



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Факультет заочного обучения и дистанционных образовательных
технологий

**РАЗВИТИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ ДОШКОЛЬНИКОВ В
ПРОЦЕССЕ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность программы бакалавриата
«Дошкольное образование»

*Проверка на объем заглавования
65,2 % авторского текста*

Выполнил:
студент группы 3Ф-411-096-4-1 Ус

Луговая Татьяна Ивановна
Научный руководитель:
Доктор филологических наук.

Профессор
Глухих Наталья Владимировна

Работа *рецензирована* к защите
« 15 » *04* 2017 г.

декан факультета Доктор филологических наук
Глухих Наталья Владимировна

Челябинск
2017

Содержание

Содержание	2
Введение.....	3
Глава I. Теоретическое обоснование исследуемой проблемы в психолого-педагогической литературе	5
1.1 Проблема сюжетно-ролевой игры в исследованиях отечественных психологов и педагогов	5
1.2 Проблема развития коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста	12
1.3 Особенности развития коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевой игры	17
Глава II. Сюжетно-ролевая игра как средство формирования коммуникативных навыков дошкольников.....	25
2.1 Роль сюжетно-ролевой игры в развитии	25
коммуникативных способностей детей дошкольного возраста.....	25
2.2 Сущность и особенности сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста	32
2.3 Организация и руководство сюжетно-ролевой игрой направленной на формирование коммуникативных навыков детей дошкольного возраста.....	44
Глава III. Методическое сопровождение по развитию коммуникативных навыков детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевой игры	48
3.1 Диагностика детско - родительских отношений в сюжетно-ролевой игре....	48
3.2 Методические рекомендации по организации сюжетно – ролевой игры с детьми дошкольного возраста в условиях детского сада и семьи	52
Заключение	60
Список использованной литературы.....	Ошибка! Закладка не определена.

Введение

Дошкольное детство - короткий, но очень важный период становления личности. В дошкольные годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, он учится общаться с окружающими, складывается характер.

Основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка. Кроме того, игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.

В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития. Этим объясняются огромные воспитательные возможности игры, которую психологи и педагоги считают ведущей деятельностью дошкольника.

Особое место занимают игры, которые создаются самими детьми, их называют творческими или сюжетно-ролевыми. В этих играх дошкольники воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. Такие игры наиболее полно формируют личность ребенка, поэтому являются важным средством воспитания и развития ребенка.

Большой вклад в изучение проблемы игры и развития навыков общения и коммуникативных умений у детей дошкольного возраста внесли отечественные ученые: Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, М.И. Лисина, Л.Ф. Обухова, М.А. Панфилова, А.В. Усова, Г.А. Урунтаева, Д.Б. Эльконин, и др.

Проблема развития коммуникативных умений в настоящее время разрабатывается М.И. Лисиной. В ее концепции общение выступает как особая

коммуникативная деятельность, направленная на формирование взаимоотношений. Аналогичным образом понимают соотношение этих понятий и другие авторы: Г.М. Андреева, Т.А. Репина, Я.Л. Колосинский и др.

Актуальность данной работы состоит в том, что сюжетно-ролевая игра, являясь самостоятельной деятельностью, в которой дети вступают в непосредственное общение со сверстниками, является важным средством развития коммуникативных умений у детей дошкольного возраста.

В сюжетно-ролевой игре дети приобретают навыки общения, у них развиваются коммуникативные умения, которые очень важны для дальнейшего процесса социализации личности и успешного вхождения в мир взрослых.

Цель:изучить влияние сюжетно-ролевой игры на формирование коммуникативных навыков детей дошкольного возраста.

Объект:формирование коммуникативных навыков детей дошкольного возраста.

Предмет:сюжетно-ролевая игра как средство формирования коммуникативных навыков детей среднего дошкольного возраста

Гипотеза:средства сюжетно-ролевой игры влияют на развитие коммуникативных умений детей дошкольного возраста, воспитанников ДОО.

Задачи:

1. изучить психолого-педагогическую литературу по теме исследования;
2. выявить сущность и особенности сюжетно-ролевой игры;
3. изучить возможности сюжетно-ролевой игры в формировании коммуникативных навыков детей дошкольного возраста;
4. разработать методические рекомендации для родителей по формированию коммуникативных умений в процессе сюжетно-ролевой игры.

Глава I. Теоретическое обоснование исследуемой проблемы в психолого-педагогической литературе

1.1 Проблема сюжетно-ролевой игры в исследованиях отечественных психологов и педагогов

Дошкольный возраст считается классическим возрастом игры. В этот период возникает и приобретает наиболее развитую форму особый вид детской игры, который в психологии и педагогике получил название сюжетно-ролевой. Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними [26, с. 157].

В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Огромное значение игры для развития всех психических процессов и личности ребенка в целом дает основание считать, что именно эта деятельность является в дошкольном возрасте ведущей [11, с. 85].

Однако, эта детская деятельность, вызывает массу вопросов у педагогов и психологов. В самом деле, почему, как и зачем дети вдруг берут на себя роли взрослых и начинают жить в каком-то воображаемом пространстве? При этом они, конечно же, остаются детьми и прекрасно понимают условность своего «перевоплощения» - они только играют во взрослых, но эта игра приносит им ни с чем не сравнимое удовольствие. Определить сущность сюжетно-ролевой игры не так-то просто. Эта деятельность содержит в себе несовместимые и противоречивые начала. Она является одновременно свободной и жестко регламентированной, непосредственной и опосредованной, фантастической и

реальной, эмоциональной и рациональной [20, с. 7].

Согласно концепции детской игры Д.Б. Эльконина, ролевая игра является выражением возрастающей связи ребенка с обществом-особой связи, характерной для дошкольного возраста. В ролевой игре выражается такое стремление ребенка к участию в жизни взрослых, которое не может быть реализовано непосредственно, в силу сложности орудий труда и их недоступности для ребенка [25, с. 26]. Этнографические исследования Д.Б. Эльконина показали, что в более примитивных обществах, где дети могут очень рано принимать участие в трудовой деятельности взрослых, отсутствуют объективные условия для возникновения сюжетно-ролевой игры. Стремление ребенка к самостоятельности и к участию в жизни взрослых, удовлетворяется там прямо и непосредственно, - начиная, с 3-4-летнего возраста, дети овладевают средствами труда или работают вместе с взрослыми, а не играют [24, с. 117].

Эти факты позволили сделать важный вывод: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Игра социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных, инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе. Теории игры, видящие ее источники во внутренних инстинктах и влечениях, фактически снимают вопрос об историческом возникновении ролевой игры. Вместе с тем именно история возникновения игры может пролить свет на ее природу [3, с. 147].

Развитие цивилизации с неизбежностью привело к тому, что включение детей в производительный труд взрослого отодвигалось во времени. Детство удлинялось, что происходило не путем надстраивания нового периода развития над уже имеющимися, а путем его своеобразного вклинивания. Время, когда ребенка еще нельзя учить овладению орудиями труда и в то же время он уже

сознательно живет внутри общества и органически связан с ним, и стало периодом игры. Таким образом, вместе с возникновением ролевой игры, возникает и новый этап в развитии ребенка, который в современной психологии и педагогике носит название дошкольного периода развития. Этот период по праву может быть назван возрастом ролевой игры [9, с. 11].

Центральным моментом ролевой игры является роль, которую берет на себя ребенок. При этом он не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека («Я-космонавт», «Я-мама», «Я-доктор»), но, что самое главное, действует как взрослый человек, роль которого он взял на себя. Действуя, как взрослый, ребенок как бы отождествляет себя с ним. Через выполнение игровой роли осуществляется связь ребенка с миром взрослых. Именно игровая роль в концентрированной форме воплощает связь ребенка с обществом. Поэтому Д.Б. Эльконин предложил рассматривать роль как основную, неразложимую единицу развитой формы игры. В ней в неразсторжимом единстве представлены аффективно-мотивационная и операционально-техническая стороны деятельности ребенка [25, с. 29].

Наиболее характерным моментом роли является то, что она не может осуществляться вне практического игрового действия. Игровое действие является способом осуществления роли. Невозможно представить себе ребенка, который, взяв на себя роль взрослого, оставался бы бездеятельным и действовал бы только в умственном плане - в представлении и воображении. Роль всадника, доктора или шофера невозможно выполнять только в уме, без реальных, практических игровых действий [16, с. 67].

Между ролью и соответствующими ей игровыми действиями имеется тесная взаимосвязь и противоречивое единство. Чем обобщеннее и сокращеннее игровые действия, тем глубже отражена в игре система отношений и деятельности взрослых, И наоборот-чем конкретнее и развернутее игровые действия, тем больше уходят на второй план отношения между людьми, тем

больше на первый план выходит предметное содержание воссоздаваемой деятельности [26, с. 135].

Что же составляет основное содержание ролей, которые берут на себя дети, и которые они реализуют посредством игровых действий?

Почти все авторы, описывавшие ролевою игру, единодушно отмечают, что на нее решающее значение оказывает окружающая ребенка действительность. Дети играют в то, что они воспринимают вокруг и что является для них особенно привлекательным. Но что же именно в окружающей действительности стимулирует игру дошкольника? И всякие ли яркие впечатления ребенка дают материал для ролевой игры?

В средней группе ДООУ игры детей становятся более разнообразными. Развитие речи, запас знаний воспитанников об окружающем мире, позволяют педагогам формировать у них более сложные умения в различных видах игр: сюжетно-ролевых, дидактических, подвижных. Дети начинают различать характерные особенности каждого вида игры и использовать в своей деятельности соответствующие игровые способы и средства [23, с. 57].

Полноценного развития игра детей достигает лишь тогда, когда воспитатель систематически и целенаправленно формирует эту деятельность, отрабатывая все ее основные компоненты. Так, при организации сюжетно-ролевой игры, он выделяет для ребят, на фоне целостного сюжета и содержания, способы ролевого взаимодействия, помогает определить последовательность действий, раскрывает смысл игровой символики и функции игровых атрибутов, помогает оценивать достижения сверстников. Наряду с этим, воспитатель руководит и самостоятельными играми детей, осторожно направляя их в нужное русло с помощью организации игрового пространства и специального, подготовительного этапа игры [17, с. 119].

В первом полугодии учебного года воспитатель интенсивно формирует у детей игровые умения и главным образом, ролевое поведение. Он включает

ребят в совместную игру или предлагает сюжет в виде небольшого рассказа [27, с. 31].

В младших группах у детей уже сформированы основные игровые умения, позволяющие им развертывать в процессе игры ряд взаимосвязанных условных предметных действий, относить их к определенному персонажу (роли).

Перед педагогом стоит задача - стимулировать творческую активность детей в игре. Этому способствует развертывание игры с включением в нее различных ролей: из разных сфер социальной жизни, из разных литературных произведений, сказок, а также соединение сказочных и реальных персонажей. Например, воспитатель детского сада и милиционер, и пожарник, и баба-яга, и Буратино, и врач [20, с. 11].

Включение в общий сюжет таких ролей активизирует воображение детей, их фантазию, побуждает придумывать новые неожиданные повороты событий, которые объединяют и делают осмысленным совместное существование и взаимодействие таких различных персонажей. При этом, воспитатель учитывает игровые интересы детей, которые в обычных совместных играх часто не могут реализоваться. Педагог в совместной с детьми игре должен показать, как можно развернуть сюжет с такими, казалось бы, несоединимыми ролями. Он всячески поощряет детей, которые вводят в предварительный план игры новые ситуации, события и действующих лиц, так как это является показателем свободного владения игровыми способами деятельности и творческой активности ребенка [10, с. 48].

Создание обстановки для сюжетно-ролевой игры или конструирование недостающих предметов в ходе уже развернувшегося сюжета помогает четче обозначить игровую ситуацию интереснее осуществить игровые действия, точнее согласовать замысел игры между ее участниками. Обычно для этой цели используют строительный материал, готовые детали игрушек. При этом важно

помнить, что обстановка должна быть не только удобной для игры, но и похожей на настоящую, так как не все дети сразу могут воспринимать чисто символическую, воображаемую ситуацию. Особенно это относится к групповым играм, где важно для всех участников обозначить ситуацию игры и предметы [4, с. 25].

Основные проблемы связаны с нравственным воспитанием дошкольников (коллективных взаимоотношений, личностных качеств ребенка - дружелюбия, гуманности, трудолюбия, целеустремленности, активности, организаторских умений, формированием отношения к труду, учебе). Решению этих вопросов в наибольшей степени способствуют сюжетно-ролевые, творческие игры [17, с. 88].

Творческая коллективная игра является школой воспитания чувств дошкольников. Нравственные качества, сформированные в игре, влияют на поведение ребенка в жизни, в то же время навыки, сложившиеся в процессе повседневного общения детей друг с другом и с взрослыми, получают дальнейшее развитие в игре. Требуется большое искусство воспитателя, чтобы помочь детям организовать игру, которая побуждала бы к хорошим поступкам, вызывала бы лучшие чувства.

Интересные игры создают бодрое, радостное настроение, делают жизнь детей полной, удовлетворяют их потребность в активной деятельности. Даже в хороших условиях, при полноценном питании ребенок будет плохо развиваться, станет вялым, если он лишен увлекательной игры [8, с. 146].

Творческая игра, как важное средство всестороннего развития детей, связана со всеми видами их деятельности. Этим определяется ее место в педагогическом процессе детского сада. В «Программе воспитания и обучения детей в ДООУ» говорится, что игра - важнейшая самостоятельная деятельность, которая имеет большое значение для становления индивидуальности и формирования детского коллектива. Для каждой группы определены задачи

воспитания, которые решаются с помощью игры [27, с. 59].

Часто ставится вопрос: может ли и должен ли воспитатель вмешиваться в игру? Разумеется, такое право у него есть, если это требуется для того, чтобы дать игре нужное направление. Но вмешательство взрослого только тогда будет успешным, когда он пользуется у детей достаточным уважением и доверием, когда он умеет, не нарушая их замыслов, сделать игру увлекательнее. В игре раскрываются особенности каждого ребенка, его интересы, хорошие и дурные черты характера. Наблюдения за детьми в процессе этого вида деятельности, дают педагогу богатый материал для изучения своих воспитанников, помогают найти правильный подход к каждому ребенку. Основной путь воспитания в игре - влияние на ее содержание, т.е. на выбор темы, развитие сюжета, распределение ролей и на реализацию игровых образов [23, с. 121].

Тема игры - это то явление жизни, которое будет изображаться: семья, детский сад, школа, путешествия, праздники. Одна и та же тема включает в себя различные эпизоды: в зависимости от интересов детей и развития фантазии, по одной теме могут создаваться различные сюжеты. Каждый ребенок изображает человека определенной профессии (учитель, капитан, шофер) или члена семьи (мама, бабушка). Иногда разыгрываются роли животных, персонажей из сказок. Создавая игровой образ, ребенок не только выражает свое отношение к выбранному герою, но и проявляет личные качества. Все девочки бывают мамами, но каждая придает роли свои индивидуальные черты. Так же и в сыгранной роли летчика или космонавта сочетаются черты героя с чертами ребенка, который его изображает. Поэтому, роли могут быть одинаковыми, но игровые образы всегда индивидуальны [15, с. 31].

Содержание игр детей разнообразно: в них отражается быт семьи и детского сада, труд людей разных профессий, общественные события, понятные ребенку и привлекающие его внимание. Деление игр на бытовые, производственные и общественные условно. В одной и той же игре часто

сочетаются элементы быта, труда и общественной жизни: мама отводит дочку-куклу в детский сад, а сама спешит на работу; родители с детьми идут на праздник, в театр. Но в каждой игре есть преобладающий мотив, который определяет ее содержание, ее педагогическое значение [8, с. 14].

Таким образом, игра важна и для подготовки ребенка к будущему, и, для того, чтобы сделать его настоящую жизнь полной и счастливой. Сюжетно-ролевая или творческая игра, как важное средство всестороннего развития детей, связана со всеми видами их деятельности. Этим определяется ее место в педагогическом процессе детского сада.

1.2 Проблема развития коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста

Общение - сложный процесс взаимодействия между людьми, заключающийся в обмене информацией, а также в восприятии и понимании партнерами друг друга. Субъектами общения являются живые существа, люди. В принципе, общение характерно для любых живых существ, но лишь на уровне человека процесс общения становится осознанным, связанным вербальными и невербальными актами. Человек, передающий информацию, называется коммуникатором, получающий ее - реципиентом [18, с. 458].

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается, главным образом, в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период [22, с. 231].

Дошкольное детство (от 3 до 7 лет) - это отрезок жизни ребенка, когда

рамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Если в периоды младенчества и раннего детства ребенок, находясь в кругу семьи, получал необходимые условия для своего развития, то в дошкольном возрасте расширяется круг его интересов. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разные виды деятельности взрослых людей. Он испытывает огромное желание включиться во взрослую жизнь, активно в ней участвовать. Преодолев кризис 3-х лет, ребенок стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых [24, с. 118].

В общении можно выделить ряд аспектов: содержание, цель и средства. Рассмотрим их подробнее.

Содержание общения - информация, которая в межиндивидуальных контактах передается от одного живого существа другому. Это могут быть сведения о внутреннем (эмоциональном и т.д.) состоянии субъекта, об обстановке во внешней среде. Наиболее разнообразно содержание информации в том случае, если субъектами общения являются люди.

Цель общения - отвечает на вопрос «Ради чего существо вступает в акт общения?». У человека же эти цели могут быть весьма и весьма разнообразными, и являть собой средства удовлетворения социальных, культурных, творческих, познавательных, эстетических и многих других потребностей.

Средства общения - способы кодирования, передачи, переработки и расшифровки информации, которая передается в процессе общения от одного существа к другому. Кодирование информации - это способ ее передачи. Информация между людьми может передаваться с помощью органов чувств, речи и других знаковых систем, письменности, технических средств записи и хранения информации [14, с. 96].

Процесс общения (коммуникации). Во-первых, он состоит

непосредственно из самого акта общения, коммуникации, в котором участвуют сами коммуниканты, общающиеся. Причем, в нормальном случае их должно быть не менее двух. Во-вторых, коммуниканты должны совершать само действие, которое мы и называем общением, т.е. делать нечто (говорить, жестикулировать, позволять «считывать» со своих лиц определенное выражение, свидетельствующее, например, об эмоциях, переживаемых в связи с тем, что сообщается). В-третьих, необходимо определить в каждом конкретном коммуникативном акте канал связи [18, с. 254].

Структура общения. К структуре общения можно подойти по-разному, в данном случае будет охарактеризована структура путем выделения в общении трех взаимосвязанных сторон: коммуникативной, интерактивной и перцептивной [12, с. 167].

Коммуникативная сторона общения (или коммуникация в узком смысле слова) состоит в обмене информацией между общающимися индивидами. Интерактивная сторона заключается в организации взаимодействия между общающимися индивидами (обмен действиями). Перцептивная сторона общения означает процесс восприятия и познания друг друга партнерами по общению и установления на этой основе взаимопонимания.

Исследования, выполненные под руководством М.И. Лисиной, показали, что примерно к 4 годам сверстник становится более предпочитаемым партнером по общению, чем взрослый [15, с. 45].

Общение со сверстником носит ряд специфических особенностей, среди которых богатство и разнообразие коммуникативных действий, чрезвычайная эмоциональная насыщенность, нестандартность и нерегламентированность коммуникативных актов. В то же время отмечается нечувствительность к воздействиям сверстника, преобладание инициативных действий над ответными [13, с. 95].

Развитие общения со сверстником в дошкольном возрасте проходит через

ряд этапов. На первом из них (2-4 года) сверстник является партнером по эмоционально-практическому взаимодействию, которое основано на подражании и эмоциональном заражении ребенка. Главной коммуникативной потребностью является потребность в соучастии сверстника, которое выражается в параллельных (одновременных и одинаковых) действиях детей. На втором этапе (4-6 лет) возникает потребность в ситуативно-деловом сотрудничестве со сверстником. Сотрудничество, в отличие от соучастия, предполагает распределение игровых ролей и функций, а значит, и учет действий и воздействий партнера. Содержанием общения становится совместная игровая деятельность. На этом же этапе возникает и другая, во многом противоположная, потребность в уважении и признании сверстника. На третьем этапе (6-7 лет) общение со сверстником приобретает черты внеситуативности - содержание общения отвлекается от наглядной ситуации, начинают складываться устойчивые избирательные предпочтения между детьми. Избирательные привязанности и предпочтения детей возникают на фоне общения. Дети предпочитают тех сверстников, которые адекватно удовлетворяют их потребности в общении. Причем, главной из них остается потребность в доброжелательном внимании и уважении сверстника [19, с. 6-7].

В игре дети учатся общению друг с другом, умению подчинять свои интересы интересам других. Игра способствует развитию произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением, подчинения правилам складывается именно в сюжетно-ролевой игре, а затем проявляется и в других видах деятельности [2, с. 24].

В игре осуществляются два вида взаимоотношений - игровые и реальные. Игровые отношения - это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения - это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети учатся языку общения, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию

других игроков [22, с. 93].

Игра - ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. В игре ребенок познает смысл человеческой деятельности, начинает понимать и ориентироваться в причинах тех или иных поступков людей. Познавая систему человеческих отношений, он начинает осознавать свое место в ней.

Действительность, в которой живет ребенок, может быть условно разделена на две взаимосвязанные, но вместе с тем различные сферы. Первая - это сфера предметов (вещей), как природных, так и созданных руками человека; вторая-сфера деятельности людей и их отношений. Данные результаты свидетельствуют о том, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними и что ее содержанием является именно эта реальность. Таким образом, содержанием развернутой, развитой формы ролевой игры являются не предметы, не машины, не сам по себе производственный процесс, а отношения между людьми, которые осуществляются через определенные действия [14, с. 75].

Так как деятельность людей и их отношения чрезвычайно разнообразны, то и сюжеты детских игр очень многообразны и изменчивы. В разные исторические эпохи в зависимости от социальных, бытовых и семейных условий дети играют в разные по своим сюжетам игры. Основным источником ролевых игр является знакомство ребенка с жизнью и деятельностью взрослых.

Если дети, плохо знакомые с окружающим миром людей, играют мало, их игры однообразны и ограничены. В последнее время воспитатели и психологи отмечают снижение уровня развития ролевой игры у дошкольников, Дети играют меньше, чем 20 - 30 лет назад, их ролевые игры более примитивны и однообразны. Это, по-видимому, связано с тем, что дети все более отдаляются от взрослых, они не видят и не понимают деятельности взрослых, плохо знакомы с их трудовыми и личными отношениями. В результате, несмотря на

обилие прекрасных игрушек, у них отсутствует содержание для игры. В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов, и брать на себя не производственные или профессиональные роли взрослых (врача, шофера, повара и т.д.), а роли телевизионных героев.

Эти наблюдения обнаруживают, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев фильмов, чем окружающих их реальных взрослых. Однако это не меняет сути игры: при всем многообразии сюжетов за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - деятельность людей, их поступки и отношения [21, с. 91].

Таким образом, общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие коммуникативных умений детей в этот период.

1.3 Особенности развития коммуникативных навыков у детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевой игры

Игра - ведущая деятельность в дошкольном возрасте, она оказывает значительное влияние на развитие ребенка. Прежде всего, в игре дети учатся полноценному общению друг с другом. Младшие дошкольники еще не умеют по-настоящему общаться со сверстниками. Вот как, например, в младшей группе детского сада проходит игра в железную дорогу. Воспитательница помогает детям составить длинный ряд стульев, и «пассажиры» занимают свои

места. Два мальчика, которым захотелось быть машинистами, усаживаются на крайние в ряду стулья, гудят, пыхтят и «ведут» поезд в разные стороны. Ни машинистов, ни пассажиров эта ситуация не смущает и не вызывает желания что-то обсудить. По выражению Д.Б. Эльконина, младшие дошкольники «играют рядом, а не вместе» [26, с. 59].

Постепенно, общение между детьми становится более интенсивным и продуктивным. Приведем диалог двух 4-летних девочек, в котором прослеживаются ясная цель и удачные способы ее достижения.

Лиза: «Давай понарошку, это будет моя машина».

Даша: «Нет».

Лиза: «Давай понарошку, это будет наша машина».

Даша: «Ладно».

Лиза: «Можно мне покататься на нашей машине?».

Даша: «Можно» (улыбаясь, выходит из машины).

Лиза крутит руль и подражает шуму мотора.

В среднем и старшем дошкольном возрасте дети, несмотря на присущий им эгоцентризм, договариваются друг с другом о сюжете игры, предварительно распределяют роли и договариваются о правилах самой игры. Содержательное обсуждение вопросов, связанных с ролями и контролем за выполнением правил игры, становится возможным, благодаря включению детей в общую, эмоционально насыщенную для них деятельность [11, с. 60].

Если, по какой-то серьезной причине, распадается совместная игра, разлагается и процесс общения. В эксперименте Курта Левина группу детей-дошкольников приводили в комнату с «некомплектными» игрушками (у телефона не хватало трубки, для лодки не было бассейна и т.п.). Несмотря на эти недостатки, дети с удовольствием играли, общались, друг с другом. Второй день был днем фрустрации (фрустрация - состояние, вызванное непреодолимыми трудностями, возникшими на пути к достижению цели.) Когда

дети зашли в ту же комнату, оказалась открытой дверь в соседнее помещение, где лежали полные наборы игрушек. Открытая дверь была затянута сеткой. Имея перед глазами притягательную и недостижимую цель, дети разбрелись по комнате. Кто-то тряс сетку, кто-то лежал на полу, созерцая потолок, многие со злостью разбрасывали старые, ненужные уже игрушки. В состоянии фрустрации разрушились, как игровая деятельность, так и общение детей друг с другом [24, с. 214].

Игра способствует становлению не только общения со сверстниками, но и произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением - подчинение правилам - складывается именно в игре, а затем проявляется в других видах деятельности. Произвольность предполагает наличие образца поведения, которому следует ребенок, и контроля. В игре образцом служат не моральные нормы или иные требования взрослых, а образ другого человека, чье поведение копирует ребенок. Самоконтроль только появляется к концу дошкольного возраста, поэтому, первоначально, ребенку нужен внешний контроль - со стороны его товарищей по игре. Дети контролируют сначала друг друга, а потом - каждый самого себя. Внешний контроль постепенно выпадает из процесса управления поведением, и образ, начинает регулировать поведение ребенка непосредственно [21, с. 33].

В игре осуществляются два вида взаимоотношений - игровые и реальные. Игровые отношения - это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения - это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети учатся языку общения, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию других игроков [22, с. 19].

В игре ребенок познает смысл человеческой деятельности, начинает понимать и ориентироваться в причинах тех или иных поступков людей. Познавая систему человеческих отношений, он начинает осознавать свое место

в ней. Игра стимулирует развитие познавательной сферы ребенка. Разыгрывая фрагменты реальной взрослой жизни, ребенок открывает новые грани окружающей его действительности [1, с. 36].

Общение дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период [13, с. 67].

В каждой игре имеются свои игровые средства: участвующие в ней дети, куклы, игрушки и предметы. Их подбор и сочетание различны для младших и старших дошкольников. В младшем дошкольном возрасте игра может состоять из однообразных повторяющихся действий, иногда напоминающих манипуляции с предметами, а состав участников игры может быть ограничен одним-двумя детьми. Например, трехлетний ребенок может «готовить обед» и пригласить на обед «гостью» или «готовить обед» для своей дочки-куклы. Игровые условия детей старшего дошкольного возраста могут включать большое количество участников игры. Каждый участник может иметь несколько дополнительных предметов и игрушек для более полного раскрытия своего образа. В ходе игры иногда складывается сложная схема перехода игрушек и предметов от одного участника к другому, в зависимости от развития игрового сюжета [5, с. 21].

Игра у детей начинается с договора. Дети договариваются о начале игровой деятельности, выбирают сюжет, распределяют между собой роли и выстраивают свои действия и поведение в соответствии с выбранной ролью. Взяв на себя роль, ребенок начинает принимать и понимать ролевые права и обязанности. Так, например, врач, если он лечит больного, должен быть уважаемым человеком, он может потребовать от больного раздеться, показать язык, измерить температуру, то есть потребовать, чтобы пациент выполнял его

указания [10, с. 148].

В ролевой игре дети отражают свой окружающий мир и его многообразие, они могут воспроизводить сцены из семейной жизни, из взаимоотношений взрослых, трудовой деятельности и так далее. По мере взросления ребенка, усложняются и сюжеты их ролевых игр. Так, например, игра в «дочки-матери» в 3-4 года может продолжаться 10-15 минут, а в 5-6 лет - 50-60 минут. Старшие дошкольники способны играть в одну и ту же игру несколько часов подряд, то есть наряду с увеличением разнообразия сюжетов увеличивается и длительность игры.

Игровой сюжет, так же как и игровая роль, чаще всего не планируются ребенком младшего дошкольного возраста, а возникают ситуативно, в зависимости от того, какой предмет или игрушка попали в данный момент ему в руки (например, посуда, - значит, будет играть в дом). Ссоры у детей этого возраста возникают из-за обладания предметом, с которым один из них захотел поиграть [15, с. 56].

Ролевая игра у старших дошкольников подчиняется правилам, вытекающим из взятой на себя роли. Дети планируют свое поведение, раскрывая образ выбранной ими роли. Ссоры детей старшего дошкольного возраста, как правило, возникают из-за неправильного ролевого поведения в игровой ситуации и заканчиваются либо прекращением игры, либо изгнанием «неправильного» игрока из игровой ситуации. В игре дети учатся общению друг с другом, умению подчинять свои интересы интересам других. Игра способствует развитию произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением, подчинения правилам складывается именно в сюжетно-ролевой игре, а затем проявляется и в других видах деятельности [11, с. 68].

Сюжет игры - это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре (больница, семья, война, магазин и т.д.). Сюжеты игр отражают

конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим.

Особая чувствительность игры к сфере человеческих отношений свидетельствует о том, что она является социальной не только по своему происхождению, но и по своему содержанию. Она возникает из условий жизни ребенка в жизни общества и отражает, воспроизводит эти условия.

В работе Е.А. Бугрименко было показано, что усвоение контрольно-оценочных отношений между дошкольниками значительно эффективнее происходит в ролевой игре (использовалась игра «в фабрику игрушек»). Лишь после такого усвоения возможен перенос этих отношений в неигровую продуктивную деятельность. При этом, в 4 - 5-летнем возрасте поддержание процесса продуктивной деятельности возможно только в присутствии взрослого, в то время как в игре дети могут выполнять те же действия самостоятельно, без контроля взрослого [10, с. 47].

Ребенок-дошкольник, входя в коллектив сверстников, уже имеет определенный запас правил, образцов поведения, каких-то моральных ценностей, которые сложились у него благодаря влиянию взрослых, родителей. Дошкольник подражает близким взрослым, перенимает их манеры, заимствует у них оценку людей, событий, вещей. И все это переносится на игровую деятельность, на общение со сверстниками.

В условиях игрового и реального общения со сверстниками, ребенок постоянно сталкивается с необходимостью применять на практике усваиваемые в игре нормы общения, поведения, приспособлять эти нормы и правила к разнообразным конкретным ситуациям [22, с. 23].

Почему введение роли и сюжета оказывает столь «магическое» действие? Каков психологический механизм влияния роли на произвольное поведение ребенка? Отвечая на эти вопросы, Д.Б. Эльконин выделяет два таких механизма.

Первый из них состоит в особой мотивации игровой деятельности. Выполнение роли, будучи эмоционально привлекательным для дошкольника, оказывает стимулирующее влияние на выполнение действий, в которых роль находит свое воплощение. Введение сюжета меняет смысл действий для ребенка, и правило поведения, неразрывно слитое с привлекательной ролью и сюжетом, становится предметом (мотивом) его деятельности.

Второй механизм влияния роли ребенка в сюжетно-ролевой игре на произвольное поведение дошкольников и нормы общения, состоит в возможности объективации своих действий, способствующей их осознанию. Правило, заключенное в роли, отнесено именно к ней и лишь через нее к самому ребенку. Этим значительно облегчается его осознание, ибо правило оказывается как бы вынесенным вовне. Оценить свои действия, подчинить их сознательному определенному правилу ребенку дошкольного возраста еще очень трудно. В игре же правило как бы отчуждено, задано в роли, и ребенок следит за своим поведением, контролирует его как бы через зеркало-роль. Таким образом, при выполнении роли существует своеобразное раздвоение, рефлексия. Образ, заданный в роли, выступает одновременно и как ориентир поведения, и как эталон для контроля [25, с. 137].

Ролевая игра дошкольника естественно и гармонично сочетает в себе два необходимых условия для развития волевого и произвольного действия: с одной стороны, повышение мотивированности и, с другой - осознанности поведения.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра является как раз той деятельностью, которая создает оптимальные условия для развития этих важнейших сфер психической жизни, потому она и является наиболее эффективным средством формирования и волевого и произвольного поведения в дошкольном возрасте. Через сюжетно-ролевую игру, как ведущую деятельность дошкольников, можно и нужно формировать коммуникативные умения и навыки позитивного общения.

Дошкольный возраст считается классическим возрастом игры. В этот период возникает и приобретает наиболее развитую форму особый вид детской игры, который в психологии и педагогике получил название сюжетно-ролевой. Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя трудовые или социальные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) жизнь взрослых и отношения между ними. Общение дошкольника со сверстниками разворачивается, главным образом, в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период. Общение - сложный процесс взаимодействия между людьми, заключающийся в обмене информацией, а также в восприятии и понимании партнерами друг друга. Субъектами общения являются живые существа, люди.

Ребенок-дошкольник, входя в коллектив сверстников, уже имеет определенный запас правил, образцов поведения, каких-то моральных ценностей, которые сложились у него благодаря влиянию взрослых, родителей. Дошкольник подражает близким взрослым, перенимает их манеры, заимствует у них оценку людей, событий, вещей. И все это переносится на игровую деятельность, на общение со сверстниками.

Сюжетно-ролевая игра является как раз той деятельностью, которая создает оптимальные условия для развития этих важнейших сфер психической жизни, потому она и является наиболее эффективным средством формирования и волевого и произвольного поведения в дошкольном возрасте. Через сюжетно-ролевую игру, как ведущую деятельность дошкольников, можно и нужно формировать коммуникативные умения и навыки позитивного общения у детей дошкольного возраста.

Глава II. Сюжетно-ролевая игра как средство формирования коммуникативных навыков дошкольников

2.1 Роль сюжетно-ролевой игры в развитии коммуникативных способностей детей дошкольного возраста

Коммуникация – это акт, в процессе установления контактов между субъектами взаимодействия посредством выработки общего смысла передаваемой и воспринимаемой информации.

А действия, целью которых является смысловое восприятие, называют коммуникативными способностями.

Проблема коммуникативных способностей традиционно находятся в центре внимания отечественных психологов в связи с ее значимостью во всех сферах жизнедеятельности человека. Человек без коммуникации не может жить среди людей, развиваться и творить.

Общество постоянно испытывает потребность в творческих личностях, способных активно действовать, нестандартно мыслить, находить оригинальные решения любых жизненных проблем, умеющих вербально и не вербально, грамотно и смело выражать свои мысли. Поэтому необходимо специальное внимание педагогов к организации общения дошкольников.

Оптимальным возрастным периодом для подготовки человека к общению является дошкольный возраст, поскольку именно в этот период дети легче приобретают, долго сохраняют и удерживают сформированные умения и навыки.

Сознательное овладение коммуникативными умениями, является доступным детям дошкольного возраста, это еще способность детей управлять своим поведением.

Средствами коммуникации являются различные знаковые системы, прежде всего, речь (вербальные коммуникации) и другие системы знаков, составляющие (невербальные коммуникации). К ним относятся (жесты, мимика, тональность), организация пространства и времени коммуникативного процесса.

Жизнь ребенка с момента его появления на свет вплетается в сложную систему социальных связей, где постепенно формируются коммуникативные способности. На протяжении первых семи лет жизни ребенка его коммуникативные контакты со взрослыми и сверстниками видоизменяются.

Учитывая возрастные особенности дошкольника можно сказать, что наилучшим способом формирования социально-коммуникативных способностей является сюжетно-ролевая игра, как наиболее точная и доступная модель общения дошкольника.

В сюжетно – ролевой игре ребенок испытывает ощущение свободы. Это состояние связано со спецификой сюжетно – ролевой игры – действием в воображаемой, условной ситуации.

Через сюжетно-ролевую игру у ребенка развивается:

1. Способность к воображению, образному мышлению. Это происходит благодаря тому, что в игре ребенок воссоздает интересующие его сферы жизни с помощью условных действий:
 - действия с игрушками, заменяющие настоящие вещи;
 - речевые и воображаемые действия, совершаемые в «уме».
2. Игра имеет значение для развития личности, принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребенок проникается чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться в отношениях между людьми.
3. Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми:

- воссоздавая в игре взаимодействия взрослых, ребенок осваивает правила этого взаимодействия;
- в совместной игре со сверстниками, он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими детьми.

Сюжетная игра строится как цепочка ролевых взаимодействий, как последовательность разнообразных событий.

Взаимодействия со сверстниками в игре происходит следующим образом:

1. в 1,5–3 года – ребенок может осуществлять условные действия с игрушками и предметами – заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременное взаимодействие со сверстником;
2. 3–5 лет – ребенок может принимать и последовательно менять игровые роли, реализовывать их через действия с предметами и ролевую речь, вступать в ролевое взаимодействие с партнером – сверстником;
3. 5–7 лет – ребенок разворачивает в игре разнообразные последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслом 2 – 3 партнеров – сверстников, реализовывая сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия.

Сюжетная игра не возникает у ребенка спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею.

Игра – это школа социальных отношений, в которой моделируются формы поведения.

В совместной игре дети учатся: языку общения, согласовывать свои действия с действиями другого, взаимопониманию и взаимопомощи.

Интерес к игре, желание участвовать в ней приводит к тому, что дети идут на взаимные уступки. Если по какой – то причине распадается игра, разлагивается и процесс общения.

Дошкольное детство (от 3 до 7 лет) - это отрезок жизни ребенка, когда рамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Если в периоды младенчества и раннего детства ребенок, находясь в кругу семьи, получал необходимые условия для своего развития, то в дошкольном возрасте расширяется круг его интересов. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разные виды деятельности взрослых людей. Он испытывает огромное желание включиться во взрослую жизнь, активно в ней участвовать. Преодолев кризис 3-х лет, ребенок стремится к самостоятельности. Из этого противоречия рождается ролевая игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

Ролевая игра, или как ее еще называют творческая игра, появляется в дошкольном возрасте. Игра - это деятельность детей, в которой они берут на себя «взрослые» роли и в игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Ребенок, выбирая определенную роль, имеет и соответствующий этой роли образ - доктора, мамы, дочки, водителя. Из этого образа вытекают и игровые действия ребенка. Образный, внутренний план игры настолько важен, что без него игра просто не может существовать.

Через образы и действия дети учатся выражать свои чувства и эмоции. В их играх мама может быть строгой или доброй, грустной или веселой, ласковой и нежной. Образ проигрывается, изучается и запоминается. Все ролевые игры детей (за очень небольшим исключением) наполнены социальным содержанием и служат средством вживания во всю полноту человеческих отношений.

Игра берет свои истоки из предметно-манипулятивной деятельности ребенка в период раннего детства. Сначала ребенок поглощен предметом и действиями с ним. Когда он овладевает действием, то начинает осознавать, что действует сам и как взрослый. Он и раньше подражал взрослому, но не замечал этого. В дошкольном возрасте внимание переносится с предмета на

человека, благодаря чему взрослый и его действия становятся для ребенка образцом для подражания.

На границе раннего и дошкольного детства возникают первые виды детских игр. Один из видов игры этого периода - образно-ролевая игра. В ней ребенок воображает себя кем угодно и чем угодно и действует в соответствии с этим образом. Ребенка может удивить картина, бытовой предмет, явление природы, и он может стать им на короткий промежуток времени. Обязательное условие для развертывания такой игры - яркое, запоминающееся впечатление, которое вызвало у него сильный эмоциональный отклик. Ребенок вживается в образ, чувствует его и душой и телом, становится им.

Образно-ролевая игра является источником сюжетно-ролевой игры, которая ярко проявляется с середины дошкольного периода. Игровое действие имеет символический характер. Играя, ребенок под одним действием подразумевает другое, под одним предметом - другой. Не имея возможности обращаться с реальными предметами, ребенок учится моделировать ситуации с предметами-заместителями. Игровые заместители предметов могут иметь очень небольшое сходство с реальными предметами. Ребенок может использовать палочку в качестве подзорной трубы, а затем, по ходу сюжета, в качестве шпаги. Мы видим, как в ролевой игре знак входит в жизнь ребенка и становится средством организации его деятельности, так же, как и в жизни взрослого человека.

Ребенок обычно получает много игрушек, которые являются заместителями реальных предметов человеческой культуры: орудий, предметов быта (мебель, посуда, одежда), машин и так далее. Через подобные игрушки ребенок усваивает функциональные назначения предметов и овладевает навыками их использования.

Чтобы проследить развитие игры, рассмотрим становление ее отдельных компонентов.

В каждой игре имеются свои игровые средства: участвующие в ней дети, куклы, игрушки и предметы. Их подбор и сочетание различны для младших и старших дошкольников. В младшем дошкольном возрасте игра может состоять из однообразных повторяющихся действий, иногда напоминающих манипуляции с предметами, а состав участников игры может быть ограничен одним-двумя детьми. Например, трехлетний ребенок может «готовить обед» и пригласить на обед «гостью» или «готовить обед» для своей дочки-куклы. Игровые условия детей старшего дошкольного возраста могут включать большое количество участников игры. Каждый участник может иметь несколько дополнительных предметов и игрушек для более полного раскрытия своего образа. В ходе игры иногда складывается сложная схема перехода игрушек и предметов от одного участника к другому, в зависимости от развития игрового сюжета.

Игра у детей начинается с договора. Дети договариваются о начале игровой деятельности, выбирают сюжет, распределяют между собой роли и выстраивают свои действия и поведение в соответствии с выбранной ролью.

Взяв на себя роль, ребенок начинает принимать и понимать ролевые права и обязанности. Так, например, врач, если он лечит больного, должен быть уважаемым человеком, он может потребовать от больного раздеться, показать язык, измерить температуру, то есть потребовать, чтобы пациент выполнял его указания.

В ролевой игре дети отражают свой окружающий мир и его многообразие, они могут воспроизводить сцены из семейной жизни, из взаимоотношений взрослых, трудовой деятельности и так далее. По мере взросления ребенка, усложняются и сюжеты их ролевых игр. Так например, игра в «дочки-матери» в 3-4 года может продолжаться 10-15 минут, а в 5-6 лет - 50-60 минут. Старшие дошкольники способны играть в одну и ту же игру

несколько часов подряд, то есть наряду с увеличением разнообразия сюжетов увеличивается и длительность игры.

Игровой сюжет, так же как и игровая роль, чаще всего не планируются ребенком младшего дошкольного возраста, а возникают ситуативно, в зависимости от того, какой предмет или игрушка попали в данный момент ему в руки (например, посуда, - значит будет играть в дом). Ссоры у детей этого возраста возникают из-за обладания предметом, с которым один из них захотел поиграть.

Ролевая игра у старших дошкольников подчиняется правилам, вытекающим из взятой на себя роли. Дети планируют свое поведение, раскрывая образ выбранной ими роли. Ссоры детей старшего дошкольного возраста, как правило, возникают из-за неправильного ролевого поведения в игровой ситуации и заканчиваются либо прекращением игры, либо изгнанием «неправильного» игрока из игровой ситуации.

В игре осуществляются два вида взаимоотношений - игровые и реальные.

Игровые отношения - это отношения по сюжету и роли, реальные взаимоотношения - это отношения детей как партнеров, товарищей, которые выполняют общее дело. В совместной игре дети учатся языку общения, взаимопониманию, взаимопомощи, учатся подчинять свои действия действию других игроков.

В игре дети учатся общению друг с другом, умению подчинять свои интересы интересам других. Игра способствует развитию произвольного поведения ребенка. Механизм управления своим поведением, подчинения правилам складывается именно в сюжетно-ролевой игре, а затем проявляется и в других видах деятельности (например, в учебной). В развитой ролевой игре с ее сложными сюжетами и ролями, которые создают широкий простор для импровизации, у детей формируется творческое воображение.

2.2 Сущность и особенности сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста

Особой формой общественной жизни дошкольников является игра, в которой они по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свой замысел, познают мир.

Условно игры можно разделить на две основные группы: сюжетно-ролевые (творческие) игры и игры с правилами.

Сюжетно - ролевые - это игры на бытовые темы, с производственной тематикой, строительные игры, игры с природным материалом, театрализованные игры, игры-забавы, развлечения.

Сюжетно-ролевая игра ребенка в своем развитии проходит несколько стадий, последовательно сменяющих друг друга: ознакомительная игра, отобразительная игра, сюжетно - отобразительная игра, сюжетно-ролевая игра, игра-драматизация.

Вместе с игрой развивается и сам ребенок: сначала его действия с предметом-игрушкой носят манипулятивный характер, затем он усваивает различные способы действия с предметами, в которых отражены его представления об их существенных свойствах.

На стадии сюжетно-отобразительной игры ребенок раннего возраста направляет свои действия на выполнение условной цели, то есть вместо реального результата появляется воображаемый (вылечить куклу, перевезти на машине груз). Появление в игре обобщенных действий, использование предметов-заместителей, объединение предметных действий в единый сюжет, называние ребенком себя именем героя, обогащение содержания игры - все это свидетельствует о переходе к сюжетно-ролевой игре, которая начинает постепенно развиваться со второй младшей группы. В этих играх начинают

отражаться человеческие взаимоотношения, нормы поведения, социальные контакты [10, с.12].

Д. Б. Эльконин называл сюжетно-ролевой игрой деятельность творческого характера, в которой дети берут на себя роли и в обобщенной форме воспроизводят деятельность и отношения взрослых, используя предметы-заместители. Осваивая сначала действия с предметами, затем с заместителями, ребенок в игре постепенно начинает мыслить во внутреннем плане [27, с. 64].

Исследователи выделяют различные структурные элементы игры - основные и второстепенные: сюжет, содержание, игровую ситуацию, замысел, роль, ролевое действие, ролевое поведение, ролевое взаимодействие, правила.

Сюжет (тема) игры - это, по Д. Б. Эльконину, та сфера действительности, которая отражается в игре.

Содержание - это то, что конкретно отражается в игре.

Игровая (воображаемая, мнимая) ситуация - совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.

Замысел - план действий, задуманный играющими.

Роль - это образ существа (человека, животного) или предмета, который ребенок изображает в игре.

Ролевое (игровое) действие - это деятельность ребенка в роли. Определенная комбинация, последовательность ролевых действий характеризуют ролевое поведение в игре.

Ролевое (игровое) взаимодействие предполагает осуществление взаимоотношений с партнером (партнерами) по игре, диктуемых ролью, так как ребенок, взявший на себя какую-либо роль, должен принимать во внимание и роль своего партнера по игре, координируя с ним свои действия.

Правила - это порядок, предписание действий в игре.

Структурные элементы игры тесно взаимосвязаны, подвержены взаимовлиянию, могут по-разному соотноситься в различных видах игр.

В сюжете отражаются события окружающей жизни, поэтому он зависит от социального опыта детей и степени понимания ими взаимоотношений людей. Сюжет определяет направленность игровых действий, разнообразие содержания игры (при одном и том же сюжете - разное содержание игры).

Замысел игры, по мнению А. П. Усовой, - это не плод отвлеченной фантазии детей, а результат наблюдения ими происходящего вокруг. Замысел игры у младших детей направляется игровой предметной средой, новая сюжетная линия выстраивается благодаря введению дополнительного игрового материала. Ребенок идет от действия к мысли, тогда как у более старших детей, напротив, замысел обеспечивает создание обстановки действия (ребенок идет от мысли к действию). [24, с. 120].

Осуществляя замысел, ребенок действует по определенным правилам. Эти правила могут создаваться самими детьми, исходить из общего замысла игры или устанавливаться взрослыми. Правила регулируют игровое поведение участников, организуя их взаимоотношения в игре, координируют содержание игры.

Содержание игры определяется возрастными особенностями детей. Если содержание игры малышей отражает действия с предметами-игрушками, то в играх старших дошкольников отражаются взаимоотношения людей, показывая глубину проникновения детей в смыслы этих отношений. Содержание игры старших дошкольников зависит от интерпретации роли, выстраивания ролевого поведения участников игры, разработки конкретной игровой ситуации, установленных правил, направленности ролевых действий.

Ролевое (игровое) действие является способом реализации роли, средством воплощения сюжета и, обогащаясь, приводит к появлению новых ролей. Роль может существовать только благодаря наличию ролевых действий, так как они придают ей значимость, и является центром игры. Роль и связанные с ней действия, по выражению Д. Б. Эльконина, представляют собой

неразложимую единицу развитой формы игры.

Исследователи считают сюжетно-ролевую игру творческой деятельностью. В ней дети воспроизводят все то, что они видят вокруг. А. А. Люблинская отмечает, что ролевая игра является формой творческого отражения ребенком действительности, сплетения реальности и вымысла [14, с. 23].

По мнению Д. Б. Эльконина, сам факт принятия на себя роли и умение действовать в воображаемой ситуации есть акт творчества: ребенок творит, создавая замысел, разворачивая сюжет игры [27, с. 8].

Л. С. Выготский считает, что переход к творческой деятельности связан с появлением у дошкольников замысла игры, который, в свою очередь, означает возникновение и развитие творческого воображения [6, с. 56]. Творчество детей проявляется в ролевом поведении в соответствии с видением роли и в то же время сдерживается наличием игровых правил. Развитие игрового творчества ученые связывают, прежде всего, с постепенным обогащением содержания игры.

Исследователи подчеркивают важную роль в развитии детского творчества самостоятельных сюжетно-ролевых игр. Именно самостоятельная игра детей (то есть «делаю сам») составляет сущность воспитания. В творческой самостоятельной игре ребенок не просто запечатлевает увиденное. В ней, по мнению, А. П. Усовой, происходит творческая переработка, преобразование и усвоение всего того, что он берет из жизни. Педагогическое руководство детской творческой игрой с точки зрения ее сохранности и дальнейшего развития в дошкольном учреждении имеет большое значение [10, с. 21].

Педагог, принимая на себя руководство игрой, в младших группах выступает в роли участника игры, а в старших чаще является советчиком, партнером.

Совершенствование игровых умений (создание замысла, придумывание сюжета, определение содержания игры, распределение ролей и т.д.) происходит в совместной игре, когда дети и воспитатель являются партнерами. Взаимодействие в ролевом диалоге учит детей планировать свои ролевые действия, а на более позднем этапе овладения игровыми навыками- действовать более свободно, импровизированно.

Подходить к игре творчески - это значит учить детей создавать необходимую игровую среду: окружать себя предметами-игрушками и заместителями, использовать и конструировать игровые зоны и уголки (стационарные, временные).

К старшей группе параллельно с сюжетно-ролевой игрой в жизнь ребенка входит режиссерская игра, в которой он одновременно управляет всеми персонажами и действием. Это индивидуальная игра, в которой дошкольник учится планировать, создавая замысел (оттачивая игровые действия за всех героев), и удовлетворяет свою потребность быть организатором, распорядителем игры. Воспитанные в режиссерской игре положительные качества ребенок переносит в коллективную игру. А. П. Усова пишет о том, что, повседневно встречаясь в детском саду, дети активно общаются в коллективных играх; на основе взаимоотношений у них формируется привычка действовать сообща, развивается чувство содружества.

В сюжетно-ролевую игру дошкольники включают различное содержание. Строгого деления игр на классы здесь нет, но наиболее характерны следующие разновидности сюжетно-ролевой игры:

- игры, отражающие профессиональную деятельность людей (моряков, строителей, космонавтов и т. п.);
- игры в семью;
- игры, навеянные литературно-художественными произведениями (на героическую, трудовую, историческую тематику).

Взаимоотношения взрослых и детей в сюжетно-ролевых играх строятся на основе личностно-ориентированного подхода, с соблюдением принципов партнерского взаимодействия, активности в построении предметно-игровой среды, творческого характера игровых действий.

Основными специфическими методами педагогического руководства детской творческой сюжетно-ролевой игрой являются: метод диалогического общения, метод полилогического общения, предполагающий диалог с несколькими участниками игры одновременно (во время многоотраслевого сюжетного построения) и воспитывающий полифоничное слуховое восприятие; создание проблемных ситуаций, позволяющих стимулировать творческие проявления детей в поиске решения задачи.

Общими методами (приемами) руководства детской творческой сюжетно-ролевой игрой являются прямые (предполагают «вмешательство» взрослого в виде прямого показа и руководства деятельностью) и косвенные (предполагают ненавязчивое побуждение к деятельности) воздействия на игру и играющих.

Специалисты советуют проводить сюжетно-ролевую игру в утренние и вечерние часы, находить время для индивидуально-групповых игр в перерывах между занятиями, обустривать вместе с детьми игровые зоны на прогулочных площадках, специально отводить для сюжетно-ролевой игры время после дневного сна, предоставляя детям возможность в полной мере насладиться свободной игровой деятельностью. Воспитатель должен планировать свою работу по сюжетно-ролевой игре, намечая конкретное ее содержание, планируя тематику, цели, задачи, примерные роли; постоянно анализировать игру, намечая пути дальнейшего совершенствования игровой деятельности дошкольников.

В средней группе сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя

в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношения между людьми. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств (например, «воспитатель» учит детей мыть руки, застилать кровать; кормит их обедом, читает им сказки); это выражает единство предметного и социального содержания игры дошкольника. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме.

Сюжетно-ролевая игра способствует развитию познавательной активности; регулированию отношений между детьми; развитию самостоятельности; творчества.

Исследователи рекомендуют для развития полноценной сюжетно-ролевой игры параллельно проводить игры с правилами. Игры с правилами учат детей придумывать новые игры, воспитывают творческое отношение к игре в целом. Такой подход к детской игре избавляет ее от примитивизма, оснащает ребят способами игровых действий, позволяет варьировать игру. Например, в подвижных музыкальных играх «Кот и мыши», «Займи домик» и др. дети учатся ловко выполнять движения, соблюдать правила (идти тихо, крадучись; не сопротивляться, если тебя поймали; выразительно передавать образы). В играх «Горячий конь», «Машины и пешеходы» дети учатся выполнять команды, действовать согласованно, вместе начинать и заканчивать действие; в играх «Лиса и зайцы», «Магазин игрушек» их внимание обращают на выразительность и оригинальность в передаче образа.

В этом возрасте ребенок становится более инициативным и овладевает самостоятельным ведением игры. В связи с этим меняются позиции воспитателя и ребенка в игре: педагог активнее применяет формы косвенного руководства детской игрой, предоставляя ребенку возможность действовать более

самостоятельно, поощряя его инициативу. Например, в развернутой по инициативе детей игре в магазин, педагог дает им образец обогащения сюжета новыми линиями («Приехала машина с хлебом - что делать?»), побуждает к дальнейшему развитию действия («Какие еще продукты необходимы в магазине?»), в котором будут использоваться предметы-заместители.

В процессе формирования игровой деятельности детей воспитатель старается привлечь их внимание к различным предметам, которые могут быть применены в игре в качестве заместителей.

Дети средней группы могут изготавливать необходимые игрушки и атрибуты для игр. Со временем дети 4-5 лет все более изобретательно пользуются в игре заместителями (вот мост из дощечек и брусочков, по нему едут сделанные своими руками машины, которые взбираются на перевернутый стульчик, служащий эстакадой; кедровые шишки становятся резервуарами для бензина, коробки - автозаправочной станцией).

Ребенок, находясь в детском сообществе, учится строить взаимоотношения в игре. Дети выбирают самые разные роли, изображая людей, находящихся в определенных социальных отношениях, а отношения этих людей-персонажей передают с помощью игрового действия. Таким образом, в игре соединяются игровые и реальные отношения.

Дети средней группы живо интересуются профессиональной деятельностью взрослых. Не менее интересными для детей являются походы и экскурсии за пределы дошкольного учреждения.

Коммуникативные навыки дошкольника проходят этап от ситуативного общения (со взрослыми) к внеситуативному. Общение со взрослыми и сверстниками в сюжетно-ролевой игре облегчают формирование коммуникативных навыков дошкольников, так как в сюжетно-ролевой игре такой переход происходит легко и естественно.

Планирование сюжетно-ролевой игры уже несет коммуникативную функцию. Навыки совместного планирования являются коммуникативными навыками.

Для формирования коммуникативных навыков необходимо подготавливать или совершенствовать игровую деятельность детей.

Важную роль в этом играет организация педагогом сюжетно-ролевой игры и ее руководство: предложение детям нового сюжета, роли, показ, как можно играть.

Таким образом, в сюжетно-ролевой игре формируется умение подчиняться правилам и следовать им, совместно планировать действия игры в общении и разворачивать игровое действие.

Коммуникативные навыки развиваются в сюжетно-ролевой игре по 2 направлениям: общение со сверстниками во время игры, организации ее и обсуждения, а так же во время взятия на себя роли персонажа игры. Поэтому коммуникативные навыки выходят за рамки личностного общения.

Ребенок берет на себя роль медсестры, папы, мамы, больного ребенка и проигрывает разные ситуации общения: звонит по телефону, чтобы вызвать скорую помощь, здоровается с приехавшим по вызову медработником, объясняет, что заболел ребенок и т.д. игры на эту тему представлены в приложениях.

Важную роль играет педагогическое руководство, как самой игрой, так и организацией общения между детьми и в игре.

Основными специфическими методами педагогического руководства детской творческой сюжетно-ролевой игрой являются: метод общения, предполагающий диалог с несколькими участниками игры одновременно (во время многоотраслевого сюжетного построения) и воспитывающий слуховое

восприятие; создание проблемных ситуаций, позволяющих стимулировать творческие проявления детей в поиске решения задачи.

Рассмотрим, как можно подготовить речевое общение при помощи предварительной работы над диалогической речью. Основная функция диалогической речи – коммуникативная, то есть общение, передача информации друг другу в форме диалога. Диалогическая речь отличается связными высказываниями, которые строятся в виде отдельных фраз и межфразовыми связями.

Методика использования приемов такова, что, начиная обучать ребенка построению диалоговой речи, с каждым годом требования усложняются.

Методика построения неподготовленной беседы:

- вступление (зачин),
- развитие темы разговора,
- концовка.

Методика проведения подготовленной беседы:

1. Подготовка к беседе: предварительное проведение свободной, неподготовленной беседы на ту же или близкую тему или знакомство с теми предметами и понятиями, о которых будут дети говорить с воспитателем;
2. Проведение беседы:
 - вступление (зачин),
 - развитие темы разговора,
 - концовка.

В ходе беседы воспитатель может:

- подсказывать некоторые плохо усвоенные детьми синтаксические конструкции сложных предложений или предложений с однородными членами;
- подсказывать интонацию смысловых отрывков предложения, которую дети еще не усвоили (например, интонацию

предупреждения двоеточия и перечислительную интонацию);

- подсказывать образование однокоренных слов;
- подсказывать образование неспрягаемых форм глагола.

Важным условием результативности занятия-беседы является предварительное ознакомление детей с теми предметами и явлениями, о которых пойдет разговор. Подготовка в том и состоит, чтобы обратить внимание малышей на эти предметы и явления, назвать их словами, дать рассмотреть их, осознать их приметы. Во время беседы, когда закрепляются навыки употребления новых слов, их грамматических форм в речи, осмысливаются логические отношения действительности, т. е. развивается мышление детей [1; с. 68].

Общими методами (приемами) руководства детской творческой сюжетно-ролевой игрой являются прямые (предполагают «вмешательство» взрослого в виде прямого показа и руководства деятельностью) и косвенные (предполагают ненавязчивое побуждение к деятельности) воздействия на игру и играющих.

Специалисты советуют проводить сюжетно-ролевую игру в утренние и вечерние часы, находить время для индивидуально-групповых игр в перерывах между занятиями, обустроить вместе с детьми игровые зоны на прогулочных площадках, специально отводить для сюжетно-ролевой игры время после дневного сна, предоставляя детям возможность в полной мере насладиться свободной игровой деятельностью. Воспитатель должен планировать свою работу по сюжетно-ролевой игре, намечая конкретное ее содержание, планируя тематику, цели, задачи, примерные роли; постоянно анализировать игру, намечая пути дальнейшего совершенствования игровой деятельности дошкольников.

Для развития коммуникативных навыков педагог должен четко знать, какие средства коммуникации нужно развить в детях. Поэтому, организуя сюжетно-ролевую игру, необходимо определить роли детей и показать, какие

невербальные средства коммуникации в этой роли нужно выполнять: причесывать, если парикмахер, иметь громкий, уверенный голос, если кондуктор автобуса. При этом артистизм и эмоциональность показа воспитателем приветствуется, так как дети точно начинают повторять движения, выражения педагога.

При знакомстве с правилами игры воспитатель должен продумать не только содержание инструкции, но и способы ее подачи, научиться воздействовать с помощью интонационно-выразительной окрашенности речи и прогнозировать возможные реакции детей на правила и условия игры.

Необходимо научить детей новым словам, которые есть в данной сюжетно-ролевой игре, объяснить их и следить, чтобы они применялись правильно. Любое непонимание необходимо тут же разрешать, чтобы дело не доходило до конфликта.

Планирование игровых сюжетов так же входит в формирование коммуникативных навыков дошкольников. При этом педагог ориентирует детей, как на свое планирование, так и на планирование. Вторым уровнем такого планирования является совместное планирование на элементарном уровне, и более высокий уровень – совместное планирование и распределение нескольких действий.

В самостоятельной игре руководство игрой состоит в подсказывании действий, включении неиграющих детей в игру, участии в игру педагога.

После игры педагог предлагает детям оценить действия игры. В процессе этого дети учатся не только понимать услышанное сообщение, но и пересказывают услышанное своими словами, выделяют общий смысл сообщения и дают оценку услышанного, делают выводы и объясняют.

Таким образом, можно сделать выводы, что сюжетно-ролевая игра наиболее подходит для формирования коммуникативных навыков детей дошкольного возраста. При этом важную роль играет руководство сюжетно-

ролевой игрой воспитателем.

2.3 Организация и руководство сюжетно-ролевой игрой направленной на формирование коммуникативных навыков детей дошкольного возраста

Руководство сюжетно-ролевой игрой Руководство этим видом игр требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не разрушая её, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры.

Педагог влияет на игровой замысел и его развитие, обогащая содержание жизни детей: расширяет их представление о труде и быте взрослых, о взаимоотношениях людей и тем самым конкретизирует содержание той или иной игровой роли. Все эти способы не прямо воздействуют на игру, а направлены на все более глубокое раскрытие тех источников, из которых дети черпают её содержание, на обогащение их духовного мира.

Однако в расширении знаний и представлений у дошкольников необходимо соблюдать меру. Переизбыток впечатлений может привести к поверхностному отражению в играх несущественного, случайного, к их неустойчивости, недостаточной организованности.

Воспитатель не должен спешить, пробуждая детей к быстрому воспроизведению в игре того, что они усвоили во время бесед, экскурсий, рассказов и т.д.

Отражение окружающей жизни в игре не представляет собой прямого воспроизведения усвоенного содержания: оно некоторое время как бы отстаивается в сознании и чувствах детей.

Педагогическое руководство в процессе игры имеет свои особенности: оно способствует развитию её замысла, расширению содержания, уточнению игровых действий, ролей, проявлению доброжелательных отношений.

Воспитатель должен стремиться к тому, чтобы эти отношения закреплялись, становились реальными отношением детей и вне игры. Руководство игрой ни в коем случае не должно быть навязчивым, вызывать у дошкольников протест, выход из игры. Уместны наводящие вопросы, советы, рекомендации.

Педагог оказывает воспитывающее воздействие через роли, выполняемые детьми. Например, он спрашивает ребенка, выполняющего роль заведующего в игре в магазин, где касса, кто кассир, почему нет тех или иных предметов, удобно ли покупателю выбрать то, что он хочет купить, кто будет завёртывать покупки, подсказывает, что покупатели благодарят продавца, а продавец вежливо приглашает приходить в магазин за покупками.

Наиболее эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре. Через выполняемую им роль, игровые действия он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в неё всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает у них уверенность в своих силах, вызывает чувство симпатии к ним со стороны других детей. По окончании игры воспитатель отмечает дружные действия детей, старших привлекают к обсуждению игры, подчеркивает положительные отношения её участников. Всё это способствует развитию интереса у детей к последующим играм.

Педагог должен проанализировать проведённую игру, оценить её воспитательное воздействие на детей и обдумать способы дальнейшего руководства сюжетно-ролевыми играми детей своей группы, воспитания у них коллективных начал.

Педагогическая работа по руководству игрой отражается в перспективных планах в нескольких аспектах:

1. Приемы педагогического влияния на содержание игр;
2. Помощь детям при реализации игры;
3. Развитие сюжета;
4. Формирование взаимоотношений между участниками игры.

Перед знакомством с новой игрой у нас проводится предварительная работа:

1. Чтение;
2. Экскурсии;
3. Показ наглядного материала;
4. Изготовление атрибутов к игре.

Особое значение в правильном планировании игры является постоянный анализ и оценка воспитателями своих действий и действий детей в игре. Воспитатели в своих записях отражают результаты целенаправленных наблюдений за игровой деятельностью.

Мы с педагогическим коллективом проводим различные диагностики, подборы игр, проигрываем некоторые этапы сами. Разрабатываем рекомендации по руководству игровой деятельностью, памятки на каждую возрастную группу с игровыми зонами и перечнем атрибутов к ним.

Привлекаем родителей для изготовления атрибутов к играм и оснащению игровых зон.

Педагогический процесс детского сада включает в себя две составляющие: деятельность детей в условиях непосредственного руководства и контроля со стороны взрослого - в основном на обучающих занятиях, - и самостоятельную свободную деятельность детей.

Для проведения обучающих занятий воспитатель располагает конспектами, конкретными руководствами, которые определяют, какие задачи следует ставить перед детьми и как осуществлять контроль за их выполнением.

Для того чтобы осуществить адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать её специфику, иметь представления о её развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Свободная сюжетная игра - самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребёнок испытывает внутренне субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений - всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Сюжетная игра не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, всё «как будто», «понарошку». [17, с. 42]

Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, в «уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им, начинает ориентироваться между людьми.

Глава III. Методическое сопровождение по развитию коммуникативных навыков детей дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевой игры

3.1 Диагностика детско - родительских отношений в сюжетно-ролевой игре

Чем младше ребенок, тем сложнее у него узнать, что он чувствует, думает, как воспринимает свои отношения с родителями, сестрами, братьями и другими близкими людьми.

Понаблюдайте за его игрой, и вам многое станет понятно. В игре ребенок моделирует и отражает значимые для него социальные и межличностные отношения. Наблюдая за развитием игрового сюжета, связанного с семьей, можно увидеть развернутую картину внутрисемейной жизни «глазами ребенка».

Игра может выявить реальные переживания ребенка, личностный смысл изображаемых в ней событий, уже сформированные способы разрешения конфликтных ситуаций, его отношение к родительскому стилю воспитания, в частности к методам воздействия на него — поощрениям и наказаниям.

Наблюдение за игрой позволит также определить, на какие морально-этические эталоны и ценности ориентируется ребенок, какие поло-ролевые образцы приняты им как основа для подражания. С этой целью психолог может предложить поиграть «в семью».

Для организации такой игры подбирается игровой материал, соответствующий возрастным и психологическим особенностям ребенка и обеспечивающий возможность символического выражения его чувств, отражения специфики межличностных отношений и ролевых функций в семье. В детской игре у каждого предмета, с психологической точки зрения, может быть две функции:

- замещение реальных людей и совершение действий с ними;

- символическое выражение эмоционального отношения к себе и окружающему миру, собственных чувств и переживаний.

Ниже в таблице 1 приведен список игрушек с указанием их замещающих и символических функций в игре. Для игры выбирают какой-нибудь день из жизни семьи (например, выходной, рабочий день, праздник и пр.).

Таблица 1

Замещающие и символические функции игрушек

Название игрового предмета	Основные замещающие и символические функции
Предметы для бытовых игр	
Мебель, посуда	Воссоздание предметно-ситуативных взаимодействий
Пистолет	Проявление направленной агрессии
Бубен	Проявление гиперактивности
Грузовик	Возможность изменения межличностной дистанции, проявление гиперактивности
Домики	Структурирование межличностной дистанции персонажей, сепарация, изоляция, объединение
Ремешок	Возможное наказание, проявление агрессии
Предметы-заместители	
Кубики	Замещение бытовых предметов (телевизор, компьютер, предметы мебели)
Пластилин	Конструирование и создание новых предметов
Материя	Выражение неприятия, негативизма, стремление к изоляции через возможность прятать персонаж, проявление стремления к заботе и протекции
Персонажные игрушки (куклы)	
Детские фигурки	«Я», брат (сестра), сверстник вне семьи
Пупс	Выражение дискомфорта, зависимости подчинения, стремления к протекции и симбиозу с родителем, младенец в семье (младший брат или сестра)
Солдатики Кукла без лица	Выражение направленной агрессии, замена нежелательного члена семьи, выражение неудовлетворенности, характером взаимоотношений с

	родителями
Баба Яга, змея	Выражение агрессии, негативизма, страха, тревоги
Динозавр	Выражение агрессии, стремление к доминированию

Педагог руководит игрой ребенка так, чтобы тот мог свободно строить сюжет, выбирая предпочитаемые формы поведения и разрешения конфликтов в ролевых отношениях, беспрепятственно выражать свои чувства и отношение к моделируемым в игре событиям.

В ходе наблюдения отмечают продолжительность, основное содержание игры; степень речевой активности ребенка и используемые им речевые формы; особенности поло-ролевой активности и идентификации; уровень предметного замещения» степень освоения игрового пространства и развития игровой деятельности, а также сюжет, который является доминирующим, основные предметные предпочтения, степень выраженности эмоционального отношения к событию или персонажу, наличие агрессивных предметов в сюжете, намеренное создание конфликтных ситуаций, реакцию на окончание игры, способы разрешения моделируемых проблемных ситуаций, характер выбора кукол-персонажей для членов семьи.

Замечено, что игра детей, находящихся в дисгармоничных отношениях с матерью (холодность, чрезмерное доминирование, завышенные требования, их непоследовательность), наиболее конфликтна по содержанию. Кроме того, наблюдается искажение игрового состава семьи в сторону ее расширения и включения домашних животных. Для маленького ребенка мать является наиболее значимым и близким членом семьи, и конфликтность в отношениях с ней наиболее остро переживается им, что и находит отражение в игре. При дисгармоничных отношениях с отцом (отдаленность, доминирование, недостаток совместной деятельности) в игру вовлекается большее число персонажей, преобладают агрессивные действия. Ролевая позиция «Я» - подчиненная, зависимая и вместе с тем склонная к агрессивным действиям.

Отец доминирует, и его агрессивная, властная позиция является игровой

моделью для подражания.

В ряду дисгармоничных внутрисемейных отношений наименее травмирующими оказываются конфликты с братьями и сестрами (ревность, агрессия, недостаток кооперативных отношений). Сюжетно-ролевая игра в этом случае имеет характерную черту - недостаток симметричных позитивных отношений между детьми. Игровой состав семьи расширяется за счет сверстников, призванных восполнить дефицит сотрудничества и кооперации с реальными братьями (сестрами), а тестовые конфликты, в которых основными действующими лицами являются родители, разрешаются в игре благополучно.

Итак, можно выделить следующие основные игровые стратегии:

1. Стратегия привнесения агрессии, протестных либо конфликтных элементов в игру. Выраженность агрессивно-наступательных или защитных тенденций может быть как символической (выбор соответствующего персонажа), так и прямой (выбор сюжетного игрового действия).
2. Зависимость и подчинение - выступает как моделирование пассивности, подавленности, подчиненности внешним обстоятельствам (в символической или прямой форме).
3. Защитное приукрашивание - представляет собой идеализацию семейных взаимоотношений, показ жизни семьи как исключительно праздничной, а своей роли в ней - как всеми одобряемой, с оценочной похвалой от всех членов семьи.
4. Эмоциональная нейтральность — исключает прямое или косвенное выражение ребенком своего аффективного отношения к членам семьи и семейным событиям и представляет собой воспроизведение стандартных, нейтральных, правилосообразных игровых действий. Игра по своему содержанию сводится к выполнению режимных моментов - стереотипных бытовых взаимодействий и рутинных действий.

3.2 Методические рекомендации по организации сюжетно – ролевой игры с детьми дошкольного возраста в условиях детского сада и семьи

Сюжетная игра может строиться как цепочка условных действий с предметами, как цепочка специфических ролевых взаимодействий, как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребёнка представлены все способы построения сюжетной игры, тем более разнообразные тематические содержания может он в неё включать, и тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием, оценки уровня игровой деятельности детей должны быть, игровые умения - преобладающий у ребёнка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умения ребёнка в зависимости от собственного замысла включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события). Детям, свободно владеющим различными способами построения игры, свойственны «многотомные» сюжеты, и это показатель высокого уровня.[17]

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию, реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

В современных психолого-педагогических исследованиях показано, что сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность не возникает у ребёнка спонтанно, сама собой, а передаётся другими людьми, которые уже владеют ею - «умением играть».

Каким же образом передаётся ребёнку игра? Оказывается, ребёнок овладевает ею, как бы втягиваясь в мир игры, в мир играющих людей.

Современный дошкольник имеет мало шансов приобрести опыт в игровых

умениях, так как неформальные разновозрастные группы в настоящее время большая редкость. Раньше они существовали в виде дворовых, соседских групп, или группы братьев и сестёр одного возраста, в одной семье. Сейчас дети данного возраста разобщены. В детском саду их подбирают в группу по одновозрастному принципу, в семьях очень часто есть только один ребёнок, а дворовое и соседское общение становится редким из-за чрезмерной опеки взрослыми дошкольников и занятости школьников в школе, специализированных кружках.

Воспитатель должен заменить дошкольнику недостающих братьев и сестёр, старших товарищей, должен помочь ребёнку овладеть игровыми умениями, втягивая его в игру. Сильным фактором разобщения детей является и телевизор, у которого они проводят много времени.[4, с. 35]

Принципы организации сюжетно – ролевой игры

Первый принцип. Для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом чрезвычайно важным моментом, во многом определяющим успешность «втягивания» детей в мир игры, является сам характер поведения взрослого во время игры. Совместная игра взрослого с детьми только тогда будет действительно игрой для ребёнка, если он почувствует в этой деятельности не давление воспитателя - взрослого, которому в любом случае надо подчиниться, а лишь превосходство «умеющего интересно играть» партнёра.

Такого рода смена позиции и естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнёра - гарантия возникновения у ребёнка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый. Если воспитатель, играя, втягивает в игру детей, нет необходимости в дополнительном формировании «побуждения» к игре через ознакомления с окружающим, приготовлением специальных игрушек, с помощью которых можно реализовать в игре то, с чем детей ознакомили, советы и вопросы к детям.

Для формирования игровых умений можно использовать следующий путь - строить игру с детьми таким образом, чтобы на соответствующем возрастном этапе они сразу ставились перед необходимостью использовать именно новый, более сложный способ построения игры. В этом случае дети сначала как бы «открывают» и используют новый способ в «чистом» виде в совместной игре со взрослым, а затем переносят его в самостоятельную игру с различным конкретным содержанием.

Второй принцип. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом его этапе следует развёртывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ её построения. Комфортная жизнь ребёнка в условиях детского сада во многом зависит от того, сумеет ли он при желании развернуть совместную игру со сверстниками.

Чтобы успешно играть с кем-то, ребёнку необходимо понимать смысл действий партнёра и самому быть им понятым. Для этого смысл условного действия с предметом, момент принятия той или иной роли, развёртываемое в игре событие должно быть пояснено партнёру. Взрослый, играя с ребёнком, должен пояснить игровые действия сам («Я буду купать мишку, это у меня мыло», и стимулировать к этому ребёнка). Но чтобы такие пояснения ребёнок по собственной инициативе обращал к партнёру - сверстнику, взрослый должен как можно раньше ориентировать его на сверстника, втягивая в игру нескольких детей.

У детей очень рано обнаруживается стремление к совместным действиям и уже с раннего возраста можно научить в игровое взаимодействия друг с другом на доступном им уровне построения игры

Третий принцип. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребёнка как на осуществление игрового действия,

так и на пояснения его смысла партнёрам - взрослому или сверстнику.

Для того чтобы втягивать детей в игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно развёртывать сюжет того или иного строения в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Воспитатель должен владеть игровой «граммотой», игровой культурой. Дети должны быть обеспечены в любом возрасте временем, местом и материалом для самостоятельной игры.

Роль педагога должна ограничиваться лишь созданием условий для активизации игры детей.

В педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные составляющие:

совместную игру воспитателя с детьми в процессе которой формируется новые игровые умения, самостоятельную детскую игру, в которую воспитатель непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для её активизации и использовании детьми имеющихся в их арсенале игровых умений.

Игра оказывает важное воздействие на эмоциональное развитие ребенка. Дети привносят в неё то, что они знают о жизни: свои знания и заблуждения, свои страхи и пожелания, а порой болезненные воспоминания, с которыми они пытаются справиться. Маленькие дети, языковые возможности которых ограничены, часто используют игру как средство осознания своего мира.

Через сюжетно-ролевую игру дети пробуют множество ролей. Они могут переодеться и стать теми, кем хотят, подражая речи и манерам лиц, роли которых играют.

Возможность выразить негативные чувства, которые ребенок еще не может воплотить в слово и достаточно ясно осознать, помогает ему в дальнейшем справиться с реальными жизненными проблемами.

В игре дети ведут себя творчески, актуализируя свое воображение. Они проигрывают жизненный опыт, отбирая и организуя роли и события в

соответствии со стремлением сохранить эмоциональное благополучие. Благодаря игре у детей повышается понимание своих сильных и слабых сторон, своих привязанностей и антипатий, способности лидировать и убеждать или же подчиняться, может быть согласовывать интересы. Все это способствует развитию самосознания.

Сюжетно-ролевая игра - занятие в значительной мере умственное. Дети используют память: они вспоминают о людях и событиях и затем воспроизводят их. Они апробируют идеи, планируют и реализуют свои планы, формируют представление о прошлом, настоящем и будущем.

В игре дети творят, используя материалы и игрушки совершенно новыми способами. Кроме того, они совершенствуют разговорные навыки, что чрезвычайно важно для мышления и способности обмениваться информацией. Игра является не только средством формирования абстрактного мышления, но и фактором расширения знаний о предметных областях.

В процессе сюжетно-ролевой игры происходит развитие многих математических представлений. В игре ребенок сталкивается с различными группами и подгруппами материалов и вещей. Дети обучаются классифицировать предметы, используют понятия типа «больше - меньше», «шире - уже», «тяжелее - легче».

Игра способствует также развитию понятий и методов научного характера. Дети наблюдают, пробуют и экспериментируют, проверяют, анализируют, сравнивая вещи в отношении сходства и различия, ставят вопросы и обобщают ситуации. Все эти действия имеют основополагающий характер в работе ученого.

Обогащение словаря и развитие понятий - важная предпосылка успешного чтения и понимания. Общаясь в игре, дети используют родной язык, увеличивая гибкость речи, расширяя словарь, осваивая новые понятия. Приведение в порядок материалов и предметов в соответствии с их сходствами и различиями обостряет способность наблюдения. Выявления сходства и различия крайне важно для

опознавания букв и слов при чтении. Обыгрывание какой-либо темы заставляет детей организовывать свои представления. В дальнейшем это облегчает им понимание текстов, где следует учитывать логическую последовательность событий.

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребёнка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации.

Свободная сюжетная игра - самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Её привлекательность объясняется тем, что в игре ребёнок испытывает внутренне субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений - всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает сопротивление, даётся с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры - действием в воображаемой, условной ситуации. Сюжетная игра не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, всё «как будто», «понарошку».

Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Это происходит благодаря тому, что в игре ребёнок воссоздаёт интересующие его сферы жизни с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи, а затем - изобразительные, речевые и воображаемые действия (совершаемые во внутреннем плане, в «уме»).

Игра имеет значение не только для умственного развития ребёнка, но и для развития его личности: принимая на себя в игре различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и целями, сопереживает им,

начинает ориентироваться между людьми.

Большое влияние оказывает игра и на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми: во-первых, воссоздавая в игре взаимодействие взрослых, ребёнок осваивает правила этого взаимодействия; во-вторых, в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовывать их с другими людьми.

Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом она всё более усложняется, и не только по своему тематическому содержанию.

Сюжетно-ролевая игра – обязательная программа любого детского сада и важный этап в развитии дошкольника. Позитивное влияние ролевых игр на формирование личности давно доказано. Ведь много детей воспитываются дома, вне сада.

В таких случаях именно родители должны восполнять проблемы воспитания – организовать сюжетно-ролевую игру в условиях семьи. Иначе ребенок не получит очень много важного для него. С помощью ролевой игры ребенок познает мир человеческих отношений и то, как он их познает, зависит от родителей. И особенную роль играет в этом отец, умеющий передавать житейский опыт и воспитывать нравственность в простой форме. Не должны оставаться в стороне и мама, и бабушка. В освоении ролевых игр, нет ничего сложного. Ребенок должен играть столько, сколько ему необходимо. Для того чтобы правильно организовать игру, надо помнить следующие правила [6]: игра - творческий процесс, не стоит загонять ребенка в какие-то рамки; игра не должна строиться на принуждении, это свободное проявление воли ребенка; игра должна меняться и иметь свое развитие.

Не бойтесь повторов: если ребенок «ставший поваром», второй день жарит блины- не страшно, он просто запоминает и тренирует полученный

навык. Поощряйте его. Если игра становится жестокой и злой, вмешиваться, в такой ситуации, надо аккуратно. Вспомните, хорошо ли вы ему объяснили понятия добра и зла, хорошего и плохого? Приглядитесь, может это всего лишь «чудовище», и оно вовсе не злое.

Если ребенок сознательно играет в злую игру, дайте ему выговориться, может – это агрессия и ей необходим выход. Постарайтесь заинтересовать ребенка новой игрой. Любите своих детей! Играйте вместе с ними! Ведь в дошкольном возрасте у ребенка только одна возможность побыть взрослым - в сюжетно – ролевой игре.

Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка. Кроме того, игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта.

Сюжетная игра может строиться как цепочка условных действий с предметами, как цепочка специфических ролевых взаимодействий, как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребёнка представлены все способы построения сюжетной игры, тем более разнообразные тематические содержания может он в неё включать, и тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием, оценки уровня игровой деятельности детей должны быть, игровые умения - преобладающий у ребёнка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умения ребёнка в зависимости от собственного замысла включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события). Детям, свободно владеющим различными способами построения игры, свойственны «многотомные» сюжеты, и это показатель высокого уровня.

Целью педагогических воздействий по отношению к игре должно быть формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию, реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях.

Сюжетно-ролевая игра способствует развитию познавательной активности; регулированию отношений между детьми; развитию самостоятельности; творчества.

Исследователи рекомендуют для развития полноценной сюжетно-ролевой

игры параллельно проводить игры с правилами. Игры с правилами учат детей придумывать новые игры, воспитывают творческое отношение к игре в целом.

Сущность формирования коммуникативных навыков дошкольников средствами сюжетно – ролевой игры представляет собой педагогический процесс, в котором организовано, постепенно и непрерывно в воображаемых, соответствующих роли, сюжету и реальным ситуациям, осуществляется усвоение знаний и норм взаимосвязей ребенка с другими людьми, формирование умения воспринимать и обмениваться информацией, устанавливать и поддерживать контакты со взрослыми и сверстниками; формируется адекватная оценочная деятельность, направленная на анализ собственного поведения и поступков окружающих людей.

Игра подлинная социальная практика ребенка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Поэтому столь актуальна для дошкольного возраста проблема использования игры в целях всестороннего развития ребенка, формирования его положительных личностных качеств и социализации как члена сообщества людей.

Приложение 1

Диагностика воображения

Цель: выявление уровня активности процесса воображения у детей старшего дошкольного возраста.

1. Расскажите детям следующую историю.

Однажды маленький мальчик шел из школы домой. Ступая по тротуару, он очень внимательно смотрел себе под ноги, чтобы быть уверенным, что не наступит ни на одну букашку. Это был очень добрый мальчик. Он не хотел никому причинять вреда. Неожиданно он остановился. Прямо у его ног лежала, сверкая под лучами солнца, абсолютно новая монета.

«Ух ты!» - воскликнул мальчик и поднял монету. «Сегодня, должно быть, счастливый день», - подумал он. А монета была действительно красивой — на одной ее стороне было изображено дерево, а на другой диковинная птица. На самом деле это была волшебная монета, но мальчик, конечно же, об этом не знал. Как только он опустил монету к себе в карман, то почувствовал что-то весьма странное. Ему показалось, что он становится все меньше и меньше, и это чувство не покидало его, пока он не сделался совсем крошечным человечком - ростом в пять сантиметров.

2. Спросите детей:

«Если бы вы были этим маленьким мальчиком, о чем бы вы сразу подумали?»

После того как ребенок предложит свои варианты, продолжите таким образом:

«Вы предложили очень интересные догадки, но я сейчас вам расскажу о том, что же подумал наш мальчик на самом деле. Мальчик начал думать прежде всего о том, как же он теперь будет добираться домой, но так как в этой истории ничего не говорится о том, что предпринял этот мальчик, вы можете выдвинуть свои гипотезы». Иначе говоря, вы должны размышлять и фантазировать вместе с ребенком. Продолжайте: «Итак, каким образом он может добраться до своего дома? Не забывайте, что рост у мальчика всего пять сантиметров». Запишите все предложения ребенка.

3. Задайте вопрос относительно последствий, с которыми может столкнуться человек, имеющий такой рост. Постарайтесь заинтересовать ребенка и получить от него максимальное количество ответов. Советуем воспользоваться следующими вопросами, хотя можете придумать и свои собственные.

а) Что произойдет, когда мальчик попадет домой? Что подумают

его родители? Что подумают его братья и сестры? Его собака и кошка?

б) Как он сможет пользоваться городским транспортом? Как он сможет готовить уроки, есть, чистить зубы?

с) Какую разницу он почувствует в ночное время и когда проснется утром?

Старайтесь получить несколько ответов от одного ребенка. Принимайте все ответы, даже те, которые покажутся вам совсем нелепыми.

4. Продолжайте:

«Вы высказали достаточно много интересных предложений. А теперь подумайте, как будут обстоять дела мальчика в школе?» ребенок должен назвать минимум два предложения.

5. Напомните детям о содержании рассказанной вами истории.

«Итак, после того как мальчик стал маленьким, прошли целые день и ночь. И он решил опять стать таким, каким он был раньше». Попросите детей высказать предположения относительно того, как он сможет этого добиться. Затем расскажите окончание истории.

«Мальчик решил положить волшебную монету обратно на тротуар в надежде снова вырасти и стать прежним. Он положил монету вверх той стороной, на которой было изображено дерево. В тот момент, когда монета коснулась земли, мальчик почувствовал, что становится все больше и больше. Но волшебная монета не знала, какого роста должен быть нормальный мальчик, и он все рос и рос, пока его рост не достиг трех с половиной метров. Это было больше высоты потолка в его комнате».

Попросите ребенка перечислить проблемы, с которыми может столкнуться человек подобного роста. Постарайтесь сделать так, чтобы ответов было как можно больше.

«Ясно, что мальчику не хотелось быть великаном, точно так же как не хотелось быть совсем крошечным. Он очень хотел быть обычным мальчиком его возраста».

Снова прервитесь и предложите ребенку высказать свои соображения по поводу того, каким образом мальчик сможет это сделать.

6. Закончите занятие:

«В нашей истории мальчик решил снова вернуться на то место, где нашел волшебную монету. На этот раз он положил ее той стороной вверх, на которой была изображена птица. Как только он это сделал, он почувствовал, что быстро уменьшается в размерах. Вдруг настал момент, когда он перестал уменьшаться, он оглянулся вокруг и заметил, что снова стал нормальным мальчиком».

В заключение можно предложить ребенку высказать предположение, чем бы еще могла закончиться эта история. Чем активнее вел себя ребенок в процессе работы, чем больше он предлагал вариантов, тем активнее развито у него воображение. Если вы работали с группой детей, то можно провести

количественную сравнительную оценку результатов простым подсчетом предлагаемых каждым вариантов. Чем больше величина, тем лучше сформировано и актуализировано воображение данного ребенка по сравнению с другими.

По окончании игры проанализируйте ее результаты, ответив на следующие вопросы:

- Заметили ли вы, в чем выражается процесс воображения в работе ребенка?
- Насколько необычные и оригинальные идеи предлагает ребенок в развитии сюжета рассказа?
- Сколько таких идей предложено ребенком?
- Сколько времени потребовалось ему на работу с рассказом?
- Насколько ему понравилась эта игра?
- Испытывал ли он трудности и в чем в работе над сюжетом?

Для ответа на два первых вопроса необходимо учитывать конкретные формы выраженности процесса воображения у детей. Ребенок, включенный в творческий процесс, характеризуется следующими моментами:

1. Ребенок подробно и четко формулирует новые идеи, развивающие сюжет.
2. Ведет активный диалог со взрослым, задает уточняющие вопросы.
3. Дает подробное описание содержания и объектов сказки.
4. Вводит новых героев.
5. Меняет направление развития сюжета.
6. Демонстрирует хорошую память.
7. Использует жесты и мимику.
8. Проявляет высокий уровень речевой выразительности.

Приложение 2

Упражнения на развитие воображения

Упражнение «Тропинка»

Игра строится на активизации воображения и сопровождающих его положительных эмоций. Очень эффективно влияет на формирование личности и оптимистичного чувствительного фона. Возрастных ограничений не имеет. Предлагаем такую игру. Все дети (можно работать и индивидуально с ребенком) выстраиваются в затылок и идут в помещение змейкой по воображаемой тропинке. По команде взрослого они переходят воображаемые препятствия. Начали. «Спокойно идем по тропинке... Вокруг кусты, деревья, зеленая травка... Птицы поют... Шелестят листья... Вдруг на тропинке появились лужи. Обходим лужи... Одна... вторая... третья... Снова спокойно идем по тропинке... Перед нами ручей. Через него перекинут мостик с перилами. Переходим по мостику, держась за перила... Спокойно идем по тропинке... тропинка пошла через болото. Появились кочки. Прыгаем с кочки на кочку. Раз... Два... Три... Четыре... Перешли болото, снова идем спокойно. Перед нами овраг. Через него переброшено бревно. Переходим овраг по бревну... Осторожно, идем!.. Ух! Наконец-то перешли... идем спокойно!... Что это? Тропинка вдруг стала липкой от мокрой раскисшей глины. Ноги так и прилипают к ней... еле-еле отдираем ноги от земли... идем с трудом... А теперь через тропинку упало дерево. Да какое огромное! Ветки во все стороны! ... Перелезаем через упавшее дерево... идем спокойно по тропинке... Хорошо вокруг! ... вот и пришли! Молодцы!»

Текст необходимо читать спокойно, с соответствующими интонациями. Для начала можно читать по книге, но затем, по мере опыта, целесообразно «комментировать» тропинку наизусть.

Можно отходить от предлагаемого образца, импровизировать препятствия и условия («тропинку засыпало песком», «посередине лежит огромный камень», «заросла крапивой» и т.п.). Эта игра проводится в комнате или на асфальтированной дорожке. Она очень хорошо воспринимается детьми и активно стимулирует образное двигательное представление и воображение. Вариантом этой игры, еще более пробуждающим фантазию детей, является «Путешествие по другой планете». Попросите детей самих придумать, какие препятствия возникают у них на пути, преодолеть их, описать.

Упражнение «Волшебники»

Используется для развития чувств на базе воображения. Хорошо

воспринимается детьми, начиная с 5 лет.

Вначале ребенку предлагают две совершенно одинаковые фигуры «волшебников». Его задача дорисовать эти фигуры, превратив одну в «доброго», а другую в «злого» волшебника. Для девочек можно заменить «волшебников» на «волшебниц».

Теперь вторая часть задания. Ребенок должен сам нарисовать «доброго» и «злого» волшебников, а также придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

Если в работе участвовала группа детей, целесообразно сделать выставку рисунков и оценить, чей волшебник лучше.

Эмоции имеют очень яркую форму выражения через мимику и пантомимику. Когда у ребенка «работает» воображение, то эмоциональное отношение к воображаемым образам также можно увидеть на его лице.

Упражнение «Неоконченный рассказ»

Это упражнение развивает образное и воссоздающее воображение ребенка. Оно с большим интересом воспринимается детьми и доступно им с 5 лет.

Ребенку читают начало рассказа. «Темнело. Шел нудный дождь. По улице семенила старушка под большущим зонтиком. Вдруг...»

Необходимо продолжить и закончить рассказ. Более лучший вариант, когда в игре участвует несколько детей, которые по очереди продолжают рассказ, пока не придут к развязке.

Поскольку это развивающее упражнение, оно не имеет строгой оценки, но целесообразно обратить внимание на фантастичность, оригинальность, комизм предложенного сюжета.

Игра «Сказка наизнанку»

Вспомнить с детьми знакомую сказку и предложить поменять характер у ее героев: положительный характер на отрицательный, и наоборот. Предложить подумать как изменятся герои и их характер, поступки.

1. Злая волшебница заколдовала героев.
2. В сердце доброго героя попал кусок льда, а злому стало жарко и он подобрел.
3. Совершил герой один добрый поступок и ему так понравилось.
4. Например, красная шапочка злая, а волк добрый; золушканепослушная девочка довела до белого каления добрую мачеху, все время издевается над смирными сестрами.

Игра «Хорошо - плохо»

Для игры выбирают объект, не связанный с людьми. Это может быть

карандаш, шкаф, книга, лампа.

Например, настольная лампа.

Хорошо, что красивая, плохо, что не устойчивая; хорошо - стеклянная, плохо - может разбиться.

Лекарство.

Плохо - горькое, хорошо - можно быстро вылечиться. Лекарство невкусное, зато, когда я его выпью, меня все хвалят.

Снегопад.

Снег закрывает поля и деревья, но плохо, если на всходы и первые цветы. Хорошо играть в снежки, но плохо кататься на коньках.

Игра «Фантастический бином»

Детям даются слова, на основе которых они должны придумать историю (5-6 слов из сказки и одно постороннее).

Цель. Развивать способность детей реагировать на новый неожиданный элемент; учить использовать его в известном сюжете.

Ход игры.

Предложить детям 5-6 картинок с изображением сказки. Определив из какой сказки, дети должны рассказать сказку. И вдруг «появляется» новая. Например, ребенок выбрал 5 карточек: девочка, волк, бабушка, лес, цветы + вертолет.

Первый вариант - сначала ребенок рассказывает настоящую сказку, а ближе к концу вводит новый персонаж.

Второй вариант — сразу вместе с набором карточек вводите тут же незнакомый объект в сказку.