

Содержание:

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день проблема развития личности ребёнка является достаточно актуальной как в России, так и в мире в целом. Человек, являясь частью социума, в век интернета и прогрессивных технологий становится менее защищенным перед самим социумом. На нас давит враждебная реклама, пропаганда, потоки различной информации. Не подготовленный человек не в силах оценить, переработать и сделать реальные выводы. И здесь на помощь приходят сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно - ролевая игра - это самый доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.

В игре ребёнок может реализовать себя, проявить свои волевые качества, эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В процессе сюжетно-ролевой игры дети не только познают окружающий мир, но и сами являются его творцами, отражают в нем свои знания об известных им реальных явлениях и событиях, выражают свое отношение к ним, которое может быть ошибочным и требует коррекции.

Таким образом, актуальность проблемы развития личности ребёнка в современной дошкольной образовательной организации и необходимость разработки новых подходов к организации этого процесса в практической деятельности педагога обусловили выбор темы исследования: «Влияние сюжетно-ролевой игры на развитие личности ребенка дошкольного возраста».

Цель исследования: теоретически обосновать и практически доказать эффективность использования сюжетно-ролевой игры в развитии личности ребёнка дошкольного возраста.

Задачи исследования:

- 1) провести анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;
- 2) раскрыть роль сюжетно-ролевой игры в развитии личности ребёнка;
- 3) разработать комплекс сюжетно-ролевых игр по развитию личности ребёнка;

4) организовать и провести педагогический эксперимент по развитию личности ребёнка средствами сюжетно-ролевой игры.

Объект исследования: процесс развития личности детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: влияние сюжетно-ролевой игры на развитие личности ребёнка.

Гипотеза исследования: формирование личности ребёнка дошкольного возраста средствами сюжетно-ролевой игры будет успешным, если:

- осуществляется диагностика уровня сформированности личности ребёнка дошкольного возраста;

- осуществляется педагогическое руководство сюжетно-ролевой игрой в формировании личности ребёнка.

Теоретико-методологическая база обусловлена междисциплинарной спецификой, в основе которых лежат исследования ученых Зворыгина Е. В., Гаспарова Е. М., Максакова А. И., Тумакова Г. А.

Методы исследования: теоретические (анализ научной литературы), эмпирические (педагогический эксперимент, педагогическое наблюдение, обобщение передового педагогического опыта, сравнение, обобщение данных).

База исследования: муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида номер 21 «Алёнушка».

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав теоретических и практической, заключения, списка использованной литературы и приложения.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ВЛИЯНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЁНКА ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1 Сюжетно-ролевая игра дошкольника и её особенности

Особое внимание в педагогической теории игры уделяется изучению игры как средству воспитания. Игра - это увлекательное занятие для ребенка, а также важнейшее средство их воспитания и развития. Главным является положение о том, что в дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается его внутреннее содержание.

С помощью игры ребенок не просто играет какую-либо профессию, он входит в нее, вживаясь, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность (С. Л. Рубинштейн) [25, 37].

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 ярко выраженный самостоятельный и творческий характер.

Е.О.Смирновой утверждает, что игра – это не научное понятие. В широком смысле игра представляет собой самостоятельную эмоционально насыщенную деятельность ребёнка, в которой есть элемент импровизации, спонтанности и опробования себя и предмета своей игры в различных ситуациях [19;2].

Характерной чертой сюжетно-ролевой игры, является самостоятельный характер деятельности детей, т.е игру создают сами дети. Они самостоятельно выбирают тему, место, время, линию ее развития, решают, что будет главным в их игре, какие будут роли играть. Каждый ребенок сам выбирает средства воплощения образа.

Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнеров, сами устанавливают игровые правила, следуют за их выполнением, регулируют взаимоотношения. Сюжетно-ролевая игра эмоционально насыщена и поэтому каждый ребёнок получает радость и удовольствие от самого процесса. Игра вводит любого ребенка в такой притягательный для него мир взрослых людей, систему отношений, существующую в этом мире.

У сюжетно-ролевой игры есть своя специфическая структура. Эта структура состоит из следующих компонентов: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет - это та сфера действительности, которую дети отражают в своих играх (Д. Б. Эльконин) [12, 36]. В сюжетах игр отображаются конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с

окружающим. К тому же его игровые действия – одно из основных средств реализации сюжета.

Существует множество сюжетов детских игр. По классификации описанных Д. Б. Элькониним, условно все сюжеты делятся на бытовые (игры в семью, парикмахерскую.), производственные (игры отражающие профессиональный труд людей - строительные, сельскохозяйственные), общественно-политические (игры в войну, школу) [12, 36].

Некоторые сюжеты встречаются на протяжении всего дошкольного детства, но Д. Б. Эльконин, описывает закономерность в их развитии. Здесь можно говорить, по крайней мере, о трех линиях развития игр в рамках одного сюжета. Развитие сюжетов идет от бытовых игр к играм с производственным сюжетом и, наконец, к играм с сюжетами общественно-политическими. Такую последовательность Д. Б. Эльконин связывает с расширением кругозора ребенка и его жизненного опыта, с вхождением его во все более глубокое содержание жизни взрослых.

На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий. Кроме того, в каждую эпоху происходит серьезные иногда экстренные события, которые существенно отражались на жизни людей, вызывали эмоциональный отклик у детей и взрослых. Такие события всегда порождают новые сюжеты детских игр («война», «космические путешествия»). В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей («школа», «дочки-матери» и т. д.).

Следующим компонентом выступает содержание сюжетно-ролевой игры. Под содержанием мы понимаем то, что воспроизводится ребенком в качестве главного в человеческих отношениях. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в отношения и деятельность людей. В нем отражается лишь внешняя сторона поведения человека. Например, как действует человек в какой-либо ситуации, или отношения человека к другим людям, или смысл человеческой деятельности. Одна и та же по своему сюжету игра может иметь совершенно разное содержание. Содержание игр не редко определяется социальными условиями, в которых живет ребенок.

Источником содержания детских игр по мнению Р. И. Жуковской могут быть два вида источников: непосредственный детский опыт, возникающий стихийно, и опыт, организуемый воспитателем. Опыт ребенка - важный источник, но часто поверхностный, поэтому взрослый должен корректировать, направлять

ребенка. Названные источники способствуют развитию содержания игр и влияют на умственное развитие ребенка [16, 84].

Содержание игры исходит из знаний детей тех сторон действительности, которые изображаются в игре, его личным опытом. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

И последний компонент - это роль. С помощью роли ребёнок воплощает содержание сюжетно-ролевой игры, роль является средством реализации сюжетно-ролевой игры.

Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д. Б. Эльконин называет единицей игры, ее центром. Роль объединяет все стороны игры.

Играя какую-либо роль, ребёнок сравнивает себя с каким либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Всякая роль содержит свои правила поведения, взятые ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.

Сюжетно-ролевая игра имеет свои особенности. Первая особенность -это соблюдение правил. Правила регулируют действия ребенка и воспитателя. Просто так умение действовать по правилу у ребенка не появляется. Для ребёнка очень сложно выполнять правила и в этом главным помощником является сюжетно-ролевая игра, где подчинение правилу вытекает из самой сути игры. Осваивая правила ролевого поведения, у ребенка формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе.

Вторая особенность - у игр социальный мотив. Ребёнок стремится к совместной социальной жизни со взрослыми. Это связано с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, а с другой стороны с растущей самостоятельностью детей. Это противостояние разрешается в сюжетно-ролевой игре, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения [13, 66].

Третья особенность сюжетно-ролевых игр - это эмоциональное развитие дошкольника. В игре ребенок может проявить эмоции, которые в жизни ему еще не доступны. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «понарошку», «как будто», «по правде». У детей в игре переживания всегда искренние, ребенок не может еще притворяться. В игре мама по-настоящему любит свою дочку-куклу и серьёзно переживает вкусно ли у

неё получился обед. И. М. Сеченов доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка. Из вышесказанного можно сделать вывод, что, сюжетно-ролевая игра - это школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир малыша.

Еще одна особенность сюжетно-ролевой игры - развитие интеллекта дошкольника. Содержание игры связано с общим умственным развитием ребенка, с формированием его интересов. У детей дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, к разным видам труда взрослых, поэтому содержание игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. При появлении длительной перспективы игры у детей мышление и воображение становится целенаправленными. Продолжительное пребывание ребенка в одной роли заставляет его глубже вникать в смысл того, что он изображает.

Следующая особенность - развитие воображения и творчества. Дети обговаривают общий план действий, последовательность действий, а во время игры возникают новые идеи, новые образы. В игре ребёнок лучше понимает связи между разными явлениями жизни.

И последняя особенность - это развитие речи. Для игры особенно велика роль слова. С помощью слова ребёнок выражает свои мысли и чувства, понимает переживания партнеров, согласовывает с ними свои действия. По мнению Л. С. Выготского развитие детского воображения важное условие усвоения речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отстающими и в развитии воображения.

Речи и игра взаимосвязаны между собой. Речь развивается и активизируется в игре, а игра развивается под влиянием развития речи. Ребенок словом обозначает свои действия, словом он пользуется, чтобы дополнить действия, выразить свои эмоции и чувства [7, 155].

Период развития сюжетно-ролевой игры приходится на возраст 4-5 лет: для осуществления своих игровых целей дошкольник перед началом игры выбирает себе товарищей, подбирает необходимые игрушки, по ходу игры совершает определенные действия и поступки, вступает в разнообразные отношения с играющими. В процесс игры вовлекаются психические, познавательные процессы ребенка, а также воля, чувства и эмоции, потребности и интересы, ребенок говорит, активно действует и использует свои знания. Таким образом, можно

вывести задачи для развития детей в игре:

1. Создать условия для усвоения детьми дошкольного возраста норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности.
2. Развивать социальный и эмоциональный интеллект детей, их эмоциональную отзывчивость, сопереживание, навыки доброжелательного общения и взаимодействия со взрослыми и сверстниками.
3. Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий детей.
4. Формировать уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в коллективе, позитивные установки к различным видам труда и творчества.
5. Формировать у детей основы безопасного поведения в быту, социуме, природе; готовность к совместной деятельности со сверстниками [11;29].

Таким образом, потенциал сюжетно-ролевой игры в развитии личности детей 4-5 лет очевиден если будут соблюдаться следующие условия. Во-первых, если ребёнок будет обладать необходимыми для полноценной игры знаниями и впечатлениями о каком-либо событии или взаимодействии людей. Во-вторых, у ребенка игра должна быть развивающей. Именно сюжетно-ролевая игра дает дошкольникам возможность отобразить взрослый мир и принять участие в воображаемой социальной жизни, во время которой дети учатся выражать эмоции, разрешать конфликты, правильно взаимодействовать с окружающими, у детей в процессе игры формируются личностные качества.

1.2 Роль сюжетно-ролевой игры в развитии личности ребёнка дошкольного возраста

Игра является основным видом деятельности ребёнка в дошкольном возрасте и выступает как важное средство воспитания. Дети дошкольного возраста всегда играют. Сюжетно-ролевой игре принадлежит большая роль в развитии личности, в формировании ее свойств и обогащении ее внутреннего содержания, морально-волевых качеств.

Дошкольное детство - это короткий, но значимо важный период становления личности. В это время ребенок получает первоначальные знания об окружающем мире, у него происходит формирование определенных отношений к людям, к труду, к животным, к природе, вырабатываются навыки, привычки правильного поведения, складывается характер. Благодаря игре, дошкольник открывает себя миру и мир для себя. Большую часть своего времени дети дошкольного возраста заняты не общением, учением или домашним трудом, а игрой, в ней идет процесс воспитания в такой же мере, как и в остальных видах деятельности.

Главным источником сюжетно-ролевой игры для ребёнка становится окружающий его мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников. Взяв на себя роль в игре, дошкольник соглашается и с правилами игры, поэтому ему приходится вести себя в соответствии с правилами. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств, а значит, формирует волевые и поведенческие качества. Содержанием игры становится не предмет, а отношения между людьми. В игре дошкольник учится умению общаться со сверстниками и взрослыми, развивает волевые качества.

Под волевыми качествами понимают особенности волевой регуляции, проявляющиеся в конкретных специфических условиях, обусловленных характером преодолеваемой трудности [45, 106].

Сюжетно-ролевые игры закрепляют у дошкольника необходимые волевые качества личности. К волевым качествам относятся: целеустремленность, решительность, смелость, инициативность, настойчивость, самостоятельность, выдержка, дисциплинированность.

Целеустремленность проявляется в подчинении человеком своего поведения устойчивой жизненной цели, готовности отдать все силы и способности для ее достижения.

Решительность проявляется в быстром и продуманном выборе цели, определении способов ее достижения. Она проявляется в сложных ситуациях выбора, связанных с риском. Противоположность этому качеству - нерешительность.

Под смелостью подразумевается способность человека преодолевать чувство страха и растерянность. Проявляется в момент опасности для жизни человека, в сложной работе, большой ответственности, не побоится неудачи. Смелость требует разумного, здравого отношения к действительности.

Настойчивость проявляется в способности доводить до конца принятые решения, достигать поставленной цели, преодолевая всякие препятствия на пути к ней. Не стоит путать настойчивость с упрямством. Упрямство - это отрицательное качество воли. Упрямец признает лишь собственное мнение и руководствуется им в своих действиях, хотя мнение может быть ошибочным.

Волевое качество выдержка, или самообладание проявляется в способности сдерживать психические и физические проявления, мешающие достижению цели.

Под инициативностью понимается волевое качество, благодаря которому человек действует творчески. Это, отвечающая времени и условиям, активная и смелая гибкость действий и поступков человека.

Дисциплинированность проявляется в сознательном подчинении своего поведения общественным правилам и нормам.

Основную роль в развитии дошкольников играют те качества и психические процессы, которые позволяют ребенку выполнять сложную развернутую игровую деятельность. Воля является одним из таких качеств. Характерными чертами развития воли у дошкольника являются: появление внутреннего контроля в поведении, формирование целеполагания, возникновение борьбы и соподчинения мотивов, развитие способности в волевому усилию, речевое планирование деятельности, побуждение взрослых и сверстников к исполнению собственных планов, произвольность в сфере движений, действий, а также познавательных процессов и общения со взрослыми.

Для детей дошкольного возраста главным методом воспитания волевого поведения является постановка перед ними требований, например, требование - доверие, требование - просьба, требование - совет. Данные требования мотивируют их, тем самым обеспечивая развитие осознанности. Игры выполняют особую роль в развитии воли у детей, они вносят свой специфический вклад в совершенствование волевого процесса.

Сюжетно-ролевые игры - это то пространство, где ребенок может практиковать, осваивать и присваивать нужные формы поведения. Наблюдая за детьми, мы пришли к убеждению, что правила в игре, призывают ребенка к сосредоточенности, им необходимо включать свой интеллект: восприятие, память и мышление, контролировать процесс игры и свои действия. Так он приобретает опыт сосредоточенности, элементарного управления своим поведением и поступками.

Важнейшим критерием дошкольной зрелости в волевой сфере является уровень развития самостоятельности ребенка. Критериями и признаками самостоятельности дошкольника считается его умение организовать и завершать собственную деятельность; желание вступать в контакт со сверстниками; умение действовать и взаимодействовать при организации деятельности и ее выполнении.

По определению из «Толкового словаря русского языка», самостоятельность - это способность к независимым действиям, суждениям, обладание инициативой, решительность [15, 165].

Самостоятельность помогает ребёнку организовать взаимодействие с товарищами, соотносить свои умения и желания действовать с условиями окружающей обстановки. Для формирующейся личности ребёнка самостоятельность становится в старшем дошкольном возрасте качественным приобретением. Для развития самостоятельности подбор игр осуществляется с большими трудностями, так как выдержка проявляется в естественных условиях, проиграть которые трудно. Огромную роль здесь смогут сыграть сюжетно - ролевые игры [28, 188].

Дети дошкольного возраста должны обдуманно выбирать тему игры, намечать ее план, примерную последовательность действий, то есть должен в общих чертах представить изображаемые события.

Сюжетно-ролевая игра возникает из потребности дошкольника узнать окружающий его мир, причем жить в этом мире так, как взрослые. Игра, как способ познания действительности, есть одно из главных условий развития детского воображения и самостоятельности. Не воображение порождает игру, а деятельность ребенка, познающего мир, творит его фантазию, его воображение, его самостоятельность. Игра подчиняется законам реальности, а ее продуктом может быть мир детской фантазии, детского творчества. Игра формирует познавательную активность и саморегуляцию, позволяет развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. Игра для дошкольников - любимая форма деятельности. В игре, осваиваются игровые роли, дети обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Важное место в стимулировании адекватного процесса формирования личности у дошкольников занимают сюжетно-ролевые игры. В сюжетно-ролевой игре ребенок учится ставить цели (пусть пока «игрушечные», связанные с правилами игры) и стремиться к их достижению. Примером подобных игр для дошкольников может послужить игра «Котенок» (для дошкольников). Дети представляют, что мама

принесла домой котенка, которому страшно, грустно и совсем безрадостно. Каждый ребенок по очереди превращается в котенка, остальные гладят его и говорят добрые слова.

Полезность игры для старших дошкольников находится в прямой зависимости от руководства игровой деятельностью со стороны воспитателя. Воспитатель в игре передает детям свой нравственный опыт, приобщает их к социальной жизни взрослых людей.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры ведут к развитию личности детей дошкольного возраста, к закреплению необходимых волевых качеств личности. Волевые качества личности начинают формироваться в период дошкольного возраста. Такие качества, как настойчивость, которое понимается в стремлении достичь необходимого, вопреки имеющимся трудностям и неудачам; решительность, под которой понимается быстрое принятие решений и смелое проведение их в жизнь; выдержка, спокойствие в поведении при возникновении конфликта, малообдуманные эмоциональные реакции на происходящие вокруг ситуации; а также ответственность, самостоятельность, дисциплинированность.

Раскрытие роли сюжетно-ролевой в развитии личности ребёнка помогли осознать смысл, значение и суть детской игровой деятельности в формировании личности детей дошкольного возраста. Также необходимо выявить методы и приёмы педагогического руководства в формировании личности по средствам сюжетно-ролевой игры, которые будут подробно рассмотрены в следующем параграфе.

1.3 Методические рекомендации по организации руководства сюжетно-ролевой игрой детей старшего дошкольного возраста

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует от воспитателя огромного мастерства и педагогического такта. Игру воспитатель должен направлять не нарушая ее, сохраняя самостоятельный и креативный характер игровой деятельности.

В отечественной педагогике существуют приёмы косвенного и прямого руководства сюжетно-ролевой игрой. Руководство без непосредственного вмешательства в игру путём обогащения знаний **детей** об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов называют косвенным. С

помощью такого приёма сохраняется самостоятельность **детей в процессе игры.**

Прямые приёмы руководства дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, на взаимоотношения и поведение детей в игре. К таким приемам **руководства можно отнести** ролевое участие взрослого в игре, разъяснение, помощь, участие в сговоре **детей**, совет по ходу игры, предложение новой темы игры. Но нельзя забывать о том, что сохранение и развитие самостоятельности детей в игре является основным условием этих приёмов.

В то же время, для развития самостоятельной игры **детей воспитатель должен грамотно руководить игрой и создавать условия для развития сюжетно-ролевой игры.**

Для развития сюжетно-ролевой игры создаются следующие условия:

- организация предметно-игровой среды (тематические игровые уголки, где расположено игровое оборудование и игрушки);
- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами);
- включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок;
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Для создания сюжетно-ролевой игры воспитатель должен вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность, спланировать ход игры, последовательность действий, затем он должен распределить роли, согласовать замысел. Во время игры воспитатель помогает решать игровые задачи и поддерживать познавательный интерес в игре, наблюдает за игрой детей, подсказывает, даёт совет дошкольникам, создаёт проблемную ситуацию и индивидуально работает с детьми.

В **играх старших детей** наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения и поступки. Уже врач не только делает уколы, ставит градусник, но и заботливо уговаривает, успокаивает больного, а мама проявляет заботу о дочке, причем не только кормит, купает, одевает, но и воспитывает, читает книжки.

Изменение тематики игр и их содержания связано с расширением их источников. Игры старших дошкольников определяются в основном теми впечатлениями,

которые получают дети в процессе непосредственного общения с окружающим. В **играх** старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания, полученные из книг, рассказов взрослых, на экскурсиях.

Например, перед началом игры «Детский сад» воспитатель проводит предварительную работу. Сначала вместе с ребятами воспитатель посещает медицинский кабинет, зал ритмики, кухню, прачечную, кабинет заведующей, беседует с медицинской сестрой и врачом, поваром, прачкой, заведующей об их работе. После этого в группе воспитатель проводит беседу «Кто и как работает в нашем детском саду», обобщает знания, полученные на экскурсии. А уже после того организует игру «Режим дня», тем самым, наметив план игры.

Далее воспитатель предлагает детям **поиграть самостоятельно**, но если у **детей** не возникло должного интереса к игре, он выступает как равноправный партнер, выполняя главную или второстепенную роль. К примеру, он может предложить детям определенные роли врача, медсестры, няни. Когда все роли будут распределены, педагог побуждает **детей к игре**: «Няне нужно быстро сходить на кухню и принести завтрак».

Во время игры воспитатель смотрит за правильным развитием сюжета, вводит новые роли при желании детей и сглаживает конфликты, которые могут возникнуть между детьми.

Воспитателям необходимо помнить, что **руководство игрой**, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. Выбор игры. Воспитатель перед игрой должен изучить интересы детей, их любимые игры, а также использовать темы игр, отражающих общественные события и явления, окружающую бытовую жизнь людей.
2. План игры. Воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению игры интересным содержанием, **способным увлечь ребенка**, и определить предполагаемые роли и средства игровой организации.
3. Ознакомление **детей** с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать **детей** к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.
4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают **сюжетно-ролевые** игры с наделения окружающих предметов переносными значениями:

стулья - поезд, кубики - корабль. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

5. Распределение ролей. Воспитателю необходимо стремиться удовлетворить игровые потребности **детей**, то есть каждому предложить желаемую роль, а также установить очередность разыгрывания ролей разной степени активности, искать возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Воспитателю необходимо создать интересную игровую ситуацию. Для этого можно использовать некоторые методические приемы. Например, подготовить группу **детей** к разыгрыванию игрового эпизода; в начале игры распределить главные роли между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением.

7. Сохранение игровой ситуации. В развернутой **сюжетно-ролевой** игре **сюжет** естественно и непринужденно развивают сами **играющие дети**. Воспитатель помогает этому с помощью некоторых приемов: в общении с детьми употребляет условную игровую терминологию, старается обыграть любое дело детского коллектива, все меры педагогического воздействия (требования, поощрения, наказания) осуществляет в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

8. Завершение игры. Воспитателю необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у **детей** острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой **игра**.

Выбор темы игры, развитие замысла, обогащение содержания - этапы на которые воспитатель должен обратить особое внимание.

Подводя итог теоретической части нашего исследования, мы выяснили, что формирование личности ребенка старшего дошкольного возраста является актуальной и значимой проблемой педагогической практики, которая может решаться средствами организации сюжетно-ролевой игры. Но дети старшей группы не совсем умеют самостоятельно организовывать полноценную игру, поэтому задача педагога заключается в том, чтобы научить играть в сюжетно-ролевую игру и обогатить её знаниями и наблюдениями окружающей действительности.

Таким образом, в практической части нашего исследования будет рассмотрен опыт организации и проведение педагогического эксперимента формирования личности дошкольника средствами сюжетно-ролевой игры.

2 ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИЗУЧЕНИЮ ВЛИЯНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1 Описание опыта организации и проведение педагогического эксперимента по развитию личности ребенка средствами сюжетно-ролевой игры

Формирование личности ребёнка у детей в процессе сюжетно-ролевой игры, проводилось на базе муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения детский сад комбинированного вида номер 21 «Алёнушка» г. Бугуруслан. Участие в опыте принимали 20 детей (мальчиков и девочек) в возрасте 5-6 лет.

Специально для опытной группы нами была проведена работа по формированию личности ребёнка средствами сюжетно-ролевой игры. Мы реализовали опыт работы по развитию личности дошкольника, где прописали условия для создания сюжетно-ролевой игры, и комплекс, состоящий из сюжетно-ролевых игр.

Целью опыта было формирование личности старших дошкольников по средствам сюжетно - ролевой игры.

Перед собой мы поставили следующие задачи:

- определить диагностические методики;
- провести подготовительную работу с родителями;
- определить перечень сюжетно - ролевых игр;

- помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определённые роли;
- формировать у детей волевые качества;
- формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре;
- формировать дружеские взаимоотношения в игре, чувство гуманизма, активности, ответственности, дружелюбия.
- закрепить знания о труде врача, продавца, парикмахера.

На первом этапе нашей работы мы провели предварительную работу с дошкольниками и их родителями. С детьми мы провели беседы о профессиях с использованием иллюстраций, рассматриванием картин; чтение художественной литературы: Маяковский «Кем быть?», Михалков «А что у вас?», Д. Родари «Чем пахнут ремёсла?». С родителями мы оформили игровые уголки «Магазин», «Больница», «Парикмахерская». Также мы с помощью родителей пополнили развивающую среду: обновили продукцию в магазине, лекарства и косметические средства в больнице и парикмахерской; с помощью родителей была изготовлена спецодежда; добавлены инструменты; изготовлена кровать и постельные принадлежности для кукол, нами был сделан кассовый аппарат деньги и разные таблицы.

Сюжетно - ролевая игра - ведущая деятельность дошкольного возраста, но игра не возникает сама по себе. Для этого необходимо создать следующие условия: организовать предметно-игровую среду; правильно расположить разнообразный игровой материал в прикладах (коробки, контейнеры, ящики с условными и реалистичными игрушками и атрибутами); пополнить и обогатить игровую среду в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Поэтому мы в группе детей старшего дошкольного возраста отказались от стационарных игровых зон, сковывающих игровую инициативу детей, предлагающих детям готовые сюжеты. Все атрибуты различных сюжетных игр поместили в яркие пластиковые, деревянные или картонные лотки, коробки, которые пометили специальными условными обозначениями (например, красный крест на коробке с атрибутами для игр "Больница" или "Аптека"; изображение книги и глобуса на коробке с атрибутикой для игр "Школа" и "Библиотека"; изображение кастрюли на коробке с игрушечной посудой для игры "Семья"). Это позволяет детям самим выбирать нужные им атрибуты в соответствии с замыслом

игры.

Также мы приобрели в группу много конструктора и строительного материала, мягкие игровые модули и бросовый материал, чтобы дети сами могли создавать игровую среду и атрибуты для своих игр.

Еще для сюжетно-ролевой игры мы подобрали игрушки и игровой материал, способствующий закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученные при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждающих к разным способам воспроизведения действительности в игре.

Для опыта мы использовали комплекс, состоящий из трёх сюжетно-ролевых игр: «Магазин», «Больница», «Парикмахерская».

Остановимся поподробнее на сюжетно-ролевой игре «Магазин». Целью стало формирование волевых качеств посредством того, что участники должны выполнить свою роль. Задачами: помогать детям налаживать взаимодействие в совместной игре, развернуть сюжет; развивать интерес и уважение к профессии продавца. Участниками игры были заведующий магазином, покупатели, продавец, кассир, шофёры, рабочие. Заведующий магазином организует работу сотрудников магазина, делает заявки на получение товаров, обращает внимание на правильность работы продавца и кассира, беседует с покупателями. Покупатели перечисляют кассиру, что они хотят купить и сколько, расплачиваются «деньгами», получают чек от кассира, по чеку получают товар. Продавец выдаёт товар по чеку, сверяет по чеку количество товаров, внимателен к покупателям. Кассир спрашивает у покупателя, что он хочет купить и сколько, пробивает чек (рисует на чеке соответствующее количество палочек), выдаёт чек, сдаёт сдачу. Шофёры доставляют определённое количество разнообразных товаров, получают заявки на получение товаров от заведующего магазином. Рабочие сгружают полученный товар на склад, разносят по отделам. По ходу игры мы помогали создавать игровую обстановку, налаживать взаимоотношения между теми, кто выбрал определённые роли.

Сюжетно-ролевая игра «Магазин» помогла нам освоить в игре правила ролевого поведения, также дети в процессе игры формировали такие волевые качества, как самостоятельность, выдержку. У дошкольников формировалось положительное отношение к правилам поведения в общении, они учились взаимодействовать с окружающими.

Следующая игра, направлена на формирование целеустремленности, решительности, смелости, инициативности, настойчивости, самостоятельности, выдержки, дисциплинированности. В сюжетно-ролевой игре «Больница» дошкольники играют доктора, медсестру, пациента, регистратора, медсестру процедурного кабинета, продавца в аптеке.

Доктор ведёт приём, прослушивает, смотрит горло; измеряет давление, выписывает рецепт. Медсестра выполняет назначение врача, делает уколы, ставят банки, горчичники. Пациент приходит на приём к врачу, рассказывает, что его беспокоит, выполняет рекомендации врача. Регистратор заполняет карту больного, даёт талончик. Медсестра процедурного кабинета делает уколы, прививки, ингаляции, прогревание. Продавец в аптеке отпускает лекарства по рецепту врача. Во время игры мы уделяли внимание таким моментам, как поочередное высказывание детей и выслушивание друг друга.

В результате игры «Парикмахерская» мы развивали умение самостоятельно развивать сюжет игры; согласовывать тему; распределять роли; способствовать установлению в игре ролевого взаимодействия и усвоению ролевых взаимоотношений. Формировать правильные взаимоотношения детей в коллективе.

В игре были задействованы парикмахер, маникюрша, кассир, уборщица, клиент, директор. Парикмахер получает заказ клиента и делает ему причёску. Маникюрша получает заказ клиента и делает маникюр. Кассир принимает плату за услугу, сдаёт сдачу, записывает в журнал об услуге. Уборщица убирает основной зал, меняет полотенца, моет инструменты. Клиент делает заказ, рассчитывается за него, проверяет его. Директор набирает парикмахеров, маникюрш, кассира, уборщицу; организует работу, заказывает товар, оборудование; беседует с клиентами.

Таким образом, после реализации нашего опыта дети стали сами активно принимать участие в игре, более продолжительными и постоянными стали контакты, дети сами начали распределять роли между собой. Конфликтов наблюдалось меньше, стремление следовать правилам и требованиям в игре возросло, отношения со сверстниками стали более доброжелательными.

Во время сюжетно-ролевых игр мы использовали на укрепление взаимоотношений различные мирилочки, извинялочки, утешалочки (приложение 1).

В следующем параграфе представлены результаты экспериментальной работы по применению разработанного нами комплекса сюжетно-ролевых игр по формированию личности ребёнка старшего дошкольного возраста средствами сюжетно-ролевой игры.

2.2 Результативность опыта формирования личности детей 5-6 лет средствами сюжетно-ролевой игры

Реализация опыта формирования личности предполагает проведение комплекса сюжетно-ролевых игр и создание условий для их проведения.

ФГОС ДО предусматривает оценку индивидуального развития детей в рамках педагогической диагностики. В современных методических рекомендациях по мониторингу индивидуального развития детей сказано, что «педагогическая диагностика – это особый вид деятельности, который направлен на изучение ребенка дошкольного возраста. Диагностика существует для познания у ребёнка индивидуальности и оценки его развития как субъекта познания, общения и деятельности; на понимание мотивов его поступков, видение скрытых резервов личностного развития, предвидение его поведения в будущем.

Начальным этапом педагогического проектирования является диагностическая деятельность, которая позволяет определить актуальные образовательные задачи, сделать образовательный процесс индивидуальным, и завершает цепочку по решению этих задач, поскольку позволяет оценить динамику в развитии ребенка. Педагогическая диагностика должна основываться на принципах объективности, целостного изучения, процессуальности, компетентности и персонализации» [16, 9].

Также в документах говорится, что педагогическая диагностика должна быть частью разрабатываемой программы либо проектной деятельности, которая должна выявить уровень педагогической компетентности педагога при целеполагании педагогического процесса, с одной стороны и уровень развития тех или иных умений и навыков детей с другой.

Диагностикой уровней развития личности занимались такие педагоги и психологи, как О.В. Дыбина, Н.В. Ключева, Ю.В. Касаткина, О.Е.Смирнова, Г.А. Урунтаева, В.Е.Холмогорова, Е.И. Щербакова, Ю.В. Филиппова и другие.

Как уже говорилось выше, нами был реализован комплекс сюжетно-ролевых игр по формированию развития личности средствами сюжетно-ролевой игры.

Сравнительный анализ общего уровня сформированности развития личности до и после работы позволил доказать мне, что составленный нами комплекс дает положительный эффект в развитии личности дошкольника.

Так на констатирующем этапе нами было проведено наблюдение за поведением экспериментальной группой детей во время свободной и специально организованной деятельности по методике Р. М. Геворкян.

Волевые проявления дошкольника наблюдаются экспериментатором в разных видах его деятельности. Они будут различными в зависимости от того, какой компонент волевого действия либо волевого качества мы хотим изучить. Так, при исследовании произвольной активности в игре важно учесть такие ее признаки, как самостоятельный выбор ребенком темы игры и планирование ее хода; выбор средств, для осуществления игрового замысла, согласование своих действий с действиями сверстников, проявление усилий в преодолении трудностей и другое.

В ходе включенного наблюдения экспериментатор заполняет бланк наблюдения (Приложение 2). По данной методике мы получим сформированность таких показателей, как целеустремленность, настойчивость, выдержка, решительность, самостоятельность, инициативность.

Каждый показатель оценивается в баллах: если показатель проявляется в поведении ребёнка редко, то ставят 1 балл, если иногда, то 2 балла, если часто или всегда, то ставят 3 балла.

Полученные данные фиксируются в протоколе. Поведение каждого ребенка анализируется отдельно; делаются выводы относительно адекватности действий и соответствие особенностям детей.

Оценка проходила по следующим критериям:

Высокий уровень (14-15 баллов): ребенок стремится к решению задач деятельности без помощи взрослых; умеет поставить цель деятельности, не опираясь на указания, при этом может найти себе занятия и организовать свою деятельность, осуществляя элементарное планирование, реализуя задуманное адекватно поставленной цели; способен к проявлению инициативы и творчества в решении возникающих задач, выполняет решение задач без напоминаний, при этом без упрямства может отстаивать свое мнение.

Средний уровень (9-13 баллов): ребенок стремится к решению задач деятельности однако иногда требуется помощь взрослого; умеет поставить цель деятельности, но опирается на указания при этом может найти себе занятия и организовать свою деятельность, осуществляя элементарное планирование, реализуя задуманное адекватно поставленной цели; способен к проявлению инициативы и творчества в решении возникающих задач ситуативно напоминаниями взрослого, при этом может отстаивать свое мнение, если ему это важно.

Низкий уровень (5-8 баллов): ребенок не стремится к решению задач деятельности, ему всегда требуется помощь и поддержка взрослого; не умеет поставить цель деятельности, не может найти себе занятия и организовать свою деятельность, осуществляя элементарное планирование, реализуя задуманное адекватно поставленной цели; не способен к проявлению инициативы и творчества в решении возникающих задач, выполняет решение задач только с напоминаниями взрослого, при этом может отстаивать свое мнение, если ему это важно.

В результате наблюдения в группе нашего дошкольного учреждения наблюдался низкий уровень сформированности таких волевых качеств, как целеустремленность, выдержка, инициативность. На среднем уровне в группе старшего дошкольного возраста волевые качества, как решительность, самостоятельность и настойчивость. Полученные результаты наблюдения за детьми были оформлены в таблицу (таблица 1).

Таблица 1. Результаты по методике наблюдения Р.М. Геворкян

Ребёнок	Целеустрем- лённость	Настой- чивость	Выдер- жка	Решите- льность	Самос- тоятельность	Инициа- тивность
Аня С.	8	8	5	8	7	6
Борис В.	8	8	8	8	8	8
Василий Г.	6	9	5	10	7	8
Елена Н.	7	6	5	6	7	7

Елена С.	11	9	7	9	10	9
Игорь В.	9	11	5	10	10	9
Инна К.	5	7	5	8	5	5
Коля В.	12	11	6	11	11	8
Леонид Н.	5	6	5	7	8	5
Рома Я.	9	8	7	8	8	8
Влад К.	8	8	7	8	8	8
Катя Д.	7	9	5	8	7	8
Мира Ц.	10	9	8	9	11	9
Наташа Л.	8	9	5	9	8	8
Василина Г.	7	8	5	8	8	7
Борис Ж.	11	9	8	9	11	10
Евгений Ш.	9	9	5	8	9	9
Лиза Л.	6	8	6	8	7	7
Никита Р.	8	9	5	7	9	8

Егор С.	9	10	8	9	10	10
---------	---	----	---	---	----	----

Таким образом, в результате наблюдения нами были получены следующие результаты: с высоким показателем сформированности волевых качеств в группе старшего дошкольного возраста нет. Средний уровень показали дети группы старшего дошкольного возраста, которые обладают целеустремленностью 38,1 % (8 детей); настойчивостью 52,4% (11 детей); решительностью 38% (8 детей) ; самостоятельностью 38,1% (8 детей); инициативностью 28.6% (6 детей). Показатель по выдержке был выявлен низкий - 100%.

С целью большей наглядности мы представили полученные результаты в виде диаграммы (рисунок 1).

Рисунок 1. Уровень сформированности личности дошкольника старшего дошкольного возраста по методике наблюдения Р.М. Геворкян до реализации комплекса сюжетно-ролевых игр

По окончании срока реализации комплекса сюжетно-ролевых игр мы повторно провели педагогическую диагностику по тем же самым критериям и оформили получившиеся результаты в таблицу (таблица 2).

Таблица 2. Результаты по методике наблюдения Р.М. Геворкян

Ребёнок	Целеустрем- лённость	Настой- чивость	Выдер- жка	Решите- льность	Самос- тоятельность	Инициа- тивность
Аня С.	8	14	8	8	14	8
Борис В.	13	13	12	12	12	9
Василий Г.	7	13	7	14	8	12
Елена Н.	9	12	7	8	10	10

Елена С.	14	12	9	11	13	13
Игорь В.	12	13	7	13	14	11
Инна К.	7	9	12	10	10	10
Коля В.	15	14	10	14	14	12
Леонид Н.	8	10	8	9	11	8
Рома Я.	9	11	9	12	8	9
Влад К.	10	10	9	11	11	11
Катя Д.	9	11	7	10	9	11
Мира Ц.	14	12	13	15	14	14
Наташа Л.	10	12	7	13	12	12
Василина Г.	9	11	8	12	12	10
Борис Ж.	15	12	14	14	15	15
Евгений Ш.	12	14	9	10	14	15
Лиза Л.	12	14	9	12	10	10
Никита Р.	14	15	8	10	12	12

Егор С. 11 14 10 14 15 15

При повторной педагогической диагностике выявилось, что низкий уровень целеустремленности имеют 20 % (4 человека), средний - 55 % (11 человек), высокий - 25 % (5 человек). Низкий уровень настойчивости у 0 % (0 человек), средний уровень - 65 % (13 человек), высокий уровень у 35 % (7 человек).

Выдержкой на высоком уровне обладают 5 % (1 человек), на среднем уровне 50 % (10 человек), на высоком уровне 45 % (9 человек). Низкий уровень решительности у 10 % (2 человека), средний уровень - 65 % (13 человек), высокий уровень - 25 % (5 человек). Низкий уровень самостоятельности - 10 % (2 человека), средний уровень - 55 % (11 человек), высокий уровень - 35 % (7 человек). Низкий уровень инициативности 10 % (2 человека), средний уровень - 70 % (14 человек), высокий уровень - 20 % (4 человека).

Полученные данные мы также представили в виде диаграммы в процентном отношении (рисунок 2).

Рисунок 1. Уровень сформированности личности дошкольника старшего дошкольного возраста по методике наблюдения Р.М. Геворкян после реализации комплекса сюжетно-ролевых игр

С целью анализа полученных результатов мы сравнили две диаграммы (рисунок 3).

Рис. 3. Уровень сформированности личности детей старшего дошкольного возраста после реализации комплекса сюжетно-ролевых игр

Таким образом, анализируя полученные результаты, можно сделать вывод о том, что проведенная воспитательная работа дала положительные результаты, дети обогатили свой жизненный опыт. Как следствие, они стали чаще и охотнее играть в сюжетно-ролевые игры, стали сдержаннее, научились находить компромисс в конфликтных ситуациях. Следовательно, методы воспитательного воздействия с целью формирования личности дошкольника были выбраны верно. Это подтолкнуло нас к мысли о том, что работу в данном направлении необходимо продолжать в течение всего последующего времени нахождения детей в дошкольной организации с расширением объемов воспитательного материала и усложнением воспитательных задач.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучена проблема влияния сюжетно-ролевой игры на развитие личности ребенка. В ходе изучения психолого-педагогического и методического материала было найдено подтверждение актуальности данной проблемы на данном этапе развития прогрессивной педагогической мысли. Замечено, что сегодня у детей наблюдается депривация игры, которая выражается в неудовлетворении собственной игрой из-за низкого уровня мотиваций. Решением данной проблемы видится расширение детского кругозора в период нахождения ребенка в дошкольном образовательном учреждении и педагогическое руководство игрой.

Методы и формы педагогического руководства сюжетно-ролевой игрой ребенка могут быть различными, но они должны применяться воспитателем в комплексе, дети должны получить разностороннее развитие. Предлагаемая детям сюжетно-ролевая игра должна быть эмоционально насыщена, богата фантазией и достаточно подвижной в плане физического, умственного и психического воздействия, иначе педагогу удастся заинтересовать ребенка скучной, бессюжетной игрой.

Разработанный нами комплекс сюжетно-ролевых игр по формированию личности ребёнка, рассчитан для работы с детьми старшей группы, целью которого было формирование личности ребёнка средствами сюжетно-ролевой игры.

Перед собой мы ставили следующие задачи:

- определить диагностические методики;
- провести подготовительную работу с родителями;
- определить перечень сюжетно - ролевых игр;
- помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определённые роли;
- формировать у детей волевые качества;
- формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре;
- формировать дружеские взаимоотношения в игре, чувство гуманизма, активности, ответственности, дружелюбия.

- закрепить знания о труде врача, продавца, парикмахера.

Для успешной реализации комплекса сюжетно-ролевых игр нам необходимо было управлять игрой. Направляя игру мы, не разрушали её, а сохраняли самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, а также непосредственность переживаний, веру в правду игры. Мы оказывали действие на игровой замысел и его развитие, тем самым обогащали содержание жизни детей. Также расширяли их представление о труде и быте взрослых, о взаимоотношениях людей, конкретизируя содержание любой игровой роли.

Педагогическое руководство в процессе игры способствовало: развитию замысла игры, расширению содержания, уточнению игровых действий, ролей; проявлению доброжелательных отношений.

Опытно-экспериментальная работа по формированию личности дошкольника началась с проведения наблюдения за поведением детей во время свободной и специально организованной деятельности.

В ходе первичной оценки было выяснено, что большинство детей экспериментальной группы имеют следующие показатели: средний уровень показали дети группы старшего дошкольного возраста, которые обладают целеустремленностью 38,1 % (8 детей); настойчивостью 52,4% (11 детей); решительностью 38% (8 детей) ; самостоятельностью 38,1% (8 детей); инициативностью 28.6% (6 детей). Показатель по выдержке был выявлен низкий - 100%.

В результате реализации комплекса сюжетно-ролевых игр при повторной педагогической диагностике выяснилось, что все дети имеют следующие показатели: низкий уровень целеустремленности имеют 20 % (4 человека), средний - 55 % (11 человек), высокий - 25 % (5 человек). Низкий уровень настойчивости у 0 % (0 человек), средний уровень - 65 % (13 человек), высокий уровень у 35 % (7 человек). Выдержкой на высоком уровне обладают 5 % (1 человек), на среднем уровне 50 % (10 человек), на высоком уровне 45 % (9 человек). Низкий уровень решительности у 10 % (2 человека), средний уровень- 65 % (13 человек), высокий уровень - 25 % (5 человек). Низкий уровень самостоятельности -10 % (2 человека), средний уровень - 55 % (11 человек), высокий уровень - 35 % (7 человек). Низкий уровень инициативности 10 % (2 человека), средний уровень - 70 % (14 человек), высокий уровень - 20 % (4 человека).

Подводя итог нашей исследовательской работе, можно сделать вывод о том, что все задачи, поставленные в начале исследования, выполнены, цель достигнута полностью, поэтому исследование можно считать завершённым.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авдулова, Т.П., Хузеева, Г.Р. Личностная и коммуникативная компетентности современного дошкольника: Учебное пособие/ Т.П. Авдулова, Г.Р. Хузеева. Москва: Прометей. 2013. 154 с.
2. Аваганян, М.С. Формы, методы и средства формирования коммуникативной компетенции дошкольников в процессе сотрудничества/ М.С. Аваганян // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии. 2015. № 59. С. 13-22.
3. Алябьева, Е.А. Игры для детей 4-7 лет: развитие речи и воображения / Е.А. Алябьева. Москва. 2010. 168 с.
4. Андреева, И.А. Исследование уровня социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста. – [электронный ресурс] - http://npo.tspu.edu.ru/files/npo/PDF/articles/andreyeva_i._a._7_11_4_6_2014.pdf . - 17.05.2016
5. Андреева, И.А., Темербекова, А.А. Развитие коммуникативной компетенции у детей дошкольного возраста в условиях внедрения ФГОС ДО/ И.А. Андреева, А.А. Темербекова // Информация и образование: границы коммуникаций. 2014. № 6 (14) С. 40-41.
6. Арсентьева, В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В.П. Арсентьева. Москва: Форум. 2009. 142 с.
7. Айзенбарт, М.М. Формирование социально- коммуникативной компетенции старших дошкольников / М.М. Айзенбарт // Социосфера. 2014. № 1. С. 198-202.
8. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь / Б.М. Бим-Бад. Москва. 2002. С. 295.
9. Буре, Р.С. Социально-нравственное воспитание дошкольников. Методическое пособие / Р.С.Буре. Москва: Мозаика-синтез. 2011. 63 с.
10. Букина, Л.В. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ / Л.В. Букина // Психология и педагогика XXI века: теория, практика и перспективы. 2016. № 3. С. 233-235.
11. Варенина, Л.П. Технология игры / Л.П. Варенина // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2015. № 12. С. 66-68.

12. Година, Г.Н., Пилюгина Е.Г. Воспитание и обучение детей младшего дошкольного возраста: книга для воспитателей детского сада / Г.Н.Година, Е.Г. Пилюгина. Москва: Просвещение, 1987. С. 152.
13. Головнева, Н.А. Перепелицина Т.И. Теоретический анализ функций игры как средства воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста / Н.А. Головнева, Т.И. Перепелицина // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 4. С. 46.
14. Гуркова, М.В. Формирование коммуникативной компетентности у детей дошкольного возраста посредством организации игрового взаимодействия / М.В. Гуркова // Дошкольное образование: опыт, проблемы, перспективы развития. 2015. № 3 (6). С. 204-206.
15. Дьяченко, О.М., Лаврентьева Т.В. Дневник воспитателя: развитие детей дошкольного возраста / О.М. Дьяченко, Т.В. Лаврентьева. Москва: Исследовательский центр семьи и детства. 1996. 52 с.
16. Доронова, Т.Н., Карабанова О.А., Соловьёва Е.В. Игра в дошкольном возрасте / Т.Н. Доронова, О.А. Карабанова, Е.В. Соловьёва. Москва: Издательский дом «Воспитание дошкольника». 2012. 123 с.
17. Ефимова, Н.С. Психология общения: практикум по психологии: учебное пособие / Н.С. Ефимова. Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М. 2016. 155 с.
18. Журавлева, С. А. Исследование социально-коммуникативного развития старших дошкольников в различных образовательных средах / С.А. Журавлёва // Дошкольное воспитание. 2015. № 2. С. 118-122.
19. Заитова, Р.Р. Формирование социальных компетенций у детей дошкольного возраста как научно-педагогическая проблема / Р.Р. Заитова // Современная наука: теоретический и практический взгляд. Материалы III Международной научно-практической конференции: Сборник научных трудов / Науч. Ред. И.А. Рудакова. Москва. 2015. С. 51-55.
20. Загвозкина, И.А. Развитие социальной уверенности старших дошкольников в процессе взаимодействия со взрослыми и сверстниками / И.А.Загвозкина // Педагогическое мастерство (II): материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Москва, декабрь 2015г.). Москва: Буки-Веди. 2015. 276 с.
21. Иванова, И.С., Ставринова Н.Н. Сюжетно – ролевая игра как средство развития коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста / И.С. Иванова, Н.Н. Ставринова // Актуальные вопросы современной науки. 2009. № 7-2. С. 39-48.
22. Иванова, Н.В. Социальное развитие детей в ДОУ / Н.В.Иванова. Москва: Сфера. 128 с.

23. Каляева, Ю.А. Формирование коммуникативных умений учащихся начальных классов школы-интерната / Ю.А. Каляева. Магнитогорск. 2002. 144 с.
24. Касаткина, Е.Н. Игровые технологии развития коммуникативной компетенции у детей старших дошкольников / Е.Н. Касаткина // научные труды Института непрерывного профессионального образования. 2015. № 5. С. 133-137.
25. Когут, А.А. К вопросу диагностики развития коммуникативной деятельности старших дошкольников / А.А. Когут // Человек и образование. 2018. № 4. С. 161-164.
26. Козлова, С.А. Теория и методика ознакомления дошкольников с социальной действительностью / С.А.Козлова. Москва. 1998. 160 с.
27. Козлова, С.А. Я – человек: программа социального развития ребенка / С.А. Козлова. Москва. 2004. 44 с.
28. Лисина, М. И. Проблемы онтогенеза общения. – М.: Педагогика. - 1986. – 144 с. – [электронный ресурс] - <http://psychlib.ru/mgppu/lis/lis.htm>. - 18.07.2016
29. Маликова, И.А. К проблеме различия понятий «коммуникативная компетентность» / И.А. Маликова // Вестник Оренбургского государственного педагогического университета. Электронный научный журнал. 2014. № 1. С. 90-98.
30. Меринова, Е.Н., Карташова В.А., Лемзякова М.Н. игровые технологии в образовательном пространстве ДОУ
Е.Н. Меринова, В.А. Карташова, М.Н. Лемзякова // Педагогический опыт: теория, методика, практика. 2016. № 1. С. 268-269.

Приложение

Приложение 1. Дидактический материал по работе с детьми.

Волшебная мирилка

Хватит ссориться и злиться!

Ну, давай скорей мириться!

Прочь, обида, уходи!

Ждет нас дружба впереди!

Волшебная извинялочка

Виноват я. Прошу, извини.

Не ругай ты меня, не брани.

Обещаний своих не забуду:

Обижать тебя больше не буду!

Утешалочка для девочек

Подари мне улыбку в награду.

Ну, не плачь, ну, не хнычь, ну, не надо!..

Утешалочка для мальчиков

Мой рыцарь, мой защитник, мой герой,

Не плачь! Ведь ты - мужчина, ты большой!

Приложение 2. Таблица для заполнения по методике наблюдения Р.М. Геворкян «Особенности проявления воли дошкольников»

Признаки проявления воли

редко иногда часто

1 2 3
балл балла балла

1.Осознание ребенком того, что он хочет

2.Осознание ребенком того, почему он
этого хочет

3.Верная оценка своих возможностей для достижения цели

4. Осознание возможных препятствий
5. Действия для достижения осознанных целей
6. Стремление доводить начатое дело до конца
7. Умение продолжать деятельность при нежелании, нехотении
8. Умение длительно преследовать цель
9. Умение проявить упорство при столкновении с трудностями
10. Проявление терпения
11. Выносливость в деятельности
12. Умение работать в затруднительных условиях
13. Способность тормозить свои соблазны, прихоти
14. Умение овладевать своими эмоциями
15. Умение контролировать свое поведение
16. Быстрое продумывание действия

17.Отсутствие растерянности в

затруднительных ситуациях

18.Выполнение принятого решения

Без колебания

19 Уверенность в своих действиях

И поступках

20.Организация деятельности и поступков

без посторонней помощи

21.Выполнение решений без напоминаний

22 Умение отстаивать свое мнение, не

проявляя упрямства

23 Умение самому найти себе занятие и организовать свою деятельность

24 Способность не поддаваться дурным влияниям

25.Умение выдвигать новые идеи

26.Способность показать пример в

положительном поступке

27.Участие в осуществлении новшества, выдумки

28.Проявление

творчества, изобретательности