игровых умений у старших дошкольников. Результаты представлены в таблице 5 и 6.

Рис. 4 Сформированность игровых умений у дошкольников

Таким образом, результаты проведенного исследования показали, что формирование коммуникативных умений у дошкольников успешно осуществляется в условиях сюжетно-ролевых игр.

В результате проведенной педагогической работы по вопросам руководства игровой деятельностью дети стали общительнее, их движения – более выразительны, они умеют занять себя, играют длительное время.

В играх появились интересные сюжеты, что свидетельствует о развитии творчества, самостоятельности ребят. Изменилось и содержание игр. В игре создаются модели взаимоотношений между детьми.

Воспитатели стали принимать активное участие в играх детей, из сторонних наблюдателей превратились в равноправных и желанных участников игры. Работа по обогащению сюжетов и содержания игр детей проникла во все области воспитательно-образовательной работы.

Для детей старшего дошкольного возраста формирование взаимоотношений в коллективно-игровой деятельности приобретает особенно важное значение. В условиях хорошо организованного педагогического процесса дошкольники становятся более дисциплинированными, организованными, способными контролировать свое поведение и поступки товарищей, правильно оценивать результаты деятельности.

Мы рассматриваем развитие сюжетно-ролевой игры так показатель коммуникативной компетенции детей.

Подражая взрослым, ребенок практически воспроизводит те отношения, которые он наблюдает. Вместе с этим, он сам проникается соответствующим отношением к другим людям. Если ребенок в игре жестоко обращается со своей куклой, грубо разговаривает с “пассажирами”, которых он “перевозит”, не согласует своих действий с другими играющими, не уступает другим детям игрушку, небрежно относится к своим игрушкам, то у ребенка образуются сначала плохие привычки, а затем появляются отрицательные черты характера: эгоизм, неряшливость, упрямство.

Наоборот, если в игре ребенок ласков со своей куклой, всегда убирает игрушки, выполняет взятые на себя в игре обязанности и подчиняется игровым правилам, то у такого ребенка в игре развивается бережное отношение к вещам, трудолюбие, дисциплинированность, общительность и другие ценные качества. Вот почему далеко не безразлично, во что и как играют дети. Взрослым важно помнить и о том, что вмешательство в детскую игру требует большого такта. Это следует делать только в тех случаях, когда игра представляется нежелательной, вредной в воспитательном отношении, или в тех случаях, когда ребенок исчерпал свои возможности, много раз повторяет одни и те же действия, и игра начинает надоедать ему.

Ролевая игра – очень мощное средство социализации личности дошкольника. Но то, насколько она будет богатой и разнообразной, и как много сложных жизненных коллизий преодолеют наши воспитанники, играя, – в значительной степени зависит от нас, педагогов дошкольного учреждения. Недаром же лучшие менеджеры мира прибегают к аналогам сюжетно – ролевой игры, по-взрослому именуемой ими “деловой”[\[29\]](#).

2.4. Рекомендации для воспитателей по развитию игровой деятельности

Успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога.

Во-первых, педагогу необходимы условия для развития игрового сюжета, создания предметно-игровой среды происходит с учётом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольника. Атрибутами для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

Правильная организация предметно игровой среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Во-вторых, сюжетно-ролевая игра будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность детей последовательно и систематически, а не от случая, к случаю.

И наконец, в-третьих, организуя сюжетно-ролевую игру с детьми, педагог должен активно использовать методы и приёмы обучения детей игровым действиям, а в старшем дошкольном возрасте игровой цепочкой, согласно выбранной роли или игровому сюжету. Влияние воспитателя на выбор игры, игровые действия заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой игры, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Таким образом, успешное осуществление игровой деятельности возможно при умелом руководстве педагога, который способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом. В процессе которого, происходит полноценное развитие ребёнка-дошкольника[\[30\]](#).

Рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности в средней группе.

1. Воспитатель постоянно использует разнообразную тематику детской игры по мотивам известных сказочных и литературных сюжетов. Обеспечить условия для свободной, самостоятельной индивидуальной игры (режиссерской), поддерживать эмоциональное и положительное состояние ребёнка.
2. Формировать у детей более сложные игровые умения, поведение в соответствии с разными ролями партнёров, менять игровую роль.
3. Воспитатель поощряет самостоятельную совместную игру детей в небольших подгруппах.
4. Воспитатель в случае необходимости помогает ребёнку подключиться к игре сверстников, находя для себя подходящую по смыслу роль.
5. Воспитатель делает существенный акцент на ролевом диалоге
6. Воспитателю включаться в совместную игру в качестве партнёра.
7. В ходе игры воспитатель не придерживается жёсткого плана, а импровизирует, принимая предложения партнёра – ребёнка относительно дальнейших событий.

8. Учить развёртывать совместную игру небольших подгруппах, учитывая сюжетные замыслы партнёров.
9. Учить детей соотносить свою игровую роль с множеством других ролей для развёртывания интересного сюжета.
10. Развивать у детей интерес к игре, воспитывать умение самостоятельно занять себя игрой (индивидуальной и совместной со сверстниками).
11. Использовать минимальное количество игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимание ребёнка от ролевого взаимодействия.
12. Формировать у детей новые, более сложные способы построения ролевой игры [\[31\]](#).

Рекомендации воспитателю по развитию игровой деятельности с детьми старшего возраста (старшие, подготовительные группы):

1. Стимулировать детей к использованию выразительных средств речи, жестов при передаче характеров исполняемого персонажа.
2. Обеспечить условия для игровой деятельности детей.
3. Дать возможность свободного выбора ребёнком выбора игры, соответствующего его интересам.
4. Воспитатель поощряет детскую инициативу.
5. Может подключиться к игре, принимая на себя роль, не связанную непосредственно с сюжетно-смысловым контекстом, может ввести в игру роль из другого смыслового контекста (это заставляет детей разворачивать сюжет в новом направлении).
6. Воспитатель способствует развитию у детей инициативы и самостоятельности в игре, активности в реализации игровых замыслов.
7. Поощрять стремление ребёнка изготовить своими руками недостающие для игры предметы.
8. Уделять внимание формированию у детей умений создавать новые разнообразные сюжеты игры, согласовывать замыслы с партнёрами, придумывать новые правила и соблюдать их в процессе игры.

9. Способствовать укреплению детских игровых объединений, быть внимательным к отношениям, складывающимся детьми в игре.
10. Ориентировать детей на сотрудничество в совместной игре, регулировать их поведение на основе творческих игровых замыслов.
11. Развивать умения детей самостоятельно организовывать совместную игру, справедливо решать возникшие в игре конфликты. Использовать для этого нормативные способы (очередность, разные виды жребия).
12. Развивать у детей умения широко использовать игровую роль для развёртывания разнообразных сюжетов, для включения в согласованную со сверстниками игру.
13. Совершенствовать умение детей регулировать поведение на основе игровых правил.
14. Воспитатель постепенно формирует у детей умение творчески комбинировать разнообразные события, создавая новый сюжет игры.
15. Воспитатель поддерживает интерес детей к свободной игре-импровизации по мотивам сказок, литературных произведений, предлагая разные формы: драматизация по ролям, кукольный театр, участвует вместе с детьми.
16. Воспитатель организует с небольшими подгруппами детей (6-7 лет) игру-драматизацию по готовым сюжетам в виде короткого спектакля для младших детей или сверстников[\[32\]](#).

Таблица 7

Рекомендации по планированию игровой деятельности

Перспективное планирование

Календарное планирование

I. Самостоятельные игры

1. Игра – экспериментирование (2-3 игры)	Ежедневно вечером 1 игра
2. Сюжетно – ролевая игра	Ежедневно вечером
3. Режиссёрская игра (1 новая, 2 закрепление).	Ежедневно вечером
4. Театрализованные игры	Ежедневно вечером
 II. Обучающие игры:	
1. Дидактические игры	Ежедневно утром и вечером
2. Развивающие (на развитие логического мышления, сенсорных способностей).	Ежедневно утром и вечером
3. Словесные, ТРИЗ игры.	Ежедневно утром и вечером
4. Пальчиковые, хороводные	Ежедневно утром и вечером
5. Подвижные с правилами.	Ежедневно утром и вечером
6. ПДД, ОБЖ, ЗОЖ (по 1-2 игры)	
 III. Игры национальные:	
1. Дидактические	В средних, старших, подготовительных группах
2. Подвижные игры с правилами	В средних, старших, подготовительных группах

Рекомендации по составлению конспекта сюжетно-ролевой игры.

1. Задачи: образовательные; по формированию сюжета игры (автобус, космос).
2. Развитие воображения, наблюдательности, подражания, использования знаний, умений, навыков детей:
 - воспитательные: усвоение норм и правил поведения в коллективе, выполнение правил по сюжету игры;
 - трудовые: действия детей в процессе игры и при подготовке к игре;

- использование художественного слова и художественной деятельности;
- развитие речи и активизация словаря.

3. Методические приёмы по руководству игрой.

Участие воспитателя с младшими группами детей, указание, напоминание, беседы с детьми, индивидуальная работа с малоактивными детьми.

4. Подготовка материала к данной игре.

5. Подготовка воспитателя к данной игре:

- изучение методической литературы;
- составление плана игры, конспекта;
- приготовление атрибутов детьми с родителями.

Предварительная работа с детьми, подготовка к игре с целью представления игры.

6. Деятельность детей в игре.

Распределение по игровым группам.

Перечень правил о каждой игре.

7. Ход игры.

8. Итог игры. Оценка поведения по сюжету, заинтересованность детей продолжением игры.

Рекомендации по подготовке сюжетно-ролевых игр и усложнению их сюжетов.

Использование сюрпризных моментов (получение письма, посылки, телеграммы, проезд и встреча гостя и т.п.) с целью поддержания интереса детей к игре.

Отправление письма, посылки с сообщением, с просьбой.

Чтение книг по теме игры, обсуждение сюжета, поступков героев.

Проведение экскурсии по теме игры.

Наблюдение за трудом взрослых в ближайшем окружении ребёнка (врача, медсестры, повара, швеи и т.д.).

Проведение бесед о различных профессиях, сопровождаемых рассматриванием картинок соответствующих иллюстраций.

Введение в уже знакомую игру новой роли, уточнение обязанностей.

Оказание детям помощи в организации игровой обстановки.

Совместная с детьми игра.

Внесение новых атрибутов, уточнение их значения, вариантов применения.

Постановка проблемных игровых задач.

Посещение другой группы, просмотр аналогичной игры, её обсуждение.

Рассказ воспитателя об играх другой группы.

Поручение детям поговорить с родителями по теме игры (чем интересна та или иная профессия) после чего дети делятся друг с другом тем, что узнали.

Поручение родителям посетить с детьми театр, зоопарк, магазины и т.д.; обменяться впечатлениями.

Составление детьми рассказов на темы «Как мы играли», «Как можно играть ещё интереснее», «Как мы помогали друг другу» и др.

Составление рассказов по сюжетно-образным игрушкам.

Составление с детьми альбома по тематике игры.

Обсуждение с детьми плана сюжетно-ролевой игры.

Обсуждение хода и результатов игры (цель: помочь детям осознать свои действия и поступки в сюжетно-ролевой игре).

Использование мимических этюдов, элементов психогимнастики.

Привлечение детей к изготовлению и оформлению атрибутов игры.

Структура конспекта-сценария сюжетно-ролевой игры со старшими дошкольниками.

1. Тема игры.

2. Цель игры.

3. Задачи игры (примерные):

Сделать игру интересной и привлекательной для дошкольников за счёт учёта игровых интересов и предпочтений детей.

Развивать умение сюжетосложения.

Развивать умение распределять роли и действовать согласно им.

Развивать умение входить в воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней, создавать необходимые постройки.

Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Развивать познавательные психические процессы (воображение, память, мышление, речь и внимание) и детское творчество.

4. Игровое оборудование.

5. Ход игры:

Организационный момент (рассматривание картинки, постройка нужной модели из стульев, строительных материалов и распределение ролей).

Развитие сюжета игры (куда, зачем, что для этого делаем, ролевые действия детей и т.д.)

6. Подведение итогов игры (проводит воспитатель).

Вам понравилась игра? Как вы считаете, все мы справились со своими ролями? Все соблюдали правила? А как может продолжиться наша игра? Каких героев (роли) мы можем придумать вместе с вами для игры ещё? Что нового вы сегодня узнали?

На основании проведенного исследования мы можем сделать следующие выводы:

1. Игра является важнейшей частью деятельности ребенка.

2. Игра оказывает воздействие на ролевое поведение ребенка

3. Целенаправленная организованная и структурированная работа по подбору игр по возрасту, содержанию, изменяет ролевое поведение ребенка в положительную сторону.

При целенаправленной и планомерной работе произошли качественные и количественные изменения показателей уровня игровой деятельности, улучшились межличностные отношения (сформировались навыки игрового взаимодействия и усвоения социальных норм и правил). В играх появились интересные сюжеты, что свидетельствует о развитии творчества, самостоятельности ребят. Изменилось и содержание игр. В игре создаются модели взаимоотношений между людьми.

Воспитатели стали принимать активное участие в играх детей, из сторонних наблюдателей превратились в равноправных и желанных участников игры. Работа по обогащению сюжетов и содержания игр детей проникла во все области воспитательно-образовательной работы.

Свой первый социальный опыт ребенок получает, как правило, в дошкольном возрасте. Поэтому важно создать все условия для развития индивидуальности ребенка и воспитать в нём уважение к другому человеку, развить адекватные формы социального взаимодействия.

Анализ теоретических разработок, трудов известных психологов и педагогов-практиков, собственного экспериментального исследования и каждодневной практической работы с детьми позволили сделать выводы:

1. Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра - есть, своего рода, средством познания ребенком действительности - это серьезное занятие.

Сюжетно-ролевые игры являются наиболее характерными играми дошкольников и занимают значительное место в их жизни. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ясно выраженный самостоятельный и творческий характер.

Задача сюжетно-ролевой игры всегда направлена на три аспекта: развивающий, познавательный и воспитательный.

2. Специфика сюжетно-ролевой игры такова, что позволяет использовать её как одно из эффективных средств социально-нравственного развития детей старшего дошкольного возраста.

Видно, что проводимая работа с детьми, во многом помогла нам формировать умения общаться и взаимодействовать детей друг с другом в процессе игровой деятельности - это умение находить подход к партнеру по общению, поддерживать и развивать установленный контакт, согласовывать свои действия в процессе деятельности, адекватно реагировать и выражать свою симпатию к конкретному ребенку, чуткости к эмоциональному состоянию партнера по общению (умение сопереживать в неудачи, радоваться за успех другого), умение согласовывать свои желания с мнением других участников взаимодействия, умение аргументировано и спокойно доказать свою точку зрения, умение справедливо и адекватно оценивать себя и других партнеров по деятельности, умение регулировать своё поведение в соответствии с нормами морали.

3. Проведенная нами работа в практической части исследования доказала и подтвердила необходимость, важность и эффективность применения на практике работы системы сюжетно-ролевых игр для социально-нравственного развития детей как одного из средств нравственного воспитания дошкольника. Однако, намеченная работа будет продолжаться, т.к., считаю, что максимальный результат в социально-нравственном развитии детей моей группы еще не достигнут.

В результате нашей экспериментальной деятельности было доказано, что игра является развивающей формой ролевого поведения ребенка. В процессе работы, придерживаясь принципов и четкого следования методическим рекомендациям авторов программы «Развитие», собственного активного и заинтересованного подхода по развитию сюжетно-ролевых игр у дошкольников мы заметили как уровень показателей взаимоотношения детей и их ролевое поведение изменилось в положительную сторону.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, игровая деятельность является ведущей на протяжении всего дошкольного детства, её ценность заключается в том, что она оказывает влияние на процесс становления отдельных психических функций (мышления, памяти, речи, воображения, внимания), других видов деятельности (конструктивной,

изобразительной, познавательной, общение), на развитие личности ребенка дошкольника в целом. Игра дошкольников обладает наибольшими возможностями для формирования у дошкольников социально - психологической готовности к совместной деятельности.

Таким образом, главными структурными компонентами творческой сюжетно-ролевой игры являются сюжет, который представляет собой отражение ребенком окружающей его действительности; содержание - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их деятельности, и развитие и усложнение, которого осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связанности изображаемого;

- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений);

- роль - средство реализации сюжета.

- результаты проведенного исследования показали, что формирование коммуникативных умений у дошкольников успешно осуществляется в условиях сюжетно-ролевых игр.

В результате проведенной педагогической работы по вопросам руководства игровой деятельностью дети стали общительнее, их движения - более выразительны, они умеют занять себя, играют длительное время, идут на уступки друг другу, учатся договариваться, разрешать конфликтные ситуации мирным путем.

В играх появились интересные сюжеты, что свидетельствует о развитии творчества, самостоятельности ребят. Изменилось и содержание игр. В игре создаются модели взаимоотношений между людьми.

Воспитатели стали принимать активное участие в играх детей, из сторонних наблюдателей превратились в равноправных и желанных участников игры. Работа по обогащению сюжетов и содержания игр детей проникла во все области воспитательно-образовательной работы.

Свой первый социальный опыт ребенок получает, как правило, в дошкольном возрасте. Поэтому важно создать все условия для развития индивидуальности ребенка и воспитать в нём уважение к другому человеку, развить адекватные формы социального взаимодействия.

Анализ теоретических разработок, трудов известных психологов и педагогов-практиков, собственного экспериментального исследования и каждодневной практической работы с детьми позволили сделать выводы:

1. Сущность игры как ведущего вида деятельности заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра - есть, своего рода, средством познания ребенком действительности - это серьезное занятие.

Сюжетно-ролевые игры являются наиболее характерными играми дошкольников и занимают значительное место в их жизни. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, а их игровая деятельность носит ясно выраженный самостоятельный и творческий характер.

Задача сюжетно-ролевой игры всегда направлена на три аспекта: развивающий, познавательный и воспитательный.

2. Специфика сюжетно-ролевой игры такова, что позволяет использовать её как одно из эффективных средств социально-нравственного развития детей старшего дошкольного возраста.

Видно, что проводимая работа с детьми, во многом помогла нам формировать умения общаться и взаимодействовать детей друг с другом в процессе игровой деятельности - это умение находить подход к партнеру по общению, поддерживать и развивать установленный контакт, согласовывать свои действия в процессе деятельности, адекватно реагировать и выражать свою симпатию к конкретному ребенку, чуткости к эмоциональному состоянию партнера по общению (умение сопереживать в неудачи, радоваться за успех другого), умение согласовывать свои желания с мнением других участников взаимодействия, умение аргументировано и спокойно доказать свою точку зрения, умение справедливо и адекватно оценивать себя и других партнеров по деятельности, умение регулировать своё поведение в соответствии с нормами морали.

3. Проведенная нами работа в практической части исследования доказала и подтвердила необходимость, важность и эффективность применения на практике работы системы сюжетно-ролевых игр для социально-нравственного развития детей как одного из средств нравственного воспитания дошкольника. Однако, намеченная работа будет продолжаться, т.к., считаю, что максимальный результат в социально-нравственном развитии детей моей группы еще не достигнут.

В результате нашей экспериментальной деятельности было доказано, что игра является развивающей формой ролевого поведения ребенка. В процессе работы, придерживаясь принципов и четкого следования методическим рекомендациям авторов программы «Развитие», собственного активного и заинтересованного подхода по развитию сюжетно-ролевых игр у дошкольников мы заметили как уровень показателей взаимоотношения детей и их ролевое поведение изменилось в положительную сторону.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Андреева, А. Д. Современный дошкольник: возрастные нормы и жизненные реалии / А. Д. Андреева // Психолог в детском саду. - 2010. - № 2. - С. 3-17.
2. Р. С., М. В. Воробьева и др. – Дружные Воспитание гуманных и отношений у дошкольников. – М, 2014.- 104 с.
3. Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников : практ. пособие / Н. А. Виноградова, Н. В. Позднякова. - 3-е изд. - Москва : Айрис-пресс, 2011. - 125 с.
4. Гольденберг, М. Л. Опыт организации сюжетно-ролевых игр в соответствии с ФГТ / М. Л. Гольденберг, Т. М. Коликова, И. В. Хороводова // Ребенок в детском саду. - 2012. - № 6. - С. 14-19.
5. Доронов, С. Федеральные государственные требования к структуре Основной общеобразовательной программы дошкольного образования: сюжетная игра и игра с правилами / С. Доронов // Дошкольное воспитание. - 2011. - № 12. - С. 88-93 .
6. Деркунская, В. Дочки-матери, или Во что и как играть с современными мальчиками и девочками? / В. Деркунская, А. Харчевникова // Обруч: образование, ребенок, ученик. - 2011. - № 6. - С. 13-15
7. Ермолаева, М. В. Особенности и средства развития эмоциональной сферы дошкольников : учеб. пособие / М. В. Ермолаева, И. Г. Ерофеева ; Рос. акад. образования, Моск. психол.-социал. ин-т. – Москва : Изд-во Моск. психол.-

- социал. ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2008. - 335 с.
8. Жданова, М. Строят мальчики, строят девочки / М. Жданова // Обруч: образование, ребенок, ученик. - 2012. - № 4. - С. 18-24.
 9. Зонина, Л. Э. Сюжетно-ролевая игра "Добрый доктор Айболит" / Л. Э. Зонина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 2. - С. 59-61.
 10. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 24-27.
 11. Зайцева, И. В. Сюжетно-ролевые игры / Зайцева И. В., Ветрова И. Н. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2009. - № 10. - С. 48-56.
 12. Е. А. Роль правил в гуманных чувств и у дошкольников // Дружные Воспитание гуманных и отношений у дошкольников. - М, 2012. - 121 с.
 13. Краснощекова, Н. В. Новые сюжетно-ролевые игры для младших дошкольников: целевые прогулки, беседы, занятия, изготовление атрибутов к играм / Н. В. Краснощекова. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. - 132 с.
 14. Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощекова. - Изд. 6-е. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. - 250 с.
 15. Колпакова Н эмоционально-нравственной сферы и дошкольного возраста. // ное воспитание. - 2013- № 10. - с.
 16. Комлева, В. У порога творчества. Сюжетно-ролевые игры на занятиях с дошкольниками / В. Комлева // Искусство в школе. - 2010. - № 1. - С. 46-48.
 17. Кириак, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кириак, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 33-35.
 18. Лытаева, О. Ю. Роль близких взрослых в формировании игровой деятельности ребенка / О. Ю. Лытаева // Психолог в детском саду. - 2010. - № 4. - С. 77-93.
 19. Охрименко, Е. В. Научим детей играть : [развитие коммуникатив. навыков у дошкольников] / Е. В. Охрименко // Ребенок в детском саду. - 2008. - № 4. - С. 56-59.
 20. Ревягина, Т. А. Значение игровой деятельности для когнитивного развития детей дошкольного возраста / Т. А. Ревягина, Н. М. Сорокина // Мир психологии. - 2010. - № 1. - С. 85-92.
 21. Смирнова, Е. О. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова // Вопросы психологии. - 2013. - № 2. - С. 15-23.
 22. Степанова, О. И. Гендерное воспитание дошкольников / О. И. Степанова, К. В. Токмакова // Ребенок в детском саду. - 2009. - № 5. - С. 75-79.

23. Ткаченко, И. В. Играю - значит интересно живу : учеб.-метод. пособие / И. В. Ткаченко, Н. А. Богачкина. - Москва : Дрофа, 2008. - 302 с.
24. Татаринцева, Н. Е. Современная культуросообразная технология полоролевого воспитания дошкольников / Н. Е. Татаринцева // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2012. - № 3. - С. 6-13
25. Финкельштейн, Б. Б. Игровой центр в пространстве современного дошкольного учреждения / Финкельштейн Б. Б. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2009. - № 5. - С. 62-70.
26. Эльконин, Д. Б. Воспитательное значение сюжетно-ролевой игры / Д. Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. - 2008. - № 8. - С. 17-22.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Примерный перспективный план по развитию сюжетных игр

Магазин

1. Изучение лексики по темам “Фрукты”, “Овощи”, “Продукты”.
2. Целевая прогулка к овощному магазину.
3. Дидактическая игра и упражнение на тему “Овощи”.
4. Дидактическая игра “Чудесный мешочек” на название, различение овощей и фруктов.
5. Дидактическая игра “Узнай вкус”.
6. Экскурсия в магазин. Наблюдение за работой продавца.
7. Дидактическая игра “Магазин продуктов”.
8. Рассмотрение предметов необходимых для работы продавца.
9. Рассмотрение картины “Продавец” из серии “Кем быть”.
10. Посильное участие детей в изготовлении атрибутов для игры.

Повар

1. Экскурсия на кухню с целью знакомства с оборудованием кухни.

2. Занятие по развитию речи. Дидактическая игра “Сварим из овощей вкусный суп”. “Будем учиться заваривать чай”.
3. Дидактическая игра “Кому что нужно”.
4. Наблюдение за работой повара.
5. Чтение стихотворения “Маша обедает”.
6. Рассматривание картины “Повар” из серии “Кем быть”.

Больница

1. Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.
2. Рассматривание медицинского инструмента.
3. Повторная экскурсия с целью “Наблюдение за приемом больных”.
4. Дидактическая игра “Вылечим мишку”.
5. Чтение стихотворений Максакова “Я сегодня медсестра”, Виеру “Доктора не бойтесь ребята”.
6. Посильное участие в изготовлении атрибутов для игры.

Шофер

1. Целевая прогулка “Знакомство с улицей”.
2. “Рассказ воспитателя о средствах передвижения”. Рассматривание картины “Едем в автобусе”.
3. Наблюдение за работой шофера.
4. “Рассказ воспитателя о труде взрослых”.
5. Рассматривание грузового автомобиля (непосредственно образовательная деятельность).
6. Наблюдение (на прогулке) за тем, как шофер ухаживает за машиной, заботится о ней.
7. Чтение Павловой “На машине”.

8. Чтение стихотворения “Шофер”. Рассмотрение иллюстраций из книги.

10. Изготовление атрибутов игры в присутствии детей.

Парикмахерская

1. Экскурсия в парикмахерскую. Цель: знакомство с общим видом.

2. Наблюдение за работой парикмахера.

3. Рассмотрение инструментов необходимых парикмахеру.

4. Рассматривание картины “Парикмахер” из серии “Кем быть”.

5. Посильное участие детей в изготовлении атрибутов.

Детский сад

1. Непосредственно образовательная деятельность: “Рассказ воспитателя о труде няни”.

2. Наблюдение за трудом няни.

3. Рассказ воспитателя о труде взрослых в детском саду.

4. Дидактическая игра “Кому что надо для работы”.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПАРИКМАХЕРСКАЯ»

Директор

Парикмахеры Клиенты

Кассир

Шофер Пр

Директор

Передают пожелания клиентов

Благодарят за хорошую работу

Сдаёт отчеты за определенный промежуток времени

Сдаёт товар, передает чек из магазина

Об
(по
тел
ин
о
по
но
тов
ре
их

Парикмахер

Организует и контролирует работу, устраняет конфликты, даёт советы в процессе работы

Обсуждает новые причёски, стрижки, общаются

Объясняют какую стрижку или причёску хотят от мастера, проверяют работу (довольны или нет), благодарят

Принимает чеки от парикмахера

Клиент

Беседуют о том, как им нравится обслуживание, устраняет конфликты

Беседуют о предстоящей причёске, стрижке, дают советы по причёске и по уходу за волосами, общаются, выписывают чек для оплаты кассиру

Устанавливают очередь, общаются

Принимает деньги по чеку

Кассир	Организует и контролирует работу, проверяет отчетность	Предъявляют чек для оплаты, платят за работу мастера	
Шофер	Дает задание и заявку на приобретение товара в магазине, общается		Упа тов вы чек
Продавец	Договариваются о том, сколько и каких товаров необходимо, что есть в наличии на данный момент (по телефону)		Передает заявку на товар, получает товар и грузит, берет чек

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ШКОЛА»

	Ученик	Родитель	Учитель другого класса
Учитель	Отвечает на уроке, выполняет поручения, пишет под диктовку, слушает учителя	Интересуется успехами своего ребенка, провожает в класс, приходит на родительское собрание	Дают советы, беседуют о работе

Ученик	Общаются на переменах, делятся информацией, берет «буксир»	Спрашивает об успеваемости, помогает учить уроки, дает советы, обращается с просьбой	
Директор	Выполняет поручения, полученные учителем	Просит перевести в другой класс, узнает о зачислении в школу, общаются	Жалуется на отдельных учеников, подчиняется указаниям
Охранник	Показывает ученический билет при входе (пропуск), соблюдает правила поведения в школе	Сообщает по какому вопросу он пришел	Просит пропустить кого-либо, беседуют

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ХЛЕБОЗАВОД»

	Директор хлебозавода	Пекарь	Грузчики	Контролер
Пекарь	Организует работу, контролирует правильность и аккуратность работы.	Распределяют работу между собой, советуются, общаются.		

Контролер контролирует работу, беседует о качестве продукции, обновляет ассортимент хлебобулочных изделий.

Грузчик Организует и контролирует работу

Шофер Дает указания о доставке хлеба, подписывает путевой лист, контролирует.

Пекарь

Помогают друг другу, распределяют работу между собой, общаются

Подает (грузит) лотки с хлебом. Проверяет количество лотков.

Проверяет качество готовой продукции, рассматривает выпеченные изделия, отмечает количество выпеченного хлеба за смену.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «БИБЛИОТЕКА»

	Заведующий	Библиотекарь	Читатели	Шофер	Продавец книжном магазине
Заведующий		Рассказывает о пожеланиях читателей, совместно готовят выставки и встречи.	Дают советы по работе библиотеки, принимают участие в выставках и встречах.	Принимает накладную, отчитывается за товар по накладной	Рекламирует свой товар (по телефону)
Библиотекарь	Распределяет и контролирует работу, разрешает конфликты.	Общаются, готовят выставки и встречи, заботятся о книжном фонде.	Расписываются в формулярах, просят подобрать литературу, благодарят за помощь.		
Читатели	Организует выставки, встречи, беседует о том, как им нравится обслуживание.	Выписывает формуляр, выдает книги, записывает в формуляр, беседует о прочитанном, помогает подобрать нужную литературу	Общаются, беседуют о прочитанном, участвуют в выставках, встречах		

Шофер	Выписывает накладную, проверяет привезенную литературу по накладной.	Набирает литературу по накладной, упаковывает
Продавец в магазине	Договариваются о необходимой литературе по телефону.	Предъявляет накладную, загружает и разгружает товар.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «РЫБАКИ»

	Капитан судна	Рыбаки	Водитель-экспедитор	Диспетчер
Помощник капитана	Отдает команды, крутит штурвал.	Рыбаки обращаются с просьбой еще раз бросить якорь (выловили нее всю рыбу и т.д.)		
Рыбаки (бригадир)	Обнаруживает в бинокль косяки рыб, отдает команды бригадиру.	Раскручивают вместе сеть, бросают в море, ловят рыбу, раскладывают в ящики по сортам и видам.	Подъезжает к кораблю, покупает у рыбаков рыбу, загружает ее в машину.	

Продавец

Сдаёт улов,
берёт
квитанцию.
Осматривает
груз, проверяет
качество
упаковки

Звонит в
магазин и узнаёт
доставили ли
рыбу.

**Водитель-
экспедитор**

Выдаёт путевку,
посылает на
разгрузку в
нужный магазин.

**Капитан
судна**

Дает указания
об отплытии
судна, выдает
маршрутный
лист,
осуществляет
контроль

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «АПТЕКА»

	Заведующая	Покупатель	Провизор- аптекарь	Шофер	Кассир
Провизор- аптекарь	Контролирует качество работы, выдает зарплату.	Покупает лекарство, просит объяснить, как принимать лекарства.	Выполняют совместную работу, общаются.	Подвозит лекарства.	Выдает чек, получает деньги в соответствии с ценой, названной провизором.

Фармацевт	<p>Дает указания по изготовлению лекарств, выдает зарплату.</p>	<p>Просит изготовить то или иное лекарство по рецепту, выданному врачом.</p>	<p>Общаются.</p>	<p>Подвозит компоненты для изготовления лекарств по рецептам.</p>
Покупатель	<p>Общаются, регулирует спорные вопросы.</p>	<p>Занимает очередь, общаются.</p>	<p>Принимает рецепт и заказ, упаковывает и выдает лекарство, объясняет, как его нужно принимать.</p>	<p>Получает деньги, выдает чек.</p>
Шофер	<p>Выдает зарплату, отправляет за новыми лекарствами.</p>			
Кассир	<p>Контролирует работу, выдает зарплату.</p>	<p>Платит деньги за лекарство.</p>		

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «БОЛЬНИЦА»

	Главный врач	Медсестра	Пациент	Процедурная медсестра	Работник аптечного киоска
Врач-специалист	Принимает на работу, организует работу, контролирует, медикаментами и оборудованием	Выполняет указания, назначения врача, помогает врачу.	Приходит на прием с жалобами, просит назначить лечение, благодарит.	По направлению, выданному доктором, выполняет соответствующие процедуры.	
Санитарка	Принимает на работу, контролирует работу.	Организует работу.			
Регистратор	Принимает на работу, организует работу, контролирует.	Приносит мед.карты больных из регистратуры.	Записывается на прием к врачу.		
Шофер	Принимает на работу, дает указания о доставке медикаментов и оборудования, контролирует.	Ездит помогать больным в домашних условиях.			Дает указания на доставку медикаментов в аптечный киоск.

Пациент	Беседует.	Беседует, выписывает направление на обследование.	Общаются.	Делает уколы, берет анализы, делает ингаляции и т.д.	Продает лекарства по рецепту.
----------------	-----------	---	-----------	---	-------------------------------------

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «ПОЧТА»

	Заведующий	Клиенты	Оператор	Шофер
Почтальон	Дает указания о выполнении работы, контролирует работу, выдает зарплату.	Получает письма, газеты, журналы, открытки, передает письма, открытки для отправки.	Выдает газеты, журналы, письма, открытки.	Подвозит почтальона.
Оператор	Дает указания о работе с клиентами, контролирует работу, выдает зарплату.	Отправляет посылки, бандероли, письма, покупает газеты, журналы, открытки, отправляет денежные переводы.	Помогает в отправлении посылок, бандеролей.	Привозит посылки, бандероли, корреспонденцию.

Клиент	Общаются.	Занимает очередь, общаются.	Принимает посылки, бандероли, упаковывает их, принимает письма, денежные переводы.
Шофер	Выдает зарплату. Дает указания по перевозкам.		Отдает посылки и бандероли для дальнейшей пересылки.

1. Ткаченко, И. В. Играю - значит интересно живу : учеб.-метод. пособие / И. В. Ткаченко, Н. А. Богачкина. - Москва : Дрофа, 2008. - С. 116. [↑](#)
2. Ткаченко, И. В. Играю - значит интересно живу : учеб.-метод. пособие / И. В. Ткаченко, Н. А. Богачкина. - Москва : Дрофа, 2008. - С. 116. [↑](#)
3. Там же. [↑](#)
4. Кирияк, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кирияк, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 34. [↑](#)
5. Кирияк, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кирияк, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 34. [↑](#)
6. Кирияк, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кирияк, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 35. [↑](#)

7. Смирнова, Е. О. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова // Вопросы психологии. - 2013. - № 2. - С. 16. [↑](#)
8. Эльконин, Д. Б. Воспитательное значение сюжетно-ролевой игры / Д. Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. - 2008. - № 8. - С. 17-22. [↑](#)
9. Смирнова, Е. О. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова // Вопросы психологии. - 2013. - № 2. - С. 16. [↑](#)
10. Там же. [↑](#)
11. Охрименко, Е. В. Научим детей играть : [развитие коммуникатив. навыков у дошкольников] / Е. В. Охрименко // Ребенок в детском саду. - 2008. - № 4. - С. 57. [↑](#)
12. Охрименко, Е. В. Научим детей играть : [развитие коммуникатив. навыков у дошкольников] / Е. В. Охрименко // Ребенок в детском саду. - 2008. - № 4. - С. 57. [↑](#)
13. Там же. [↑](#)
14. Охрименко, Е. В. Научим детей играть : [развитие коммуникатив. навыков у дошкольников] / Е. В. Охрименко // Ребенок в детском саду. - 2008. - № 4. - С. 57. [↑](#)
15. Кирияк, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кирияк, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 34. [↑](#)
16. Кирияк, Г. Н. Технологическая карта педагогического проекта организации игровой деятельности / Г. Н. Кирияк, И. Г. Манягина // Ребенок в детском саду. - 2013. - № 1. - С. 34. [↑](#)

17. Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощекова. - Изд. 6-е. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. - С. 109. [↑](#)
18. Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощекова. - Изд. 6-е. - Ростов-на-Дону : Феникс, 2011. - С. 109. [↑](#)
19. Там же. [↑](#)
20. Зайцева, И. В. Сюжетно-ролевые игры / Зайцева И. В., Ветрова И. Н. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2009. - № 10. - С. 49. [↑](#)
21. Зайцева, И. В. Сюжетно-ролевые игры / Зайцева И. В., Ветрова И. Н. // Воспитатель дошкольного образовательного учреждения. - 2009. - № 10. - С. 49. [↑](#)
22. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 24. [↑](#)
23. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 24. [↑](#)
24. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 24. [↑](#)
25. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 24. [↑](#)
26. Доронов, С. Федеральные государственные требования к структуре Основной общеобразовательной программы дошкольного образования: сюжетная игра и игра с правилами / С. Доронов // Дошкольное воспитание. - 2011. - № 12. - С. 88. [↑](#)
27. Там же. [↑](#)

28. Доронов, С. Федеральные государственные требования к структуре Основной общеобразовательной программы дошкольного образования: сюжетная игра и игра с правилами / С. Доронов // Дошкольное воспитание. - 2011. - № 12. - С. 88. [↑](#)
29. Гольденберг, М. Л. Опыт организации сюжетно-ролевых игр в соответствии с ФГТ / М. Л. Гольденберг, Т. М. Коликова, И. В. Хороводова // Ребенок в детском саду. - 2012. - № 6. - С. 14. [↑](#)
30. Гольденберг, М. Л. Опыт организации сюжетно-ролевых игр в соответствии с ФГТ / М. Л. Гольденберг, Т. М. Коликова, И. В. Хороводова // Ребенок в детском саду. - 2012. - № 6. - С. 14. [↑](#)
31. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 26. [↑](#)
32. Забудько, Г. А. Сюжетно-ролевая игра в становлении личности ребенка / Г. А. Забудько // Дошкольная педагогика. - 2012. - № 7. - С. 26. [↑](#)