

*Савельева Н.Н., кандидат педагогических наук, доцент
Владивостокский государственный университет*

РУКОВОДСТВО РАЗВИТИЕМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ СОВРЕМЕННЫХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Аннотация: Результаты современных исследований свидетельствует о том, что игра «уходит» из жизни дошкольника, вытесняется телевидением, интернетом, стремлением взрослых к раннему развитию детей. В связи с этим наблюдается снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры.

Цель исследования состоит в изучении понимания педагогами дошкольных учреждений, что значит руководить развитием сюжетно-ролевой игры, и разработке модели руководства развитием сюжетно-ролевой игры.

В исследовании приняли участие 324 педагога дошкольных учреждений Владивостока и Приморского края. Педагогам предлагалось рассказать об уровне развития сюжетно-ролевой игры, перечислить основные темы игр, обозначить выбор способов руководства развитием сюжетно-ролевой игры.

Анализ ответов свидетельствует о том, что сюжеты игр современных дошкольников отражают преимущественно бытовую сторону жизни; воспитатели затрудняются в создании психолого-педагогических условий способствующих развитию сюжетно-ролевой игры; представления педагогов о процессе руководства развитием сюжетно-ролевой игры носят отрывочный, фрагментарный характер.

Для решения выявленных проблем нами разработана модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры. В основу модели положен комплексный подход, представлены этапы руководства развитием игры, содержание каждого этапа включает рекомендации ведущих ученых, занимающихся проблемами развития сюжетно-ролевой игры.

Статья может быть полезна педагогам дошкольного образования интересующимися проблемами руководства развитием сюжетно-ролевой игры, и исследователям в области развития игры дошкольников.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, руководство развитием игры, современный дошкольник.

Игра является ведущим видом деятельности дошкольников. Это значит, что в «недрах» игровой деятельности, а именно в сюжетно-ролевой игре зарождаются психологические новообразования дошкольника, которые становятся «платформой» для возникновения следующего ведущего вида деятельности – учебной.

В последние годы во всем мире разворачивается общественное движение в защиту детской игры.

Так, в Европе была основана неправительственная международная ассоциация поддержки игры (IPA – International Play Association). Целью этой ассоциации является защита и реализация прав ребенка на игру как фундаментального права человека.

1 февраля 2013 года в текст Конвенции о правах ребенка к статье 31 были внесены дополнения и комментарии, в которых содержится развернутое определение игры, и предложения по реализации мер ее поддержки. Игра понимается, как жизненно важная потребность ребенка наряду с базовыми потребностями в питании, здоровье, защите, обучении [7].

Поэтому стратегия дошкольного образования должна быть направлена на полноценное развитие сюжетно-ролевой игры.

Игре, состоянию ее развития, особенностям игры современных дошкольников посвящены многочисленные исследования современных ученых (Е.О. Смирновой, О.В. Солнцевой, Е.Е. Кравцовой, Л. И. Элькониновой, и др.).

Так исследование Гударевой О.В. доказывает, что изменение социальной ситуации развития детей, повлекло за собой изменение сюжетов и содержания сюжетно-ролевой игры, а также уровня её развития [3].

Фельдштейн Д.И. в своем докладе «Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования» выделил проблемы современного дошкольника непосредственно связанные с уровнем развития сюжетно-ролевой игры: 1)наблюдается сужение уровня развития сюжетно-ролевой игры дошкольников, что приводит к недоразвитию мотивационно потребностной сферы ребенка, а также его воли и произвольности; 2) фиксируется неразвитость внутреннего плана действия и сниженный уровень детской любознательности и воображения [9].

Почему же это происходит? Отметим лишь некоторые причины «ухода игры» из жизни дошкольника:

1. Отсутствуют разновозрастные детские сообщества.
2. Наблюдается заорганизованность образовательного процесса детского сада.
3. Родители, не всегда понимают значимость сюжетно-ролевой игры для развития ребенка, потому что результативность игры не видна сразу.
4. Наблюдается стремление к раннему интеллектуальному развитию детей.
5. Телевидение и интернет все больше занимают время дошкольников.
6. Не соблюдаются требования к игрушкам, созданию игровой среды в детском саду. Пространство для игр перенасыщено готовыми предметами, не достаточно используются многофункциональные предметы.

Мы считаем, что одной из причин снижения уровня развития сюжетно-ролевой игры являются затруднения воспитателей в руководстве развитием игры.

Нами проведено интернет-анкетирование педагогов дошкольных учреждений Владивостока и Приморского края по выявлению понимания: «Что значит руководить развитием сюжетно ролевой игры старших дошкольников?» Всего в исследовании приняли участие 324 педагога дошкольных образовательных учреждений.

Для определения уровня развития сюжетно-ролевой игры был составлен опросник в Google форме. При составлении опросника использовался опыт ученых по исследованию уровня развития сюжетной игры дошкольников в московских детских садах [6].

Результаты ответов воспитателей свидетельствуют о том, что наиболее популярными сюжетами игр являются семья/дочки-матери/дом(270), больница/поликлиника (190), магазин/супермаркет (186), парикмахерская (99), стройка/строители (63).

Игровая роль выражается в основном в выполнении несколько повторяющихся игровых действий (201) (катают машинки, кормят кукол), некоторые воспитатели отметили (64), что ролевые действия воссоздают реальную логику игры по выбранному сюжету, например «больница», но выйти за пределы обозначенного сюжета не могут, игры носят формальный характер. Воспитатели отмечают, что у большинства дошкольников (188), количество игровых действий воспроизводимых в игре составляет не больше трех-пяти действий.

Чаще всего (254) дети играют только в реальном пространстве, в имеющихся условиях, используя готовые тематические уголки в их прямом назначении (парикмахерская, магазин, больница).

В основном в игре используются реальные игрушки (188), редко предметы заместители (108), а воображаемые предметы практически не используются.

Игры чаще всего не имеют предварительного планирования, носят кратковременный характер.

Таким образом, результаты свидетельствуют о недостаточном уровне развития сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников.

В рамках нашего исследования уровень развития сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников важен для выявления понимания воспитателями своей роли в развитии сюжетно-ролевой игры. Для этого нами был составлен еще один опросник. Воспитателям предлагалось выбрать один из вариантов ответа на поставленный вопрос (табл.1).

Руководство развитием сюжетно-ролевой игры старших дошкольников (опросник для воспитателей)

№	Вопросы	Предлагаемые ответы	Кол-во ответов
1	Сюжетно-ролевая игра – это?	Игра это самостоятельная детская деятельность и поэтому не требует руководства	19
		Игра это самостоятельная детская деятельность, но взрослый должен руководить ее развитием	251
		Дошкольники еще не умеют играть, поэтому их надо этому учить	54
2	Насколько я владею диагностикой для выявления уровня развития игры?	Затрудняюсь проводить комплексную оценку уровня развития сюжетно-ролевой игры (не знаю как, и нет времени для проведения)	150
		Оцениваю уровень развития сюжетно-ролевой игры, наблюдая за детьми, но записи своих наблюдений не веду.	139
		Знаю, как проводить диагностику, веду протоколы наблюдений игр детей, могу представить сводные таблицы по уровню развития сюжетно-ролевой игры	35
3	Какова роль взрослого в организации игры?	С детьми нужно обязательно играть, принимать на себя одну из ролей, расширять сюжетные линии игры, давать образцы ролевого поведения	156
		С детьми старшего дошкольного возраста не обязательно всегда играть, можно взять второстепенную роль, предоставить детям больше свободы	105
		С детьми старшего дошкольного возраста можно не играть, они сами организуют игры, главное не мешать	63
4	Какие использую способы для обогащения содержания сюжетно-ролевой игры?	Провожу занятия по ознакомлению с окружающим (чтение, рассказы, рассматривание и др.), занятия продуктивными видами деятельности	223
		Чаще использую экскурсии; наблюдения, осмотры, целевые прогулки, создаю ситуации для налаживания контактов между детьми	101
5	Какие методы и приемы использую для обогащения игрового опыта?	Считаю необходимым обучение детей игровым действиям, нужно показать, как действовать в той или иной выбранной роли	186
		Создаю проблемную ситуацию, направленную на сюжетосложение, развитие сюжетной линии	56
		Провожу различные игры (дидактические, подвижные, строительные, театрализованные, др.) близкие к сюжетной линии игры	82
6	Что использую для обогащения предметно-игровой	Создаю и постоянно пополняю игрушками, материалами тематические игровые уголки (больница, парикмахерская)	250
		Считаю, что лучше купить готовую игрушку или комплект для игр (посуда, зоопарк, автостоянка, др.), чем изготавливать самим	68
		Думаю, что для игр не нужны игровые уголки, главное	5

	среды?	нужно время и место для игр. Нужен многофункциональный материал для разворачивания игр: предметы заместители, игрушки атрибуты, конструкторы, др.	
7	Укажите, насколько вы умеете грамотно руководить развитием сюжетно-ролевой игры (дайте краткий ответ)		

Анализ ответов показывает, что воспитатели затрудняются в руководстве развитием сюжетно-ролевой игры, недостаточный уровень владения диагностикой выявления уровня развития игры; приоритетными формами работы для обогащения сюжетов игр являются занятия, а не экскурсии и целевые прогулки; для игрового опыта большее число респондентов выбирает обучение ролевым действиям, а не создание проблемных ситуаций; предметно-игровая среда для большинства педагогов это наличие тематических игровых уголков (больница, магазин, др.) с готовыми игровыми материалами. Многие воспитатели отмечают, что руководить развитием сюжетно-ролевой игры надо, но они не знают как целостно и системно организовать этот процесс.

Анализ ответов показал необходимость специально организованной работы по обогащению представлений педагогов дошкольного образования способами руководства развитием сюжетно-ролевой игры.

Для этого нами была разработана модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры, в которой объединены как традиционные, так и современные подходы руководства (рис.1)

В основу модели положен комплексный подход к руководству развитием сюжетно – ролевой игрой, предложенный Зворыгиной Е.В. [4].

В предложенной нами модели представлены этапы руководства развитием сюжетно-ролевой игры, дано описание содержания каждого этапа, различные взгляды ведущих ученых на проблему руководства развитием сюжетно-ролевой игры. Уникальность модели заключается в ее цикличности, предполагается, что с последнего этапа происходит переход на первый этап, но игры детей становятся более высокого уровня, обогащенные представлениями детей, возможностями самостоятельной организации, опытом использования многофункциональных предметов для развертывания сюжетов игр.



Рисунок 1. Модель руководства развитием сюжетно-ролевой игры

Дадим краткую характеристику содержания каждого этапа

1. Побуждение к сюжетно-ролевой игре.

На первом этапе предполагается создать условия по совершенствованию владения предметной деятельностью, обогащению реального опыта дошкольников, через расширение представлений об интересующих их явлениях. Эти представления «черпаются» из рассказов воспитателя, предварительных бесед, показа способов действия.

Недирективное педагогическое сопровождение развития сюжетно-ролевой игры предлагают Абдулаева Е.А., Алиева Д.А. [1]. По их мнению, взрослый в процессе недирективного педагогического сопровождения: 1) поддерживает детскую инициативу своими действиями (через расширение сюжета, смену ролей, др.), 2) избегает прямого вовлечения ребенка в игру; 3) старается передать детям ответственность за игру (следование правилам, договоренность по ролям, игровым действиям); 4) помогает детям, имеющим сложности в

общении войти в игру; 5) хранит атмосферу игры, ограждает от бесцеремонного вторжения взрослых в игру, проводит разъяснительную работу с педагогами и родителями по недирективному сопровождению детской игры

На данном этапе взрослый чаще всего помогает ребенку создать воображаемую ситуацию и тем самым позволяет играющему занять и устойчиво удерживать две позиции одновременно: позиции себя как реального ребенка, и себя в ролевой позиции.

2. Обогащение содержания сюжетно-ролевых игр.

На втором этапе мы предлагаем обогащать содержание игр в процессе «перевода» событий о мире взрослых из реального в игровой план.

Важным является создание условий, когда взрослый демонстрирует игровую ситуацию, что позволяет ребенку эмоционально приобщиться, проявить интерес к ней, желание воспроизвести ее в своей игре. Кроме этого, в современных исследованиях авторами определяется необходимость поддерживания живой «ткани» игры через множественность ролевых переименований в процессе игры, когда роль трансформируется, при этом обнаруживаются дополнительные игровые возможности, что позволяет развивать сюжет в разных направлениях. Тогда действия с предметным материалом «рождают» у ребенка ту или иную ассоциацию, связанную с ролевыми образами, чем больше ролей озвучивает ребенок, тем более сложные ролевые действия он осуществляет [8].

В работах Л. И. Элькониновой исследуется роль волшебной сказки для развития детской инициативности в игре. Живое разыгрывание целостного сюжета сказки, в процессе которого могут возникнуть пробы инициативности, возможно тогда, когда ребенок не только интуитивно понимает условность происходящего в игре, но также одновременно верит в реальность сказки [10].

Таким образом, на данном этапе рекомендуется использовать следующие способы:

- придумывать с детьми различные игровые сюжеты, включающие в себя связанные между собой события, роли и ситуации;

- инсценировать с детьми различные игровые сюжеты;
- решать игровые задачи, направленные на достижение мнимого результата;
- использовать волшебные сказки как средство по развитию детской инициативности в играх.

3. Организация предметно-игровой среды.

На третьем этапе отмечается необходимость педагогической организации предметно-игровой среды соответствующей миру взрослых. Ученые отмечают, что для возникновения игры нужно, 1) подходящее пространство; 2) многофункциональные предметы, которые могут быть «всеми». Например, пуговицы, катушки, крышечки, палочки, камушки и т.п., которые можно «преобразовать» в принцесс, машинки, ассортимент в магазинах и др. Хорошо, когда есть зеркала, которые позволяют детям увидеть, получился или не получился у них тот или иной образ [2].

Моделирование предметно-пространственной среды для игр детей предполагает зонирование пространства, которое осуществляется мобильными средствами (расстановкой мебели и оборудования). При этом нужно соблюдать принцип полифункциональности, когда один и тот же игровой уголок, по желанию ребенка, можно легко и быстро преобразовать в другой.

Итак, авторы указывают на необходимость:

- наличия различных соответствующих предметов или игрушек для игр (сюжетные игрушки, предметы-заместители, воображаемые предметы);
- изготовление с детьми игрушек-самоделок для дополнения игровой среды или внедрение их непосредственно в саму игру;
- наличие предметов одежды, относящихся к тем или иным профессиям, которые можно комбинировать между собой для разных ролей;
- наличие учебных/интерактивных досок, картин, плакатов и т.д. для передачи различных событий и мест, которые могут натолкнуть детей на игровые сюжеты;

- использование неоформленных материалов, что может способствовать развитию игры, появлению новых ролей, конструированию продуктивной деятельности для обеспечения детьми игровых потребностей.

4. Самостоятельные игры детей.

На четвертом, заключительном этапе предлагается, прежде всего, проблемное общение взрослых с детьми в процессе их самостоятельных игр.

В качестве наиболее оптимальной позиции признается партнерская, которая в свою очередь включает несколько вариантов зависимости от взрослого: параллельно играющий партнер, игрок, лидер.

Кравцова Е.Е. предлагает на этом этапе использовать метод «расшатывание сюжета». Она указывает, что при обучении дошкольников сюжетно-ролевой игре нужно, чтобы взрослый в некотором смысле «мешал игре» [5]. Например, дети играют в больницу, наблюдаются «отрепетированные» действия врача: слушает, выписывает рецепт. Взрослый может включиться в игру, сказать, что попал в автомобильную катастрофу, у него поранена нога, нужно вызвать ГАИ, чтобы разобраться в аварии. Дети с удовольствием включаются в новое игровое действие, появляется новая сюжетная линия, решается задача – перехода на первый этап руководства развитием сюжетно-ролевой игры, но на новом, обогащенном уровне.

Таким образом, на данном этапе в нашей модели можно выделить основные способы руководства:

- использовать исключительно активизирующее общение с детьми, то есть побуждать детей к их самостоятельному применению новых способов игровых задач, сохраняя партнерство с ребенком;
- проблематизировать игровое действие, расширяя пространство, изменяя формы организации, включая новые отношения, что в итоге будет выводить детей на новый уровень сюжетно-ролевой игры.

Итак, в исследовании подтверждено, что воспитатели испытывают затруднения в руководстве развитием сюжетно-ролевой игры старших

дошкольников. Предложена модель, в которой собраны рекомендации ведущих ученых по комплексному руководству развитием сюжетно-ролевой игры.

Мы предполагаем, что использование модели может способствовать обогащению представлений педагогов дошкольного образования о способах руководства развитием сюжетно-ролевой игры.

Литература

1. Абдулаева Е.А., Алиева Д.А. Развитие свободной игры дошкольников в условиях недирективного сопровождения // Современное дошкольное образование. – 2020. – №6(102). С. 32–46.

2. Белобрыкина О.А. Ребенок вне игры: трансформации игровой деятельности в современном детстве // Современное дошкольное образование. 2021. №3(105). С. 24–32.

3. Гударева О.В. Психологические особенности сюжетно-ролевой игры современных дошкольников: дис...канд. псих. наук: 19.00.13/ Гударёва Ольга Владимировна; науч. рук. Е.О. Смирнова; Москва, 2005. 155с.

4. Зворыгина Е.В., Новоселова С.Л. Руководство формированием игры // Дошкольное воспитание. 1981. № 4. С. 31 – 33.

5. Кравцова Е.Е. Воспитание волшебников. М.: Левъ, 2019. 300с.

6. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Исследование уровня развития сюжетной игры дошкольников в московских детских садах. //Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2012. №2. С. 57-59

7. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Право на игру: новый комментарий к статье 31 конвенции о правах ребенка // Психологическая наука и образование. 2013. Том 18. № 1. С. 5–10.

8. Рябкова И.А., Смирнова Е.О., Шеина Е.Г. Возрастные особенности ролевой игры дошкольников в условиях открытой предметной среды // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23. № 6. С. 75—84.

9. Фельдштейн Д.И. Глубинные изменения детства и актуализация психолого-педагогических проблем развития образования. СПб.: СПбГУП, 2011. 36 с. (Избранные лекции Университета; Вып. 119)

10. Эльконинова Л.И. Психологи игры и сказки. Хрестоматия. - М. АНО «Психологическая электронная библиотека». 2008. 85 с.

References

1. Abdulaeva E.A., Alieva D.A. Razvitie svobodnoj igry doshkol'nikov v uslovijah nedirektivnogo soprovozhdenija // Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. – 2020. – №6(102). S. 32–46.

2. Belobrykina O.A. Rebenok vne igry: transformacii igrovoj dejatel'nosti v sovremennom detstve // Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. 2021. №3(105). S. 24–32.

3. Gudareva O.V. Psihologicheskie osobennosti sjuzhetno-rolevoj igry sovremennyh doshkol'nikov: dis...kand. psih. nauk: 19.00.13/ Gudarjova Ol'ga Vladimirovna; nauch. ruk. E.O. Smirnova; Moskva, 2005. 155s.

4. Zvorygina E.V., Novoselova S.L. Rukovodstvo formirovaniem igry // Doshkol'noe vospitanie. 1981. № 4. S. 31 – 33.

5. Kravcova E.E. Vospitanie volshebников. М.: Lev#, 2019. 300s.

6. Smirnova E.O., Rjabkova I.A. Issledovanie urovnja razvitija sjuzhetnoj igry doshkol'nikov v moskovskih detskih sadah. //Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie. Teorija i praktika. 2012. №2. S. 57-59

7. Smirnova E.O., Sokolova M.V. Pravo na igru: novyj kommentarij k stat'e 31 konvencii o pravah rebenka // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2013. Tom 18. № 1. S. 5–10.

8. Rjabkova I.A., Smirnova E.O., Sheina E.G. Vozrastnye osobennosti rolevoj igry doshkol'nikov v uslovijah otkrytoj predmetnoj sredy // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2018. T. 23. № 6. С. 75—84.

9. Fel'dshtejn D.I. Glubinnye izmenenija detstva i aktualizacija psihologo-pedagogicheskikh problem razvitija obrazovanija. SPb.: SPbGUP, 2011. 36 s. (Izbrannye lekicii Universiteta; Vyp. 119)

10. Jel'koninova L.I. Psihologi igry i skazki. Hrestomatija. - M. ANO «Psihologicheskaja jelektronnaja biblioteka». 2008. 85 s.

Savelyeva N.N., Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor

Vladivostok State University

GUIDELINES FOR IMPROVING SOCIODRAMATIC PLAY OF MODERN PRESCHOOL CHILDREN

Abstract

The results of modern research suggest that the play is “going away” from the preschool children’ life and is being supplanted by television, the Internet, the tendency of children early development.

In this context, there is a decrease in the level of development of the sociodramatic play

Purpose of the research is to study the understanding of preschool teachers about the guiding principles of controlling and supporting social pretend play, and to formulate the model of the guidelines for improving sociodramatic play.

Study progress. Sample group was 324 teachers of preschool institutions in Vladivostok and Primorsky Territory. The respondents were asked to talk about the level of development of the social pretend play, list the main themes of the games and indicate the choice of ways to guide the sociodramatic play.

Response analysis indicates that the game stories of modern preschoolers mainly reflect the household life; preschool teachers find difficulty in creating of psychological and pedagogical conditions, which promote the development of the social pretend play; teachers’ knowledge about the process of controlling and supporting sociodramatic play are sketchy.

For solving the identified issues, the model of the guidelines for improving sociodramatic play is formulated. This model is based on the integrated approach; also, the stages to guide the game are presented. The content of each stage includes

recommendations from leading scientists involved in the promotion of the sociodramatic play.

The article can be useful to teachers of preschool education, who interested in the problems of guidelines for improving sociodramatic play, and researchers in the field of the preschoolers' game development.

Key words: sociodramatic play, social pretend play, guidelines for improving game, modern preschooler.