

Содержание:

Введение

В современных условиях дети не имеют возможности приобретения игрового опыта через совместную игру с детьми разного возраста - дворовые сообщества детей исчезают из повседневной жизни, группы в дошкольной образовательной организации состоят их детей одного возраста. Мальчики предпочитают сюжетно-ролевой игре манипулирование с игрушками, конструирование, индивидуальные игры. Дети, которые не получили опыта взаимодействия в сюжетно-ролевой игре, испытывают в дальнейшем затруднения в построении совместной деятельности, не способны к выстраиванию содержательной стороны общения.

В сюжетно-ролевой игре «Школа» ребенок, исполняя роль ученика способен выполнять игровые действия, подобные реальным действиям ученика, взаимодействуя с игровыми партнерами, ему открывается смысл реальных социальных отношений возникающих между учениками, учеником и учителем. Смысл построения взаимоотношений заключается в том, что ученик может быть принят сверстниками и взрослым только в том случае, если будет выполнять предписанные нормы и требования. Ребенок начинает принимать себя как ученика, через оценки своих действий игровыми партнерами, он становится способным реализовать реальное ролевое поведение, которое является необходимой деятельностью на этапе перехода ребенка из дошкольного в младший школьный возраст.

В связи с этим, встает вопрос о необходимости организации сюжетно-ролевой игры мальчиков как средства развития их мотивационной готовности к школе.

Объект: мотивационная готовность к школе мальчиков 6-7 лет.

Предмет: влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет.

Гипотеза: сюжетно-ролевая игра «Школа» будет способствовать развитию мотивационной готовности мальчиков 6-7 лет к школе при условии:

а) развитости по возрасту их игровых умений (при поддержке их инициативы, возможности играть в шумные игры с силовой возней, с бросовым материалом);

б) ориентирования ребенка на осуществление игрового действия и на пояснение его смысла партнерам;

в) комбинирования разнообразных событий, согласования в общем сюжете индивидуальных замыслов детей.

Цель: уточнить возможности совместной сюжетно-ролевой игры мальчиков со взрослым для развития мотивационной готовности к школе у мальчиков 6-7 лет.

Задачи:

1. зафиксировать развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития;
2. организовать с мальчиками 6-7 лет сюжетно-ролевую игру «школа»;
3. зафиксировать влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков.

Методы исследования:

- 1. изучение уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет по методике Д. В. Солдатова «Мотивационные предпочтения»;
- 2. конструирование совместной сюжетно-ролевой игры со взрослым;
- 3. экспертные оценки учителей первых классов на предмет изучения уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет;
- 4. анализ психолого - педагогической литературы по проблеме исследования.

Глава 1. Сюжетно-ролевая игра как условие развития старшего дошкольника

1.1 Значение игры и других видов деятельности для развития ребёнка 6-7 лет

Игра, согласно Д.Б. Эльконину [28, с. 11]: «это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Известно, что в дошкольном возрасте главной формой взаимодействия детей является сюжетно-ролевая игра. Высокий уровень сюжетно-ролевой игры создает познавательные, социальные, и эмоциональные выгоды.

Сюжетно - ролевую игру, иногда называют лучшим средством детской саморегуляции, который предполагает нисходящие когнитивные процессы, называемые исполнительными функциями, регулирующих уровень эмоционального возбуждения.

Раскрытие значения сюжетно-ролевой игры для ребенка дошкольного возраста, хотелось бы начать с одного из главных новообразований этого возраста - соподчинения мотивов.

Деятельность ребенка дошкольного возраста начинает побуждаться и направляется соподчинением мотивов, а не мотивами, которые вступают между собой в конфликт.

А.Н. Леонтьев делает вывод о том, что существуют мотивы, которые побуждают и придают деятельности личностный смысл. Исследователь дает им название ведущие или смыслообразующие. Другие мотивы, выполняющие роль вспомогательных побуждающих аспектов, он называет мотивами-стимулами. Это суть отношения иерархии мотивов [13, С. 205].

Ребенок способен стремиться к достижению цели, которая не очень привлекательна для него, ради чего-то другого. А. В. Запорожец [12] сформулировал тезис о сдвиге аффекта с конца к началу действия. В раннем возрасте аффекты возникают как оценка возникшей ситуации и полученного результата, в дошкольном возрасте аффекты могут возникать в начале действия, в виде эмоционального предвосхищения результата. Эмоциональное предвосхищение дает ребенку возможность ребенку не только представить себе последствия своих действий, но и прочувствовать смысл, который они несут для него самого и окружающих. Из этого следует, что эмоциональное предвосхищение помогает ребенку соподчинять отдельные мотивы своих действий и облегчает регуляцию собственного поведения.

Таким образом, действия могут приобретать для ребенка «отраженный» смысл, который определяется тем, в какой мотив они включены [18, С.201].

Сюжетно-ролевая игра связана с конфликтом, между мотивом выполнения роли и непосредственными побуждениями, возникающими в процессе игры. Игровая роль

обеспечивает условия для соблюдения правил, подчинения непосредственных побуждений высоким мотивам [6, С. 341].

Из предпосылок учебной деятельности, которые складываются к завершению дошкольного возраста, большой значимостью обладает возникновение произвольного поведения. Более частное проявление произвольного поведения заключается в умении следовать указаниям взрослого, учитывать систему условий поставленной задачи, контролировать собственные действия.

Под произвольным поведением Д.Б. Эльконин понимал поведение, которое осуществляется в соответствии с образцом, существует ли он в форме действий другого человека или в форме правила, и контролируемое через сопоставление с этим образцом как эталоном [28, С. 315].

К характеристике произвольного поведения относится наличие образца и наличие контроля за выполнением образца. Контролирующая функция еще недостаточно развита, и требует поддержки со стороны ситуации и участников игры. Поведение ребенка теперь опосредуется внутренними способами — образцом со стороны взрослого и представлением ребенка о поведении. По этой причине, отечественный психолог Л.С. Выготский назвал сюжетно-ролевою игру школой произвольного поведения [6, С. 356].

Необходимо сказать, что в современных исследованиях, проведенными Е.О. Смирновой и О.В. Гударевой выявлено, что у детей уровень произвольности, проявляемый в игровой ситуации выше, чем в ситуации вне игры. Несмотря на это, интериоризации данной способности у современных детей не происходит. Произвольность проявляется только в игре и не становится внутренним качеством личности. Это на наш взгляд является проблемой, и заставляет задуматься над тем, как в дальнейшем развивается учебная деятельность детей с низкой произвольностью.

Рассмотрим значение сюжетно-ролевой игры для развития отношения ребенка к правилам. Нам представляется это особенно важным, т.к. усвоение и следование правилам есть один из важных аспектов школьной жизни.

Исследуя развитие игр детей дошкольного возраста с правилами без сюжета и с сюжетом, Д. Б. Эльконин пришел к заключению, что сюжет в игре меняет смысл игры для ребенка. В младшем дошкольном возрасте, в случае, если в игре возникает смысл, который противоречит правилу, ребенок не подчиняется правилу, и напротив, если смысл роли, включает правило, то оно выполняется. Правило

вычленяется из роли на последующих этапах развития ребенка, смысл игры состоит в том, чтобы выполнить роль по правилам. Сюжет помогает противостоять непосредственным импульсам, исполнять правило. В сюжете появляется возможность объективации своих действий, их сравнение и оценка, тем самым, появляется большая их управляемость [28, С. 511].

Таким образом, существует два механизма, посредством которых роль влияет на выполнение правил игры. Первый - изменение смысла игры, в которых ребенку явлены взаимоотношения с партнерами по игре, вследствие чего, происходит выполнение ролевых функций, а значит и правил, связанных с ролью; второй — объективация собственных действий, которая помогает большей их управляемости.

В сюжетно-ролевой игре, правило само по себе отражает реальные отношения между людьми, в играх с правилами - правило условно и роль не содействует его исполнению.

В играх с правилами, правило дано ребенку в чистом виде - оно относится к самому игроку, а не игровому персонажу. Поэтому оно может выступать в качестве средства осознания и овладения своим поведением. Ребенок задается вопросом: правильно ли я поступаю? Выделение правила говорит о том, что у ребенка происходит процесс формирования самоконтроля, что свидетельствует о повышении уровня произвольности [20, С. 86].

Несмотря на указанные различия, в развитии отношения к правилу, между сюжетно-ролевой игрой и игрой с правилом, есть некоторое сходство по данному параметру. В сюжетно-ролевых играх существует правило в скрытом виде, в играх с правилами, всегда есть сюжет, который задает общую картину игры. Развитие игры начинается с игр с развернутой игровой ситуацией и скрытым правилом, к игре с открытыми правилами. Правило становится правилом только во взаимодействии с партнером по игре. Вместе с партнером по игре, возрастает вероятность выполнения правила. Наличие партнера повышает возможность подчинения правилу и что, следовательно, правило только тогда выступает, как правило, когда оно дано в ситуации общения с партнером по игре [11, С. 63].

Таким образом, по мнению Д.Б. Эльконина, можно говорить о единой линии развития игр с правилами и сюжетно-ролевой игры. К окончанию дошкольного возраста, правила становятся условными и не связанными с сюжетом.

В школе, игра проникает в отношении к действительности. Она продолжается в обучении и труде - обязательная деятельность с правилом [5, С. 63].

Сюжетно - ролевая игра - это деятельность, в которой происходит формирование механизма «децентрации» «познавательного эгоцентризма». «Познавательный эгоцентризм» - это фактическое превосходство своей точки зрения над мнением других.

«Децентрация» происходит только в коллективной игре. В ней ребенок приобретает опыт смены собственной позиции при взятии на себя игровой роли, в то же время, он способен относиться к партнеру с точки зрения роли, которую занимает партнер, координировать точки зрения на значения предметов.

Е.О. Смирнова говорит о том, что сюжетно - ролевая имеет решающее значение для развития воображения. Действуя в мнимой ситуации, используя предметы-заместители, выполняя роль вымышленных персонажей, ребенок получает практику действий в воображаемом пространстве, что способствует развитию творческого воображения. [23, С. 41]

Мышление осуществляет активную работу наряду с воображением. Следствием этого становится создание плана игры.

Реализуя свои действия с предметами-заместителями, ребенок оперирует в условном пространстве. Со временем, игровые действия выступают в сокращенном виде, это свидетельствует о том, что они осуществляются во внутреннем, умственном плане. Таким образом, игра способствует становлению мышления .

Развитие сюжетно-ролевой игры начинается с сюжетно - отобразительной игры, которая впоследствии превращается в сюжетно- ролевую; и индивидуальной режиссерской - этот вид игры развивается на протяжении всего дошкольного возраста. Благодаря взаимодействию со сверстниками режиссерская игра из индивидуальной переходит в коллективную форму деятельности.

Режиссерская игра — относится к одному из видов сюжетной игры, ребенок в ней организует деятельность, являясь режиссером, ребенок выстраивает сюжет, управляет в ней игрушками и комментирует их действия». С психологической точки зрения, режиссерская игра представляет собой «воображение в действии».

С режиссерской игры начинается развитие игры. Она возникает вторично уже в старшем дошкольном возрасте [16, С.78].

Этот вид игры позволяет ребенку выполнять действия от внутренней позиции. При этом внутренняя позиция в режиссерской игре постепенно оказывается на переднем плане. Благодаря этому, воображение преобразуется качественным образом. Развитие воображения на этом этапе связано с появлением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе.

В сюжетно - ролевой игре складываются другие виды деятельности ребенка. Например, продуктивные виды деятельности изначально тесно переплетаются с игрой. В каждом из этих видов деятельности необходимо овладеть способом действий, представить себе прообраз конечного продукта [7]. Таким образом, продуктивные виды деятельности предполагают планирование собственных действий. Планирование в свою очередь является одним из видов универсального учебного действия к школе. Это означает, что продуктивные виды деятельности способствуют формированию предпосылок универсальных учебных действий.

1.2 Особенности сюжетно - ролевой игры детей 6 - 7 лет

В старшем дошкольном возрасте содержанием сюжетно - ролевой игры выступают взаимоотношения между людьми и социальный смысл их деятельности, соотносимые с реальными отношениями между людьми. Тематикой сюжета является отражение общественных событий, профессиональной деятельности взрослых, их взаимоотношений. Исследователи Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. установили, что в сюжетно - ролевой игре детей указанного возраста, как правило, существует подготовительный этап, в процессе которого дети распределяют между собой роли, планируют, подготавливают игровой материал, а затем разворачивают сюжет игры, воссоздавая при этом реальную логику событий в определенном порядке. Сюжет и роль заполняют собой игру. Игровое действие ребенка логически продолжается в сменяющем его действии. Игровые действия детей взаимосвязаны. Игрушки, предметы, игровое пространство получают особые игровые значения, которые сохраняются в процессе игры.

В старшем дошкольном возрасте происходит принятие игрового замысла партнёра и изменение собственного замысла с тем, чтобы выработать общую сюжетную линию в игре. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит характер

ролевого диалога. Осуществляется обмен предметными действиями. Производятся попытки совместного решения проблем. Детям в возрасте 5-7 лет — адекватно типичного развития согласовывать замыслы с 2-3 партнерами по игре, комбинировать сюжеты, реализуя их через игровые и предметные действия.

Для того чтобы ребенок взял на себя роль взрослого в игре, необходимо выделить особые признаки, характерные для деятельности взрослого. Содержание роли развивается именно в связи с характером такого выделения и идет от вычленения внешних предметных действий, характерных для взрослого, к вычленению его отношений с другими людьми.

Реальные действия находятся между ребенком и игровой ролью. Они определяют отношение ребенка к роли, опосредствуя его. Подобное отношение ребенка к роли называется опосредствованными отношениями. Таким образом, реальность, выраженная в качестве действий и отношений, стоит между ребенком и игровой ролью. Сопоставляя действия и отношения в роли, с реальными действиями и отношениями, ребенок сознает свое отношение к выполняемой им в игре роли.

Действия, выполняемые детьми в игре, подчинены сюжету и роли. Как правило, действия, которые выполняются детьми старшего дошкольного возраста в сюжетно - ролевой игре, сокращаются и обобщаются. Выполнение действий не является основной целью игры. Игровые действия разнообразны, они воссоздают порядок отношений в реальности. Игра носит яркую эмоциональную окраску.

Для игры детей старшего дошкольного возраста характерно сворачивать менее важные части игры для ускорения в ней событий: «Ну, вот, будто бы мы и погуляли уже», — говорят дети, сокращая какую-либо часть игры. Это связано с тем, что ребенок, так или иначе, ощущает себя ребенком. Он видит себя через разыгрываемую роль, т. е. через взрослого, и понимает, что не является взрослым. Таким образом, осознание себя и своих возможностей, происходит через игровую роль и игру.

Ермолова, Т. В. и Н.А. Короткова считают, что более сложные способы выстраивания сюжетно-ролевой игры влекут за собой необходимость использования сложных игровых умений. Чем лучше ребенок владеет способами построения сюжетно-ролевой игры, чем лучше развиты его игровые умения, тем разнообразнее тематика сюжета игры, тем больше у ребенка возможности реализовать себя. Поэтому, по мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, основным критерием оценки развитости сюжетно-ролевой игры, должны являться

игровые умения, т.е. основной способ построения игры и вероятность применять разные способы. Например, умение действовать с предметом условно в соответствии с игровым замыслом, включать ролевые диалоги, комбинировать между собой события. Показателем развитости сюжетно-ролевой игры является «многотемность» сюжетов.

В старшем дошкольном возрасте в значительной степени изменяется отношение ребенка к игрушке. Ребенок практически не нуждается в готовом образе, который несет в себе игрушка, он способен в своем воображении создавать те или иные образы. Он демонстрирует желание в самостоятельном исполнении игровой роли. Игрушка служит как материал, необходимый для разыгрывания сюжета, замысла. Детям свойственно выбирать для игры более мелкие игрушки - это могут быть небольшие фигурки, изображающие людей. Возрастает потребность к комплексности игрушки.

Дети предпочитают совместные игры индивидуальным - в них возникает содержательное общение. Это выражается в совместном обсуждении детей игровых замыслов, при этом ребенок имеет возможность получить оценку и признание своих возможностей со стороны сверстников. Таким образом, этот вид игры является одним из обязательных условий в создании эмоционального благополучия ребенка в группе сверстников.

Таким образом, мы можем выделить некоторые особенности типичного развития сюжетно-ролевой игры детей 6-7 лет, а именно: тематики сюжета игры, содержания игры, замыслов игры, характера игровой роли, характера игровых действий.

На наш взгляд, тематика сюжетов и содержание игры, замыслы игры будут развиваться при условии комбинирования разнообразных событий и согласования в общем сюжете индивидуальных замыслов детей.

Характер игровой роли, характер игровых действий, будут развиваться адекватно, если в игре происходит ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам.

1.3 Организация сюжетно-ролевой игры как условие её развития

Сюжетно-ролевая игра не возникает сама по себе, ребенок овладевает ей с помощью детей и взрослых «умеющих играть» [26, С. 48].

Овладение сюжетно-ролевой игрой происходит через «втягивание» ребенка в разновозрастную группу играющих детей - на каждом возрастном этапе уровень развития игры детей различается между собой.

Для современного общества не свойственно существование разновозрастных групп детей, и естественное «втягивание» в игру оказывается затруднено. Это связано с современными тенденциями семьи, которые характеризуются наличием в них лишь одного ребенка. Неформальные отношения между дворовыми и соседскими детьми, также исчезают из повседневной жизни - это связано с повышенной опекой родителей о безопасности ребенка. В дошкольных образовательных организациях составляются одновозрастные группы].

В сложившихся условиях, только воспитатель может компенсировать ребенку недостаток игрового опыта и помочь ему овладеть игровыми умениями. Таким образом, Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова сформулировали первый принцип организации сюжетно-ролевой игры в детском саду: чтобы ребенок овладел игровыми умениями, сюжетно-ролевая игра должна быть организована как совместная деятельность взрослого и ребенка.

Данное условие соответствует современным требованиям, которые содержатся в профессиональном стандарте педагога. Одной из трудовой функций педагогической деятельности воспитателя является «организация видов деятельности, осуществляемых в раннем и дошкольном возрасте: предметной, познавательно-исследовательской, игры (ролевой, режиссерской, с правилом), продуктивной; конструирования, создания широких возможностей для развития свободной игры детей, в том числе обеспечение игрового времени и пространства» [15, С. 305].

Успешность «втягивания» ребенка в игру зависит от стиля поведения самого взрослого. Специфика данного момента заключается в том, что воспитатель в ежедневном взаимодействии с детьми занимает позицию взрослого, который «учит», оценивает, наказывает либо поощряет. В совместной игре с детьми должен занимать позицию партнера по игре, с которым ребенок способен чувствовать себя вне оценок и предъявляемых требований .

Главным моментом в руководстве сюжетно-ролевой игрой является соблюдение взрослым меры собственной активности, в каждый момент игры, необходимо

понимать, когда «уйти в сторону» или взять на себя ведущую роль. Это означает, что поддержка игры заключается в косвенном руководстве.

Таким образом, при совместной игре взрослого недопустимо занимать в игре авторитарную позицию, навязывать детям сюжеты, роли.

Позиция взрослого в игре должна восприниматься ребенком как позиция «умеющего интересно играть» партнера. Такого рода взаимоотношения в игре, вызывают у ребенка положительное эмоциональное отношение к совместной игре, и предлагаемые взрослым тематики сюжета и роли, будут с радостью разыгрываться детьми. В ситуации, при которой взрослый втягивает детей в игру, нет необходимости в создании особой предметно-пространственной среды, в советах и вопросах к детям.

Согласно федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования одним из принципов дошкольного образования является «поддержка инициативы детей в различных видах деятельности», психолого-педагогическим условием: «поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства».

Г.П. Щедровицкий ставит вопрос о том, каким образом правильно организовывать сюжетно-ролевую игру так, чтобы не разрушать самостоятельность детей в сфере «личностных» отношений, а также «детское общество». Для создания «детского общества», воспитатель не должен самостоятельно регламентировать сюжетно-ролевую игру, необходимо дать детям свободу. Между детьми сразу же начинаются конфликты по поводу игры: решаются вопросы по выбору сюжета предстоящей игры, распределению ролей, происходит обсуждение замыслов, дети не согласны с разворачиванием игры, могут покинуть её в любой момент. [27, С. 358] Во время игры взрослый способен выдвигать в центр ту или иную систему взаимоотношений. Если взрослый хочет воспитать у детей способность подчинять своё поведение общепринятым правилам, то на первое место выдвигается сама игра с сюжетом и правилами. Если взрослый заинтересован в воспитании у детей нравственных качеств, то на центральное место выдвигается то, что происходит по поводу игры: споры, обсуждения детей, касающиеся планирования совместной игры, распределения между детьми ролей, причины разрушения игры.

В связи с ограниченным временем, воспитатель не способен обеспечить достаточный объем совместной игры для качественной передачи и усвоения детьми игрового опыта. Поэтому существует другой путь формирования и развития

игровых умений, он отличается от «естественного» механизма передачи. Необходимо выстраивать игру так, чтобы дети нуждались в использовании более сложных способов построения игры. В совместной игре дети открывают новый «способ» построения игры, а затем переносят его в самостоятельную игру с любым содержанием и сюжетом [14, С. 78].

Для успешной игры, ребенку необходимо понимать смысл игровых действий партнера по игре, а также быть понятым самому. Поэтому смысл игрового действия, разыгрываемая роль и событие должны быть пояснены партнеру. В игре взрослый должен пояснять собственные выполняемые действия, и стимулировать к этому ребенка. Для того чтобы ребенок сам инициировал пояснения сверстнику, взрослый втягивает в игру несколько детей.

Таким образом, Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова [26] сформулировали следующий принцип организации сюжетно - ролевой игры: для реализации в игре сотрудничества между детьми на протяжении всего дошкольного детства необходимо формировать игровые умения и ориентировать ребенка на пояснение смысла игровых действий партнеру.

Сформулированный принцип обеспечивает и индивидуальную игру детей, и совместную сюжетно - ролевую игру.

Названные принципы требуют опоры, средства, на которое может опираться взрослый при формировании игровых умений. Таким средством является строение сюжета игры. На первоначальном этапе формирования игровых действий, взрослый должен разворачивать с детьми «однотемные, однопersonажные» сюжеты как некоторую логическую цепочку игровых действий и акцентировать на этом внимание детей.

На этапе формирования ролевого поведения в игре, взрослый должен разворачивать «многоперсонажные» сюжеты как систему взаимосвязанных персонажей, которая раскрывается при взаимодействии персонажей, введении различных ролей.

На этапе формирования умений построения разнообразных сюжетов игры необходимо разыгрывать «многотемные» сюжеты, которые предполагают комбинирование событий между собой. Воспитатель должен быть способен оперировать сюжетными элементами (сочетать между собой события), игровыми действиями, уметь разворачивать сюжеты на каждом возрастном этапе ребенка, что в свою очередь помогает в усвоении ребенком игровых способов и умений.

Комбинирование разнообразных событий, их согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей является еще одним условием организации сюжетно - ролевой игры мальчиков.

При организации совместной игры взрослого и ребенка необходимо учитывать, что содержание игры должно включать в себя сферу социальных отношений, быть эмоционально окрашенным. Это связано с тем, что дети гораздо труднее воспроизводят социальные отношения, возникающие между людьми и с легкостью воспроизводят то, что делают люди.

Необходимо добавить, что сюжетно-ролевая игра не всегда требует вмешательства педагога. Специальная организация игры необходима в ситуации однообразия игровых действий и сюжетов

.Еще одним важным аспектом развития сюжетно - ролевой игры является адекватная предметно-пространственная среда. Она помогает детям самостоятельно строить игровую ситуацию при условии, что среда сочетает в себе свойства гибкости, трансформируемости, полифункциональности, использование разных предметов - мебели, тканей, мягких модулей и т.д., содержит в себе предметы-заместители стимулирующие развертывание новых игровых замыслов. Дети старшего дошкольного возраста руководствуются уже внутренним замыслом и способны самостоятельно организовать необходимую игровую обстановку. Но для поддержания игры им также необходимо организовывать игровое пространство - использование игрушек, предметов - заместителей, полифункциональных материалов.

Необходимо заметить, что современное разнообразие промышленных игрушек не стимулирует детей к длительным содержательным сюжетно- ролевым играм. Сокращается время самостоятельных сюжетно-ролевых игр, содержанием которых является труд и взаимоотношения взрослых .

Колупаева, Н.И. также считает, что для обогащения сюжетов и содержания игры необходимо обогащать жизненный опыт детей. Влияние приобретенного опыта на сюжетно-ролевую игру возможно в случае, если содержание социальной действительности вызывает у ребенка чувства радости, сочувствия, удивления [11, С. 72].

Таким образом, специальная организация сюжетно - ролевой игры, а также игровая компетентность педагога представляют собой обязательные условия развития сюжетно - ролевой игры детей. Необходимо учитывать тот факт, что игра - это та

область, в которой ребенок способен проявить свою инициативу и творческую активность.

Для развития мотивационной готовности к школе мальчиков, необходимо соблюдать условия организации совместной игры ребенка и взрослого: ориентировать ребенка на осуществление и пояснение смысла партнерам игрового действия, комбинировать разнообразные события, согласовывать в общем сюжете индивидуальные замыслы детей, а также осуществлять поддержку инициативы мальчиков, предоставлять возможность играть в шумные игры с силовой возней

Глава 2 Изучение влияния организованной сюжетно-ролевой игры мальчиков-дошкольников на развитие их мотивационной готовности к школе

2.1 Модель, обоснование методик и этапы проведения исследования

Исследование проводилось на базе детского сада № 5 г. Тверь общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением деятельности по физическому направлению развития детей. В эксперименте 31 ребенок 5-8 лет приняли участие, экспериментальная группа сформировалась из 10 мальчиков 6-7 лет.

Объект: мотивационная готовность к школе мальчиков 6-7 лет.

Предмет: влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет.

Гипотеза: сюжетно-ролевая игра «Школа» будет способствовать развитию мотивационной готовности мальчиков 6-7 лет к школе при условии:

- а) развитости по возрасту их игровых умений (при поддержке их инициативы, возможности играть в шумные игры с силовой возней, с бросовым материалом);
- б) ориентирования ребенка на осуществление игрового действия и на пояснение его смысла партнерам;

в) комбинирования разнообразных событий, согласования в общем сюжете индивидуальных замыслов детей.

Цель: уточнить возможности совместной сюжетно-ролевой игры мальчиков со взрослым для развития мотивационной готовности к школе у мальчиков 6-7 лет.

Задачи:

1. изучить теоретические аспекты игры и мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет;
2. изучить уровень мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7

лет;

1. зафиксировать развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития:

а) тематика сюжета отражает общественные события, профессиональную деятельность взрослых, их взаимоотношений;

б) содержание игры отражает социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности;

в) замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Игра длится продолжительное время;

г) характер игровых действий четко, последовательно воссоздает реальную логику. Игровые действия детей взаимосвязаны, подчинены разыгрываемому сюжету и роли, и носят обобщенный и сокращенный характер. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям;

д) игровые роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются ролями, переходят от одной роли к другой;

1. организовать с мальчиками 6-7 лет сюжетно-ролевую игру «Школа»;
2. зафиксировать влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет.

Для изучения уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет была использована методика Д.В. Солдатов «Мотивационные предпочтения». Данная

методика была выбрана в связи с тем, что она предназначена для выявления содержания, иерархии, устойчивости и модальности мотивов.

Фиксация развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития производилась по следующим аспектам: тематика сюжета, содержание игры, замысел игры, характер игровых действий, характер игровой роли.

Совместная сюжетно-ролевая игра «Школа» мальчиков и взрослого была сконструирована в соответствии со следующими условиями:

- 1. ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам;
- 2. комбинирование разнообразных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей;
- 3. поддержка инициативы мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней.

Фиксация влияния сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет, выполнялась с помощью экспертных оценок учителей первых классов.

Настоящее исследование проходило в несколько этапов. Констатирующий эксперимент заключался в изучении развитости сюжетно-ролевой игры детей 5-6 лет относительно типичного развития. В эксперименте принимали участие 15 девочек и 16 мальчиков старшей группы детского сада. В дальнейшем, мальчики стали участниками экспериментальной группы.

На этапе формирующего эксперимента принимали участие 13 мальчиков 6-7 лет экспериментальной группы. Данный этап заключался в изучении уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет, изучении развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития и организации сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет. С учителями мальчиков-первоклассников экспериментальной группы, состоящей из 10 детей, методом экспертных оценок была организована фиксация влияния сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет.

На этапе контрольного эксперимента было организовано изучение уровня мотивационной готовности к школе и развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет контрольной группы. Разработаны и апробированы

методические рекомендации по организации сюжетно-ролевой игры в «Школу» мальчиков 6-7 лет.

2.2 Результаты исследования роли сюжетно - ролевой игра у детей

На данном этапе, было зафиксировано, что сюжетно - ролевая игра мальчиков и девочек 5-6 лет различается между собой по всем аспектам. Сюжетно - ролевая игра мальчиков 5-6 лет не соответствует типичному возрастному развитию. Результаты изучения развитости сюжетно-ролевой игры детей 5-6 лет относительно типичного развития зафиксированы в таблице 1.

Таблица 1

Развитость сюжетно-ролевой игры детей 5-6 лет

Аспект игры	Типичное возрастное развитие	Интерпретация проявляющегося поведения девочек в игре во время наблюдения	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения
Тематика сюжета	Отражение общественных событий, профессиональной деятельности взрослых, их взаимоотношений	В тематике сюжета отражается профессиональная деятельность взрослых, их отношения друг с другом, общественные события	В тематике сюжета не отражается профессиональная деятельность взрослых, их отношения друг с другом, общественные события

Основное содержание игры	Социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности	В игре отражаются социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности, соотносимые с реальными отношениями между людьми.	В игре не отражаются социальные отношения между людьми.
Замысел игр	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера.	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Девочки совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Перед игрой девочки намечают общий план, а во время игры включают в нее	Мальчики совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Игра длится непродолжительное время
Аспект игры	Типичное возрастное развитие	Интерпретация проявляющегося поведения девочек в игре во время наблюдения	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения
	Игра длится продолжительное время	новые идеи и образы. Сюжеты игры пересекаются.	

Характер игровых действий	<p>Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику, носят обобщенный и сокращенный характер. Игровые действия детей взаимосвязаны, подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям</p>	<p>Действия, совершаемые детьми в игре, подчинены разыгрываемому сюжету и роли, последовательно воссоздают реальную логику, носят обобщенный и сокращенный характер. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры. Преобладание действий, связанных с отношением к другим людям.</p>	<p>Игровые действия носят предметный, манипулятивный характер.</p>
Характер игровой роли	<p>Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются ролями, переходят от одной роли к другой</p>	<p>Роли ясно выделены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Девочки меняются ролями, переходят от одной роли к другой</p>	<p>Роли в игре не определены.</p>

На наш взгляд, недостаточное развитие сюжетно - ролевой игры мальчиков связано со следующими факторами:

1. развитию игры мешает негативное педагогическое воздействие - мальчики, чаще получают отрицательные послания, чем положительные, педагоги детского сада практически не организуют игр для мальчиков;
2. у мальчиков нет достаточного жизненного опыта для разыгрывания ими профессиональных сюжетов, что является адекватным типичного развития. Вследствие того, что одним из значимых взрослых в ДООУ является женщина (воспитательница) дети больше знают о функциях женской половой роли. Кроме того, педагог-женщина, не располагает детским опытом переживаний, с которыми сталкиваются мальчики дошкольного возраста при общении со взрослыми и детьми;
3. предметно-пространственная среда в групповой комнате и на групповом участке старшей группы МБДОУ № 7 имеет сжатое пространство, не имеет различных укрытий, преград - траншей, нет вертикальных линий для развития игры мальчиков. Потребность мальчиков в лазании, как освоению трехмерного пространства, выплеске агрессии в адекватных формах, в пространстве групповой комнаты не предусмотрена. Предметно - пространственная среда групповой комнаты - не насыщена игрушками для мальчиков.

В соответствие с полученными результатами, педагогическому составу детского сада МБДОУ № 7, были предложены следующие методические рекомендации по организации совместной сюжетно - ролевой игры мальчиков:

- 1. поддерживать инициативу мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней, с бросовым материалом;
- 2. организовать предметно - пространственную среду адекватно потребностям мальчиков, т.е. обеспечить доступность укрытий, траншей, помещений детского сада, освоение вертикального пространства, насытить среду игрушками для мальчиков.

В связи с тем, что воспитатели соблюдали вышеназванные методические рекомендации, было зафиксировано, что мальчики стали чаще играть в совместные игры, игра получила положительное развитие по аспектам - характер игровой роли, характер игровых действий.

Изучение уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет в экспериментальной группе, реализовывалось с помощью методики Д.В. Солдатова

«Мотивационные предпочтения».

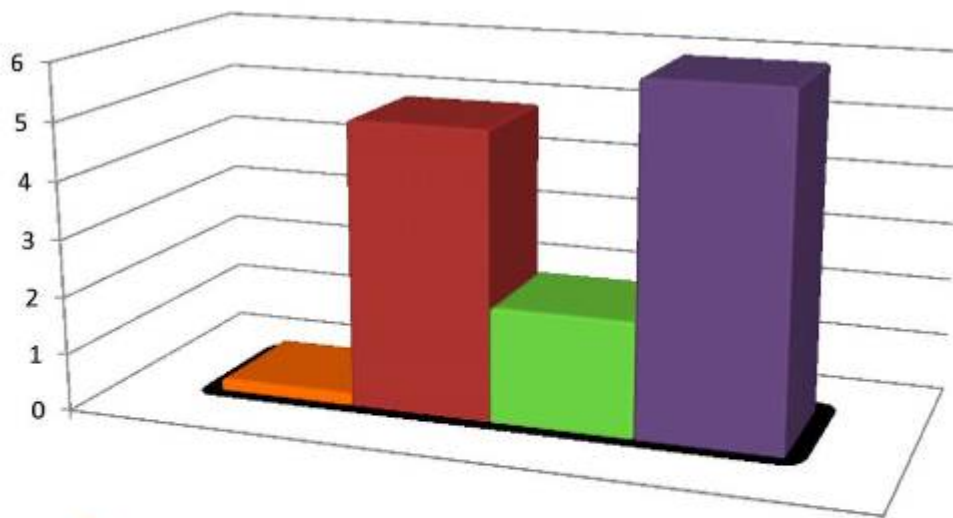
Методика была проведена с 13 мальчиками 6-7 лет подготовительной к школе .

По результатам проведения первого этапа изучения мотивационной готовности в экспериментальной группе были выявлены следующие уровни мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет:

- ○ 1. устойчивая высокая мотивационная готовность к школе;
- 2. устойчивая мотивационная неготовность к школе;
- 3. неустойчивая высокая мотивационная готовность школе;
- 4. неустойчивая низкая мотивационная готовность к школе.

Таким образом, устойчивую высокую мотивационную готовность к школе показали

0 человек и:
человек из :
человека из



5
:
ек из 13

- Устойчивая высокая мотивационная готовность к школе
- Неустойчивая высокая мотивационная готовность к школе
- Неустойчивая низкая мотивационная готовность к школе
- Устойчивая мотивационная неготовность к школе

(Рисунок 1).

Рисунок 1 . Показатели мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет - экспериментальная группа (1 этап)

Результаты формирующего эксперимента

Второй этап изучения уровня мотивационной готовности в экспериментальной группе проводился после организации сюжетно - ролевой игры «Школа». Методика была проведена с 13 мальчиками 6-7 лет подготовительной к школе группе.

Таким образом, устойчивую высокую мотивационную готовность к школе показали 3 человека из 13, неустойчивую высокую мотивационную готовность школе - 4 человека из 13, неустойчивую низкую мотивационную готовность к школе - 4 человека из 13, устойчивую мотивационную неготовность к школе - 2 человек из 13 (Рисунок 2).

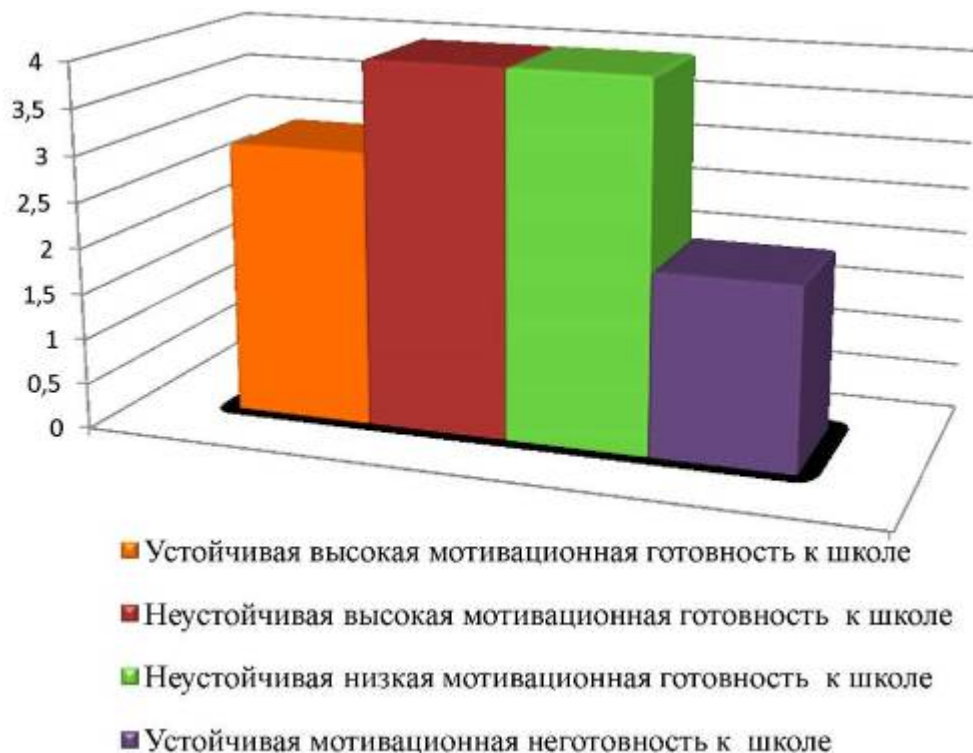


Рисунок 2 . Показатели мотивационной готовности к школе мальчиков 67 лет - экспериментальная группа (2 этап)

Результаты изучения развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития в экспериментальной группе приведены в таблице 2.

Таблица 2

Развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет экспериментальной группы

Аспект игры	Типичное возрастное развитие	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения (начальный этап)	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения (завершающий этап)
Тематика сюжета	Отражение общественных событий, профессионально й деятельности взрослых, их взаимоотношений	Тематика сюжета не отражает профессиональной деятельности взрослых, их отношения друг с другом, общественных событий	В тематике сюжета отражается профессиональная деятельность взрослых, их отношения друг с другом, общественных событий
Основное содержан ие игры	Социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности	В игре не отражаются социальные или общественные отношения реальности.	В игре отражаются социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности

Замысел игры	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Игра длится продолжительное время	Замысел игры устойчив, статичен. Мальчики не всегда совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера.	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Мальчики совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Перед игрой дети намечают общий план, а во время игры включают в нее новые идеи и образы. Сюжеты игры пересекаются.
Характер игровых действий	Действия четко, последовательно воспроизводят реальную логику, носят обобщенный и сокращенный характер. Игровые действия детей взаимосвязаны, подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям	Чаще игровые действия носят манипулятивный характер. Действия не всегда последовательно воспроизводят реальную логику. Действия, направленные к другим персонажам игры или связанные с отношением к другим людям, не всегда выделены.	Действия четко, последовательно воспроизводят реальную логику, носят обобщенный и сокращенный характер. Игровые действия детей взаимосвязаны, подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям

Характер игровой роли	<p>Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей</p>	<p>Роли в игре не всегда определены. Ролевые функции детей не всегда взаимосвязаны.</p>	<p>Роли ясно выделены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются ролями, переходят от одной роли к другой</p>
	<p>взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются ролями, переходят от одной роли к другой</p>		

Таким образом, мы фиксируем, что сюжетно - ролевая игра мальчиков 67 лет развивалась с положительной динамикой по всем аспектам. Сюжетно - ролевая игра на начальном этапе эксперимента не соответствует типичному возрастному развитию. На заключительном этапе эксперимента игра мальчиков соответствует типичному развитию.

На завершающем этапе изучения развития сюжетно-ролевой игры в экспериментальной группе при совместной игре взрослого и ребенка, было зафиксировано:

1. сюжетно-ролевая игра имела положительную динамику в развитии по выделенным нами аспектам: сюжету игры, содержанию игры, замыслу игры, характеру игровой роли, характеру игровых действий;
2. мальчики стали чаще принимать на себя роль ученика, в роли ученика стремились выполнять учебные действия и требования «учителя», что является одним из показателей мотивационной готовности к обучению в школе;

При ориентировании ребенка, на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику, мы отмечаем следующую положительную динамику в развитии игры

:1. при взаимодействии со взрослым в сюжетно-ролевой игре, мальчики овладели игровыми действиями, характерными для игровой роли «ученик», «учитель», что позволяет расширить понимание реальных социальных взаимоотношений между людьми;

2. при взаимодействии со сверстниками, мальчики приобрели игровой опыт, который позволил им овладеть игровыми ролями «ученик», «учитель физкультуры», «учитель археологии», «учитель древней истории динозавров», а также игровыми действиями, связанными с ролью.

При комбинировании разнообразных событий, согласовании в общем сюжете индивидуальных замыслов детей мы отмечаем следующую положительную динамику:

1. тематика сюжетов и содержание игр стали более разнообразными - игра в «школу», «крутых парней» («автомастерскую»), «гонки», «такси», «медицинский кабинет», «столовую», в которых отражаются социальные отношения между людьми, соотносимые с реальностью. В игре в «школу» детьми расширился набор «уроков»: от урока «рисования», «математики» и «физкультуры», до уроков - «археологии», «английского», «древней истории динозавров».

При поддержке инициативы мальчиков, возможности играть в шумные игры с силовой возней, нами было зафиксировано:

- 1. мальчики стали чаще играть в сюжетно-ролевые игры;

вместо конструирования, индивидуальной игры мальчики стали отдавать предпочтение сюжетно-ролевым играм в количестве от 3-х до 6-ти человек, включая совместную игру с девочками - что адекватно типичному развитию

.Совместная детско-взрослая игра «Школа» как мы видим из результатов, описанных выше, дала возможность развития мотивационной готовности мальчиков 6-7 лет. Через принятие и проигрывание игровых ролей («ученика», «учителя-предметника», «директора», «медсестры», «повара» и т.п.) у детей произошло знакомство и ориентация в своей будущей новой социальной роли - роли ученика.

Остается вопрос о присвоении этой социальной роли мальчиками экспериментальной группы. Для такой внутренней работы ребенку нужно время в новом социальном статусе. От того насколько эта социальная роль будет

интериоризирована, зависит ролевое поведение в младшем школьном возрасте. Оно в свою очередь влияет на развитие взаимодействия ребенка с окружающими его взрослыми и сверстниками, а также связано с его успеваемостью.

Выполнение ролевых правил и предписаний в школе и классе дает возможность первокласснику прочувствовать свой новый социальный статус, повысить самооценку, сообщить ему чувство «Я в порядке». Это способствует его адаптации к школе и позволяет впоследствии перейти от ролевой установки на ученическую (позиционную).

Для ответа на вопрос об отсроченном влиянии нашего формирующего эксперимента мы попросили учителей наших мальчиков из экспериментальной группы ответить на вопросы составленной нами анкеты. Ее цель - выяснить насколько мальчики (теперь уже первоклассники) освоили правила школьного поведения и как они взаимодействуют со сверстниками и с взрослым.

Оценка анкетных данных выполнялась с использованием срединных значений - по первому блоку средний уровень представлял собой 2 положительных из 4 возможных ответов, высокий - 3,5 и 4 из четырех.

По второму и третьему - средний уровень 2,5 положительных из возможных пяти; высокий 4,5 и 5 из пяти возможных положительных ответов. Из данных таблицы 3 мы видим, что учителя всех мальчиков экспериментальной группы почти по каждому блоку отметили их уровень проявления компонента выше среднего и высокий.

Итоговая максимальная оценка анкеты задана в 14 баллов; высокий уровень, таким образом, принимает значения от 12,5 до 14 баллов; выше среднего - от 8,5 до 12,5; средний - от 7 до 8,5 баллов; ниже среднего - от 5,5 до 7 баллов; низкий - от 0 до 5,5. По последнему столбцу таблицы 3 мы видим, что поведение 6 из 10 мальчиков экспериментальной группы, косвенно говорящее об их присвоении социальной роли ученика оценена учителями на высоком уровне, 4 из 10 получили уровень выше среднего. Это говорит об успешной школьной адаптации наших испытуемых и опосредованно подтверждает их хорошо развитую мотивационную готовность на начало своего первого учебного года.

Таблица 3

Результаты экспертных оценок мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет экспериментальной группы

Имя Ф. ребенка	I блок. Выполнение правил поведения первоклассника в классе				Баллы	II блок. Взаимодействие ребёнка со сверстниками					Баллы	III блок. Взаимодействие ребёнка со взрослым					Баллы Итог	
	1	2	3	4		1	2	3	4	5		1	2	3	4	5		
Арсений И.	+	+	+	+	4	+	+	+	+/-	+	4,5	+	+	+	+	+	5	13,5
Артём В.	+	-	+	+	3	+	+/-	+/-	+	+	4	+	+	+	+	+	5	12
Богдан К.	+	+	+	+	4	+	+/-	+	+	+	4,5	+	+	+	+	+	5	13,5
Данил Е.	+	-	+	+/-	2,5	+	+/-	-	+/-	+	3	+	+	+/-	+	+	4,5	10
Егор О.	+	+	+	+	4	+	+	+/-	+/-	+	4	+	+	+	+	+/-	4,5	12,5
Егор С.	+	+	+	+	4	+	-	+/-	+	+	3,5	+	+	+	+	+	5	12,5
Коля И.	+	+	+	+	4	+	+	+	+/-	+	4,5	+	+	+	+	+	5	13,5
Максим А.	+	+	+/-	+	3,5	+	+/-	-	+	+	3,5	-	-	+	+	+/-	2,5	9,5
Рома Д.	+/-	+	+	+	3,5	+	+	+	+	+	5	+	+	+	+	+	5	13,5
Рома К.	+	+	+/-	+	3,5	+	+/-	-	+	+	3,5	+	+	+	+	+	5	12

Результаты контрольного эксперимента

Изучение уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет в контрольной группе, реализовывалось с помощью методики Д.В. Солдатова «Мотивационные предпочтения».

Методика была проведена с 11 мальчиками 6-7 лет подготовительной к школе группе. После проведения первого этапа изучения уровня мотивационной готовности устойчивую высокую мотивационную готовность к школе показали 0 человек из 11, неустойчивую высокую мотивационную готовность к школе - 3 человека из 11, неустойчивую низкую мотивационную готовность к школе - 3 человека из 11, устойчивую мотивационную неготовность к школе - 5 человек из 11 (Рисунок 3).

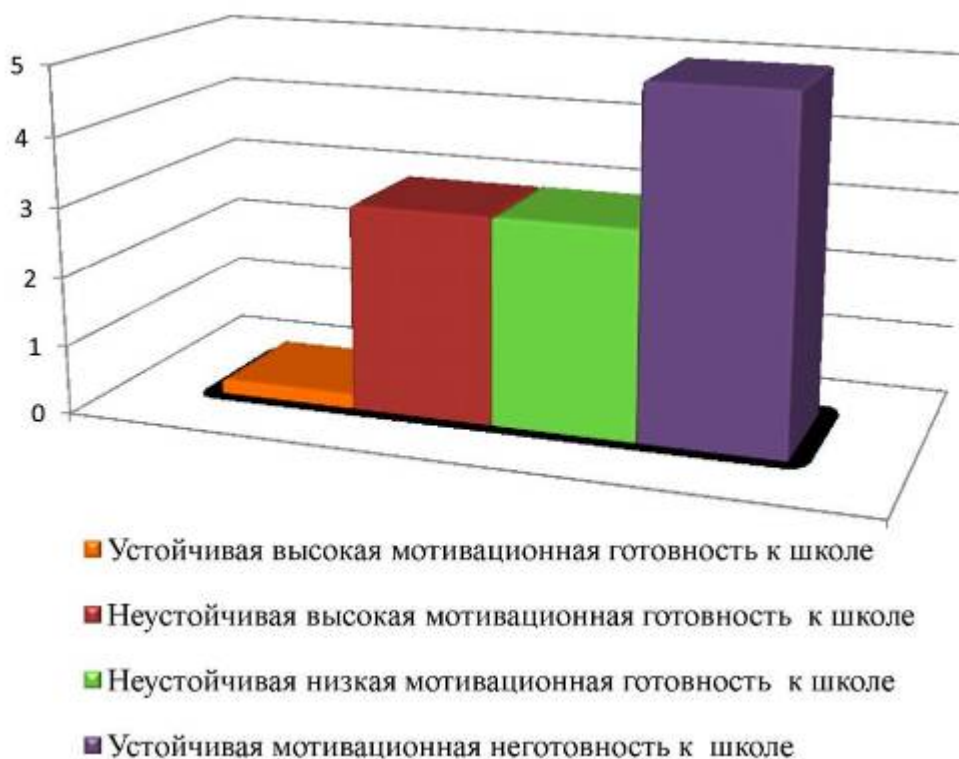


Рисунок 3 . Показатели мотивационной готовности к школе мальчиков 67 лет - контрольная группа (1 этап)

После проведения второго этапа изучения уровня мотивационной готовности к школе устойчивую высокую мотивационную готовность к школе показали 0 человек из 11, неустойчивую высокую мотивационную готовность к школе - 3 человека из 11, неустойчивую низкую мотивационную готовность к школе - 4 человека из 11, устойчивую мотивационную неготовность к школе - 4 человека из 11 (Рисунок 4)



Рисунок 4. Показатели мотивационной готовности к школе мальчиков 67 лет - контрольная группа (2 этап)

Результаты изучения развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития в контрольной группе приведены в таблице 4.

Таблица 4

Развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет контрольной группы

Аспект игры	Типичное возрастное развитие	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения (апрель)	Интерпретация проявляющегося поведения мальчиков в игре во время наблюдения (май)

	Отражение		
Тематика сюжета	общественных событий, профессиональной деятельности взрослых, их взаимоотношений	Тематика сюжета не отражает общественные события, профессиональную деятельность взрослых, их отношения друг с другом	В тематике сюжета отражаются общественные события профессиональная деятельность взрослых, их отношения друг с другом
Основное содержание игры	Социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности	В игре не отражаются социальные или общественные отношения реальности	В игре отражаются социальные отношения между людьми и общественный смысл их деятельности
Замысел игры	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Игра длится продолжительное время	Замысел игры устойчив, статичен. Игра длится непродолжительное время.	Замыслы игр устойчивые, но не статичные, а развивающиеся. Мальчики совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнера. Игра длится продолжительное время

	<p>Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику, носят</p>	<p>Чаще игровые действия носят манипулятивный характер.</p>	<p>Действия, совершаемые детьми в игре, не всегда подчинены</p>
<p>Характер игровых действий</p>	<p>обобщенный и сокращенный характер. Игровые действия детей взаимосвязаны, подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям</p>	<p>Действия, совершаемые детьми в игре, не всегда подчинены разыгрываемому сюжету и роли. Действия, направленные к другим персонажам игры или связанные с отношением к другим людям, не всегда выделены.</p>	<p>разыгрываемому сюжету и роли, не всегда воссоздают реальную логику. Преобладают действия, связанные с отношением к другим людям. Действия носят обобщенный и сокращенный характер.</p>
<p>Характер игровой роли</p>	<p>Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются</p>	<p>Чаще всего, роли в игре не определены. Роли могут быть выделены, называться до начала игры. Речь детей в некоторых случаях может носить выраженный ролевой характер. Ребенок не всегда способен выполнять ролевые функции.</p>	<p>Роли называются до начала игры. Ребенок не всегда способен выполнять ролевые функции. Речь носит выраженный ролевой характер. Дети меняются ролями, переходят от одной роли к другой.</p>

Несмотря на то, что сюжетно - ролевая игра мальчиков 6-7 лет в контрольной группе развивалась с положительной динамикой по аспектам - тематика сюжета игры, содержание игры, замысел игры, она не достигла достаточного уровня развития, соответствующего типичному возрастному развитию. Сюжетно - ролевая

игра мальчиков по аспектам - характер игровых действий, характер игровой роли, на начальном этапе исследования, как и на заключительном этапе исследования не соответствует типичному возрастному развитию.

На завершающем этапе изучения развития сюжетно-ролевой игры в контрольной группе при совместной игре взрослого и ребенка, было зафиксировано:

1. развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков по аспектам: тематика сюжета игры, содержание игры, замысел игры соответствует уровню типичного развития сюжетно-ролевой игры детей 6-7 лет;
2. развитость сюжетно-ролевой игры мальчиков по аспектам: характер игровых действий, характер игровой роли не соответствует уровню типичного развития сюжетно-ролевой игры детей 6-7 лет;
3. некоторые мальчики демонстрировали нежелание брать на себя роль ученика, нежелание в роли ученика выполнять учебные действия, проявление директивной позиции в роли учителя, без выполнения каких-либо других функций.

При ориентировании ребенка, на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику, мы отмечаем следующую положительную динамику:

- 1. при взаимодействии со взрослым в сюжетно-ролевой игре, мальчики овладели игровыми действиями, характерными для игровой роли «ученик», «учитель», что позволяет расширить понимание реальных социальных взаимоотношений между людьми;
- 2. при взаимодействии со сверстниками, некоторые мальчики приобрели игровой опыт, который позволил им овладеть игровыми ролями «ученик», «учитель физкультуры», «учитель рисования», «учитель чтения», а также игровыми действиями, связанными с ролью.

При комбинировании разнообразных событий, согласовании в общем сюжете индивидуальных замыслов детей мы отмечаем следующую положительную динамику в развитии игр:

1. тематика сюжетов и содержание игр стали более разнообразными - игра в «школу», «столовую», в которых отражаются социальные отношения между людьми, соотносимые с реальностью. В игре в «школу» детьми расширился набор «уроков»: от урока «рисования», до уроков - «физкультуры», «чтения».

При поддержке инициативы мальчиков, возможности играть в шумные игры с силовой возней, нами было зафиксировано:

- ○ 1. мальчики стали чаще играть в сюжетно-ролевые игры;
- 2. вместо конструирования, индивидуальной игры мальчики стали отдавать предпочтение сюжетно-ролевым играм в количестве от 3-х до 6-ти человек, включая совместную игру с девочками - что адекватно типичному развитию.

Таким образом, основываясь на результатах методики Д.В. Солдатова «Мотивационные предпочтения» в экспериментальной группе можно говорить о том, что уровень мотивационной готовности к обучению в школе мальчиков имеет положительную динамику развития.

У большинства мальчиков экспериментальной группы к началу первого класса содержанием мотивов стали мотивы, побуждающие ребенка учиться. Мотивы обучения в школе у большинства мальчиков устойчиво доминируют над игровыми.

Сюжетно-ролевая игра мальчиков в условиях детского сада имела положительную динамику развития по всем выделенным аспектам, этому способствовали следующие условия конструирования совместной сюжетно-ролевой игры мальчиков и взрослого:

- ○ ■ 1. ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам;
- 2. комбинирование разнообразных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей;
- 3. поддержка инициативы мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней.

Низкий уровень мотивационной готовности к школе в экспериментальной группе мальчиков по результатам методики оказался у тех мальчиков, сюжетно-ролевою игру которых не удалось развить до уровня, адекватного типичного развития.

По результатам исследования, полученным в контрольной группе уровень мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет в сравнении с началом и на этапе завершения контрольного эксперимента изменился в незначительной степени это связано со слабым развитием у них сюжетно-ролевой игры к началу проведения исследования.

Содержанием мотивов в контрольной группе мальчиков 6-7 лет являются игровые мотивы. Игровые мотивы у большинства мальчиков устойчиво доминируют над учебными мотивами.

Для развития мотивационной готовности к школе, мальчиков 6-7 лет, совместная сюжетно-ролевая игра мальчиков и взрослого должна быть сконструирована в соответствии со следующими условиями:

- ○ ■ ■ 1. ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам;
- 2. комбинирование разнообразных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей;
- 3. поддержка инициативы мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования в соответствии с поставленными задачами, были выполнены следующие виды работ:

изучение теоретических аспектов игры и мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет;

изучение уровня мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет;

фиксация развитости сюжетно-ролевой игры мальчиков 6-7 лет относительно типичного развития;

организация с мальчиками 6-7 лет сюжетно-ролевую игру «Школа»;

фиксация влияния сюжетно-ролевой игры на развитие мотивационной готовности к школе мальчиков 7-8 лет.

По результатам исследования, были разработаны и апробированы методические рекомендации для воспитателей дошкольных образовательных организаций по организации сюжетно-ролевой игрой мальчиков 6-7 лет «Школа».

Выдвинутая гипотеза о положительном влиянии сюжетно-ролевой игры «Школа» на мотивационную готовность к школе мальчиков 6-7 лет подтверждена.

основываясь на результатах методики Д.В. Солдатов «Мотивационные предпочтения» в экспериментальной группе можно говорить о том, что уровень мотивационной готовности к обучению в школе мальчиков имеет положительную динамику развития.

У большинства мальчиков экспериментальной группы к началу первого класса содержанием мотивов стали мотивы, побуждающие ребенка учиться. Мотивы обучения в школе у большинства мальчиков устойчиво доминируют над игровыми.

Сюжетно-ролевая игра мальчиков в условиях детского сада имела положительную динамику развития по всем выделенным аспектам, этому способствовали следующие условия конструирования совместной сюжетно-ролевой игры мальчиков и взрослого:

- ○ ■ 1. ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам;
- 2. комбинирование разнообразных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей;
- 3. поддержка инициативы мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней.

Низкий уровень мотивационной готовности к школе в экспериментальной группе мальчиков по результатам методики оказался у тех мальчиков, сюжетно-ролевою игру которых не удалось развить до уровня, адекватного типичного развития.

По результатам исследования, полученным в контрольной группе уровень мотивационной готовности к школе мальчиков 6-7 лет в сравнении с началом и на этапе завершения контрольного эксперимента изменился в незначительной степени это связано со слабым развитием у них сюжетно-ролевой игры к началу проведения исследования.

Содержанием мотивов в контрольной группе мальчиков 6-7 лет являются игровые мотивы. Игровые мотивы у большинства мальчиков устойчиво доминируют над учебными мотивами.

Для развития мотивационной готовности к школе, мальчиков 6-7 лет, совместная сюжетно-ролевая игра мальчиков и взрослого должна быть сконструирована в

соответствие со следующими условиями:

- ○ ■ ■ 1. ориентирование ребенка на осуществление игрового действия, и на пояснение его смысла партнерам;
- 2. комбинирование разнообразных событий, согласование в общем сюжете индивидуальных замыслов детей;
- 3. поддержка инициативы мальчиков, возможность играть в шумные игры с силовой возней.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте. - Санкт - Петербург: Питер, 2015. - 400 с.
2. Божович, Л. И. Развитие мотивов учения у советских школьников // Психология в вузе: Научно- методический журнал. - 2016. - № 5. - С. 36-120.
3. Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. М.: Айрис-Пресс, 2016.-369с.
4. Возрастная и педагогическая психология: учебник для студ. пед. Институты / В.В. Давыдов, Т.В. Драгунова, Л.Б. Ительсон и др. / под ред. А.В. Петровского. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Просвещение, 2015. - 288 с.
5. Воронкова Л.В. Сюжетно-ролевые игры, программы, беседы в кругу детей. М.: Педагогическое общество России, 2014.-501с.
6. Выготский, Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. / Л. С. Выготский; под ред. Д. Б. Эльконина. - Москва: Педагогика, 1989. - Т.4. - 432 с.
7. Гударёва, О. В. Игра современных дошкольников // Журнал прикладная психология. - 2016. - №2. - С. 51-56.
8. Гуткина, Н. И. Психологическая готовность к школе // Руководство практического психолога. - 3-е изд., перераб. и доп. - Москва: Академический Проект, 2017. - 184 с.
9. Ермолова, Т. В. Особенности личностного развития дошкольников в предкризисной фазе и на этапе кризиса 7 лет // Вопросы психологии. - 2016. - №1 - С. 50-59.
10. Золотая коллекция игр для детей. Развивающие, дидактические, сюжетно-ролевые, подвижные. Под ред. Минеджян Т.М. М.: Центрполиграф, 2017.-362с.
11. Колупаева, Н.И. Условия формирования мотивационной готовности старших дошкольников к обучению в школе // Научно - методический журнал «Детский сад: теория и практика». - Москва, 2014. - № 6. - С. 62-73.

12. Кравцова, Е. Е. Разбуди в ребенке волшебника: Книга для воспитателей детского сада и родителей. - Москва: Просвещение: Учебная литература, 2017. - 160 с.
13. Леонтьев, А. Н. Избранные психологические произведения: в 2-х т. - Москва: Педагогика, 1999. - Т. 1. - 392 с.
14. Лисина, М. И. О механизмах смены ведущей деятельности у детей первых семи лет жизни // Вопросы психологии. - 2016. - №5. - С. 73-78.
15. Лисина, М. И. Общение, личность и психика ребенка / М. И. Лисина; под ред. А. Г. Рузской. - Москва: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЭК», 2015. - 384 с.
16. Лыкова, И. А. Игруют мальчики: гендерный подход в образовании: Учебно-методическое пособие.-Москва: Цветной мир, 2017. - 96 с.
17. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. - 3-е изд., испр.Москва: ЛИНКА-ПРЕСС, 2016. - 96 с.
18. Нижегородцева, Н. В. Психолого-педагогическая готовность ребенка к школе: Пособие для практических психологов, педагогов и родителей / Н. В. Нижегородцева, В. Д. Шадриков. - Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2014. - 256 с.
19. Осорина, М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых / М. В. Осорина - Санкт-Петербург: Питер, 2015. - 431 с.
20. Панфилова, М.А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей / М.А. Панфилова. - Москва : изд-во ГНОМ и Д, 2015. - 160с.
21. Смирнова, Е. О. Детская психология: Учебник для вузов. - 3-е изд., перераб. - Санкт-Петербург: Питер, 2017. - 304 с.
22. Смирнова, Е. О. Игра и произвольность у современных дошкольников // Вопросы психологии. - 2014. - № 1. - С. 91-103.Смирнова, Е. О. Сюжетная игра как фактор развития межличностных отношений дошкольников // Культурно-историческая психология. - 2016. - № 4. - С. 38-44.
23. Соколова, М. В. Исследование домашней игровой среды ребенка дошкольного возраста // Современное дошкольное образование. - 2017. - № 6. - С. 7-13.
24. Солдатов, Д. В. Диагностика мотивационной готовности к обучению в школе (учебно-методическое пособие). - Обнинск: Принтер, 2015. - 92 с.
25. Стожарова, М. Ю. Формирование мотивационной готовности к школе у старших дошкольников // Начальная школа плюс До и После. - 2014. - № 2. - С. 45-48.
26. Щедровицкий Г. П. Избранные труды - Москва: Шк. Культ. Полит., 2016. - 800 с.

27. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды / Д. Б. Эльконин. - Москва: Педагогика, 1989. - 560 с.