Содержание

Введение

. Теоретические основы проблемы развития детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности

.1 Детская игра - как феномен

.2 Роль сюжетно-ролевой игры в психическом развитии дошкольников

.3 Тенденции развития игровой деятельности дошкольников в современном мире

. Эмпирическое исследование особенностей сюжетно-ролевых игр современных дошкольников

.1 Анализ сюжетно-ролевых игр старших дошкольников

.2 Разработка схемы современных сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста

Заключение

Список использованных источников

Приложения

Введение

Актуальность проблемы исследования определяется тем, что игра занимает весьма важное место в жизни дошкольника, являясь элементарным способом постижения окружающей действительности, наиболее естественным и доступным путём к овладению знаниями и умениями. Однако существует вопрос о необходимости рационального построения, организации и применения её в процессе развития дошкольника, что требует более тщательного и детального её изучения.

 Игра как феномен культуры обучает, воспитывает, развивает, социализирует, развлекает, даёт отдых, привнося в содержание досуга бесконечные сюжеты и темы жизни и деятельности человека, при этом сохраняя свою самоценность. Сами того не осознавая, дети в процессе игры приближаются к решению сложных жизненных проблем.

Игра является ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста. Наибольший интерес представляет анализ особенностей сюжетно-ролевой игры, поскольку в ней достаточно отчетливо проявляются: знания детей об окружающем мире (в соответствующей содержанию игры области), включая знания о деятельности взрослых; понимание взаимоотношений людей и их действий; умение применить накопленные знания в условиях игры; умение строить и регулировать собственное поведение в соответствии с содержанием игры и умение взаимодействовать с партнерами по игре с учетом своей роли и их ролей. В игре проявляется также эмоциональное отношение детей к собственной деятельности и к действиям партнеров.

Таким образом, в игре проявляются особенности познавательной, волевой и эмоциональной сфер психической деятельности ребенка [7, c. 107].

Вместе с тем на сегодняшний день исследователи (Н. Я. Михайленко, Н.А. Короткова) отмечают, что отмечается «вытеснение» игры учебными занятиями, студийной и кружковой работой. Игры детей, особенно сюжетно-ролевые, бедны по содержанию, тематике, в них отмечается многократная повторяемость сюжетов, преобладание манипуляций над образным отображением действительности [12, с. 53].

До настоящего времени в детском саду чаще всего уделялось большее внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности. Но произошедшие изменения в образовании, в связи с вступлением ФГОС, доказали, что для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре детей, педагогам необходимо иметь представления о специфике ее развития на протяжении дошкольного возраста. Также уметь играть с детьми, как утверждают современные исследования Н. Я Михайленко, Н. А. Короткова [11; 12]. Однако многие вопросы, касающиеся понимания сущности игры, ее природы, динамики ее характера и содержания, места и роли в современном обществе, остаются вне поля зрения исследователей.

Поэтому перед нами встала проблема: выявление общих тенденций развития игровой деятельности современных дошкольников, обусловливающих характер и особенности их психического развития.

 Объект - игровая деятельность дошкольников.

Предмет исследования: Особенности игровой деятельности современных дошкольников.

Гипотеза: в современном мире традиционная игра дошкольников качественно изменилась, т.к. изменение социокультурных условий жизни детей влечёт за собой изменение сюжетов и содержания сюжетно-ролевой игры.

Целью данной работы выявить и охарактеризовать особенности игровой деятельности современных дошкольников.

Достижение поставленной цели требует постановки следующих задач:

. Проанализировать научную, методическую литературу по исследованию сущности игры, её особенностей;

. Раскрыть роль игры в развитии детей дошкольного возраста;

. Рассмотреть изменения игры на современном этапе развития общества.

Для решения этих задач использовались следующие методы исследования: теоретический анализ научной литературы в аспекте изучаемой проблемы; не включенное наблюдение за игрой детей; анкетирование родителей воспитанников, статистические методы обработки результатов.

Методологическое основание исследования: культурно-историческая теория Л.С. Выготского и теория деятельности Леонтьева А.Н. Большой вклад в разработку проблем игровой деятельности детей внесли такие исследователи, как В.В. Давыдов, Р.И. Жуковская, А.В. Запорожец, Т. А. Маркова, Д. В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова, С.А. Козлова, С. Л. Рубинштейн, А.П. Усова и другие.

Теоретическую базу исследования составляет теория игровой деятельности Эльконина Д.Б., изучение психолого-педагогической сущности игры; изучение социологических свойств игры.

База исследования МБДОУ «центр - детский сад №46» г. Краснодара. В работе участвовало 10 детей старшей группы №3.

Практическая значимость работы состоит в том, что проанализированные особенности сюжетно-ролевой игры современных дошкольников позволяют учитывать их при разработке программ психолого-педагогического сопровождения.

Структура курсовой работы состоит: введение, теоретическая часть, практическая часть, заключение, список использованных источников, приложение.

1. Теоретические основы проблемы развития детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности

.1 Детская игра - как феномен

Игра относится к числу явлений, которые сопровождают человека на протяжении всей его жизни. Будучи многомерным и сложным феноменом, игра постоянно приковывает к себе внимание исследователей и остается жизненным вопросом до сих пор.

Знаменитый историк культуры Й. Хейзинга, в середине прошлого века провел семантический анализ слово «игра» и показал, что в разных языках и разных культурах оно имеет не тождественное значение, и связано с интуитивным осознанием в той или иной культуре значения и места игры в жизни людей [17]. Такой анализ позволяет судить о сложности, неоднозначности и многообразии изучаемого явления.

Психологическое сообщество в начале 21 века столкнулось с практической задачей - определением того, какая детская активность может быть названа игрой, а какая нет. Эта задача актуальна потому, что в Конвенции о правах ребенка, в статье 31 закреплено право ребенка на игру. Но что такое игра? Чтобы охранять и поддерживать право ребенка на игру, надо четко представлять себе, что это такое. Поэтому перед психологами стоит задача поиска (создания) инструмента описания и интерпретации игры.

В анализе феномена игры современная наука опирается на исторически сложившиеся подходы в теории игры предшествующих эпох, каждая из которых характеризуется собственными взглядами на ее сущность. К анализу игры обращены работы М. Борна, Н. Воробьева, Г. Журавлева, и др.

В данной работе мы опирались на две теории, которые внесли наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры - Л.С. Выготского и Д.Б. Эльконина, а также теорию Леонтьева А.Н. [3; 19].

Наиболее широко Л.С. Выготский высказывает свои взгляды на игру в лекциях. «В игре ребенок открывает: каждая вещь имеет свой смысл, каждое слово имеет свое значение, которое может замещать вещь». Л.С. Выготский говорил о том, что игра совершается не от вещи, а от мысли. Главный критерий игры - наличие мнимой ситуации. Выготский отмечал, что главной чертой игровой деятельности является способность играющего удерживать одновременно две позиции. Для Л.С. Выготского игра, прежде всего, относится к сфере сознания, к сфере построения смыслов и значений [3].

В советской, а затем и в российской психологии доминировала точка зрения Д.Б. Эльконина на игру. Разработанная им теория детской игры стала базовой и легла в основу многих исследований. В сотрудничестве с «харьковской группой» (А.Н. Леонтьев, Л.И. Божович, П.Я. Гальперин, А.В. Запорожец и др.) он представил результаты своих исследований. Основной вопрос - понимание природы игры. С его точки зрения в игре ребенок может сделать то, что он не может сделать в реальности.

Основные вопросы, которые интересовали Д.Б. Эльконина: критический анализ существующих теорий игры, историческое происхождение и понимание игры как ведущего типа деятельности и раскрытие ее социального содержания, проблема символизма и соотношения предмета, слова и действия в игре. Исследования велись в коллективе, при постоянных контактах с А. Леонтьевым, П. Гальпериным, А. Запорожцем.

В научной литературе, затрагивающей воспитание и развитие дошкольника, ролевая игра рассматривается как ведущий вид деятельности. А.Н.Леонтьев показывает, что именно в процессе этой деятельности у ребенка возникают новые отношения с социальной средой, новый тип знаний и способы их получения, что изменяет познавательную сферу и психологическую культуру личности, т.е. способствует проявлению характерных именно для этого возраста новообразований [9, с. 157].

В работах Д.Б.Эльконина и А.Н.Леонтьева дан подробный анализ генезиса сюжетно-ролевой игры, её структуры, выделены основные закономерности развития игры на протяжении дошкольного детства, показано значение игры для формирования основных психических новообразований дошкольного возраста [9; 19].

Следуя культурно-исторической концепции Л.С. Выготского и личностно-деятельностному подходу А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина, социальная природа детской игры определяется [3; 9; 21]:

во-первых, «это не инстинктивная, а именно предметная деятельность, которая составляет основу осознанного ребенком мира человеческих предметов»;

во-вторых, она социальна по своему внутреннему содержанию, по своему происхождению, т.к. возникает из условий жизни ребенка в обществе;

в-третьих, «она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет естественную особенность человеческой природы»;

в-четвертых, суть игры - в способности, отображая, преображать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир - центральное и самое общее значение игры»;

в-пятых, в процессе игры у детей формируется готовность к труду, который становится основным видом деятельности взрослого человека.

Таким образом, упор делается на освоение в игре внешней социальности, которое происходит через роль - основную единицу игры. Ребенок хочет быть похожим на взрослого, но может это реализовать только в игре. Структура игры включает в себя следующие компоненты: игровой замысел, сюжет или ее содержание; игровые действия; роли; правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Все эти элементы тесно взаимосвязаны.

Итак - сюжетно-ролевая игра это вершина развития игры. Она является ведущей деятельностью дошкольного возраста. В ней формируются ведущие новообразования этого возраста (творческое воображение, образное мышление, самосознание), развиваются все высшие психические функции.

Однако в современной психологии продолжаются дискуссии об учении Д.Б. Эльконина об игре как об особой деятельности, об изменении реальности детства - теория создана на основе исследований, сделанных более полвека назад, в социалистическом государстве. Современное общество и детство претерпело ряд изменений, т.е. игра тоже изменилась.

1.2 Роль сюжетно-ролевой игры в психическом развитии дошкольников

Дошкольное детство - совершенно особенный период развития ребёнка. Именно в этом возрасте возникает внутренняя психическая жизнь и внутренняя регуляция поведении. Эта внутренняя жизнь проявляет себя в способности действовать в плане общих представлений, в воображении ребёнка, в произвольном поведении, в содержательном общении со взрослыми и сверстниками.

Все эти существенные качества и способности зарождаются и развиваются не в разговорах со взрослым и не на занятиях со специалистами, а в сюжетно-ролевой игре. Это такая игра, в которой дети берут на себя роли взрослых людей, и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

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. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка [13, с. 57].

Игра - основной вид деятельности дошкольника. Вместе с развитием ребенка меняется характер игры, она тоже проходит этапы. Причем от трех до семи лет детские игры проходят довольно значительный путь развития: игра-манипулирование с предметами, индивидуальная предметная игра конструктивного типа, коллективная сюжетно-ролевая игра, индивидуальное и групповое творчество, игры-соревнования, игры - общение. В педагогике и психологии проблему влияния игровой деятельности на развитие детей исследовали Д.Б. Эльконин, Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, А.П. Усова, а также современные авторы - Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, В.А. Недоспасова, С.А. Козлова и другие.

В старшем дошкольном возрасте можно встретить практически все виды игр, которые выявляются у детей до поступления в школу [4, c. 85].

В игровом арсенале дошкольника есть различные виды игр, как творческих, где ребенок сам выбирает тему игры, ее средства и содержание, так и игры с правилами, которые имеют некую структуру и подчиняются правилам, пишет Угасте [14, с. 55]. Конечно, дети любят играть во все эти игры. Однако сюжетно-ролевая игра наиболее интересный вид детской игры. Она строится на расширяющемся с возрастом представлении ребенка о жизни взрослого.

Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры, подчеркивает Волков Б.С. [2, c. 32].

Урунтаева Г. А. отмечает, что игра является наиболее свободной деятельностью ребенка - дошкольника. Непринужденный характер игры выражается не только в том, что ребенок свободно выбирает сюжет игры, но и в том, что его действия с предметами, вовлекаемыми в игру. Они отличаются от обычного употребления предметов значительной независимостью от конкретного значения этих предметов и определяются теми значениями, которые сам ребенок придает им в игре [15, c. 27].

Сущность игры как ведущей деятельности состоит в том, что дети отражают в игре различные стороны жизни, особенности деятельности и взаимоотношений взрослых, приобретают и уточняют свои знания об окружающей действительности. Ролевая игра выступает как деятельность, в которой осуществляется ориентация ребёнка в самых общих, в самых фундаментальных смыслах человеческой деятельности. На этой основе у ребёнка формируется стремление к общественно значимой и общественно оцениваемой деятельности, которое выступает основным показателем готовности к школьному обучению. В этом заключается её ведущая функция, отмечает Эльконин [21, с. 52]. В игре ребенок приобретает новые знания и умения, отражает чувства и желания, учится общению, овладевает опытом и правилами поведения.

По данным С.А. Козловой, в ходе социально-исторического развития человечества игра приобретает все большее значение для формирования личности ребенка. С ее помощью дети овладевают опытом взаимодействия с окружающим миром, усваивают моральные нормы, способы практической и умственной деятельности, выработанные многовековой историей человечества. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные, импульсивные действия [8, с. 259].

Урунтаева Г. А. уверена, что игра оказывает огромное влияние на все стороны психики детей, а главным образом на развитие личности. Здесь формируется иерархия мотивов, то есть умение подчиниться требованию «надо», а не «хочу», подавить свои сиюминутные желания. В игре малыш учится устанавливать взаимоотношения со сверстниками, планировать свои действия, оценивать свое поведение и поведение партнера, контролировать его. В игре развивается интеллект ребенка, в частности знаково-символическая функция, как умение замещать один предмет другим, например, скакать на палочке, как на коне. [15, c. 34].

Козлова С.А. делает вывод, что сюжетно-ролевая игра, переплетаясь с другими видами игр, удовлетворяет все основные потребности ребенка: потребность в общении, в физической активности, потребность к самостоятельности и к познанию окружающего мира. Большое влияние оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми [8, с. 262].

Через игру дети получают новые представления об окружающем мире, в процессе игры зарождаются познавательные интересы, любознательность, подмечает Р.И. Жуковская [5, с. 11]. Действительно, игровая деятельность - это уникальный способ познания мира, освоения окружающей действительности. Сюжетно-ролевая игра в дошкольном возрасте, определяет развитие всех существенных сторон личности ребёнка, подготавливает переход в новый период развития. Д,Б. Эльконин выделяет четыре линии влияния игры на психическое развитие ребёнка [20, с.195]:

развитие мотивационно-потребностной сферы;

преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка;

развитие умственных действий;

развитие произвольности действий.

В сюжетно-ролевой игре ребенок учится эмоционально врастать в мир взрослых; переживать жизненные ситуации других людей, как свои собственные; понимать смысл их действий и поступков; осознавать свое реальное место среди других людей, уважать себя и верить в себя; свободно выражать чувства; говорить с самим собой; переживать свой гнев, тревогу, зависть и беспокойство; делать выбор, уверена Недоспасова В.А. [13, с. 4].

Таким образом, сюжетно-ролевая игра самая привлекательная деятельность в детском возрасте, она имеет большое значение как для когнитивного и социального развития ребенка, так и для развития его личности в целом. Воспитательные возможности сюжетно-ролевой игры чрезвычайно велики, и важно педагогу уметь реализовать их. Так как при педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка, развитию образных форм познания, упрочению его интересов, развитию речи, нравственному развитию ребенка.

1.3 Тенденции развития игровой деятельности дошкольников в современном мире

Сегодня в обществе изменились требования к ребёнку, появилась тенденция к усилению его самостоятельности и в то же время к осознанию особых прав ребёнка утверждает Фридман [16, с. 33]. К тому же, под влиянием стремительно развивающейся жизни, произошли значительные изменения в отношениях между людьми, в условиях жизни детей, что не могло не повлиять на игру дошкольника.

К сожалению, в настоящее время сюжетно-ролевая игра становится более однообразной и ограничивается в основном семейной тематикой. Игра детей не достигает должного уровня, постепенно уходит из их жизни, по мнению Н. Михайленко и Н.Короткова [12, с. 5]. Кроме того, игры на сюжеты, связанные с трудовой деятельностью взрослых, у шестилетних детей значительно уменьшаются.

В последнее время воспитатели и психологи отмечают снижение уровня ролевых игр 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 всё 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 игрушек, им не во что играть. В то же время замечено, что современные дошкольники предпочитают воспроизводить в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных сериалов и брать на себя роли телевизионных героев. Это говорит о том, что наши дошкольники, проводящие слишком много времени у телевизора, лучше знакомы с жизнью и отношениями иностранных героев фильмом, чем окружающих их реальных взрослых. Однако это не меняет сути игры: при всём многообразии сюжетов, за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - деятельность людей, их поступки и отношения.

За последние десятилетия социокультурные условия жизни ребенка значительно изменились. В последнее время наблюдается разрыв между поколениями детей и родителей (А.Л. Венгер, В.И. Слободчиков, Б.Д. Эльконин). Повышенная занятость родителей снижает их участие в воспитании детей, что приводит к отчуждению детей и взрослых. Наблюдается явный дефицит эмоциональных и содержательных отношений с родителями и положительных контактов со сверстниками (Г.Г.Кравцов, Е.Е. Кравцова).

С другой стороны появились новые профессии, суть которых закрыта для ребенка (программист, менеджер, дизайнер, стилист и пр.). Характер поведения взрослого в этих случаях не может быть смоделирован в игре. Мир взрослых стал еще более закрыт для детского понимания, и еще более сузилась сфера возможного участия детей в труде взрослых. (Г.Г. и Е.Е. Кравцовы). В связи с этим утрачивается представленность идеального образа взрослости, совместная жизнь с взрослым не дает содержания для игровой деятельности ребенка (Б.Д. Эльконин).

В современных условиях сокращается также реальная возможность включения дошкольника в совместную деятельность и общение со старшими детьми. Дети разного возраста разобщены, дворовое и соседское общение становится редкостью (Н.Я.Михайленко, Н.А. Короткова). Всё это затрудняет естественную трансляцию игровой деятельности от одного поколения детей к другому. С другой стороны в современное детство активно внедряются новые информационные технологии. По данным ЮНЕСКО 93% детей больше трех часов в день сидят перед телевизором. Современный ребенок в возрасте от 3 до 5 лет в среднем 28 часов в неделю смотрит на экран. Просмотр телевидения, видеофильмов, компьютерные игры становятся привычной формой досуга и основным источником впечатлений для ребенка.

Что может служить источником содержания сюжетно-ролевой игры дошкольника? На этот вопрос существуют разные точки зрения.

Так, Р. И. Жуковская, Д. В. Менджерицкая утверждают: творческий ребенок играет тогда, когда содержание игры захватывает его чувства. Поэтому необходимо определить источники, которые способствуют развитию содержания детских игр, формируют богатое воображение, развивают ролевые действия. Р. И. Жуковская выделяет два вида источников: непосредственный детский опыт, возникающий стихийно, и опыт, организуемый воспитателем [5; 10].

Стихийный опыт ребенка, по мнению Р. И. Жуковской и Д. В. Менджерицкой, важный источник, но часто поверхностный, потому взрослый должен корректировать, направлять ребенка.

Опыт, организуемый взрослым, Р. И. Жуковская представляет в нескольких направлениях: игрушка, прогулки, экскурсии, ответы на детские вопросы, художественная литература[5, с. 305].

Н. Я Короткова и Н. А. Михайленко в своих исследованиях придерживаются иной точки зрения об источниках содержания сюжетной игры: « ребенок, свободен от обязательных требований взрослого и жестких правил деятельности, но в тоже время не свободен от того социального мира, в котором он существует и который определяет содержание его игры, от сложившихся в обществе вообще и в группе детей в частности игровых традиций». Кроме того, его свобода определяется широтой и глубиной знаний и представлений об окружающем, владением способами деятельности, которые позволяют воплотить эти знания в игру.[11, c.127]

Жизнь современного ребенка заполнена телевидением, компьютерными играми, общением со взрослыми, кружками и секциями. На игру у ребенка остается крайне мало времени и дома, и в детском саду. Между тем дети хотят играть, считают игру, самым любим видом деятельности. Существуют игры, которые остаются в игровом репертуаре многие десятилетия «Больница», «Магазин», «Семья», «Гости». У дошкольников XXI века появились новые игровые роли (банкир, агент, клиент, визажист, дизайнер и т.д.) и новые игровые сюжеты («Салон сотовой связи», «Агентство недвижимости», «Банк», «Макдональдс» и т.д.). Дети старшего дошкольного возраста играют в военных и спасателей, в шоу «Танцы со звездами» и «Танцы на льду». Игры детей отражают ориентацию на новые ценности, в том числе и на материальное благополучие семьи и человека, новые социальные роли взрослых («Бизнесмен», «Телезвезда», «Модель»). Можно констатировать, что в играх детей часто присутствуют трудности, присущие современному периоду (например, необходимость зарабатывания денег).

Существует неоднозначное отношение взрослых к играм современных дошкольников, проявляющееся в запрете педагогами некоторых игровых тем, игрушек, что делает игру ребенка более закрытой от взрослых, чем это было ранее. Характерной особенностью субкультуры современного детства происходит под формирующим влиянием средств массовой информации. Телевидение оказывает наибольшее влияние на воображение дошкольников, что приводит к стереотипизации образов. (Человек-паук, Барби и Кен, Бетмен, телеведущая и т.д.) На выбор ролей и игровых сюжетов оказывает влияние, происходящее в окружающей действительности.

Часто игра сводится к манипулированию с яркой, модной игрушкой. Придумывая игры, дети основываются на телевизионной информации и компьютерных играх.

Также игра сводится к накопительству, потому что иметь как можно больше, трансформеров, покемонов в детской субкультуре считается престижным.

Парадокс заключается в том, что часто дети не знают, как играть, как развивать игровой сюжет. Такая ситуация во многом обусловлена тем, что в детском саду ребенок находится в обществе сверстников - детей, играющих также, как и он сам. Общение с детьми во дворе ограничено в силу необходимости обеспечить безопасность ребенка на улице. Игровой опыт не передается от старших детей к младшим, дети не успевают в полной мере проникнуть «духом игры». Современному ребенку негде научиться играть. В такой ситуации игровой опыт ребенку должен передать воспитатель детского сада, но как уже установлено, в том, что дети не умеют правильно играть, виной становится сам воспитатель, т.е. его низкая игровая грамотность, игровая культура. Обучение игре представляет собой механизм естественной помощи воспитателя ребенку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры. Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения.

В последние годы многие ученые и практики с тревогой говорят о тенденции исчезновения игры из жизни детей, особенно в старшем дошкольном возрасте. Анализ практики работы дошкольных учреждений свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в развитии ребенка дошкольного возраста и явным перевесом в сторону обучения детей, раннего вовлечения их в систему дополнительного образования. Сюжетным творческим играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствуют особенностям субкультуры современного ребенка. Руководство играми дошкольников в детском саду несет на себе отпечаток излишнего дидактизма и осуществляется по аналогии с проведением учебных занятий. Следовательно, игровая деятельность не становится источником самореализации внутренних сил ребенка. Это приводит к необратимым потерям в развитии психики дошкольника.

В итоге можно сказать, что самоценность сюжетных игр детей свидетельствует о том, что они должны занимать одно из главных мест в педагогическом процессе детского сада. Это требует применения особых педагогических технологий, основанных на идее сопровождающего взаимодействия педагога и ребенка.

Подводя итоги первой главы, можно сказать, что сюжетно-ролевая игра имеет социальную природу и строится на все расширяющемся представлении ребенка о жизни взрослых. Новой сферой действительности, которая осваивается дошкольниками в этой игре, становятся мотивы, смыслы жизни и деятельности взрослых. Дошкольник встает на точку зрения разных людей и вступает с другими играющими в отношения, отражающие реальное взаимодействие взрослых.

Д.Б. Эльконин, рассмотрев структуру сюжетно-ролевой игры, показал, что центральным ее компонентом выступает роль - соответствующий принятым в обществе нормам, правилам способ поведения людей в различных ситуациях.

Разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребенка, его личному опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умений ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

Однако классические исследования игры проводились в 50-60-х годах прошлого века, когда общественные отношения и общество в целом во многом были другими. С тех пор произошли значительные изменения в жизни взрослых людей и в отношениях между ними, а также в условиях воспитания детей. Эти изменения не могли не отразиться на детской игре. Опытные воспитатели детских садов отмечают, что за последние 5-6 лет произошли существенные изменения в играх дошкольников. Однако эти изменения остаются не исследованными. Характер этих изменений чрезвычайно важно понять, поскольку особенности игры современных дошкольников отражают своеобразие их внутреннего мира и особенности их психического развития.

2. Эмпирическое исследование особенностей сюжетно-ролевых игр современных дошкольников

.1 Анализ сюжетно-ролевых игр старших дошкольников

Изучение научно-методической литературы показало, что знания, полученные от взрослых, будут приняты внутренним миром ребёнка, если они проигрываются и закрепляются в ведущей деятельности (Выготский Л.С., Леоньтев А.Н., Жуковская А.И. и др.).

Это означает, что развитие дошкольника происходит в игре, игра имеет общественный характер, поэтому меняется с изменением исторических условий жизни людей, т.е. сюжеты игр детей меняются, потому что они отражают изменяющуюся жизнь.

Почти все исследователи, изучавшие игру, единодушно отмечали, что игра является наиболее свободной, непринужденной деятельностью ребёнка-дошкольника (Эльконин Д.Б.). Непринужденный характер игры выражается в том, что ребёнок свободно выбирает сюжет игры, его действия с предметами совершенно свободны от их обычного, “правильного” использования. Несмотря на то, что принято полагать - игра у детей возникает спонтанно, все-таки она строится на взаимоотношениях ребенка и взрослого.

По исследованию Н.Я. Михайленко в играх старших детей наряду с действиями начинают отражаться разнообразные общественные отношения, поступки. Постепенно в играх старшего дошкольника все большее место начинает занимать опосредованный опыт: знания полученные из книг, рассказов взрослых. Значит, в старшем дошкольном возрасте появляется коллективная игра, которая дает возможность быстрому развитию и изменению тематики, содержания и структуры игры, что связано с расширением их источников.

Однако классические исследования игры проводились в 50-60-х годах прошлого века, когда общественные отношения и общество в целом во многом были другими. С тех пор произошли значительные изменения в жизни взрослых людей и в отношениях между ними, а также в условиях воспитания детей. Эти изменения не могли не отразиться на сюжете детской игры. Характер этих изменений чрезвычайно важно понять, поскольку особенности игры современных дошкольников отражают своеобразие их внутреннего мира и особенности их психического развития.

В общепринятых нормах дошкольной педагогики среди сюжетов детских игр принято выделять: бытовые, профессиональные и общественно-политические (Е.А. Аркин, В.С. Мухина, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин и др.).

С.А. Шмаков считает, что сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность. Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются: профессиональные; военизированные; созидательные (строительство); поиска и открытия (путешествия, «космос»); связанные с искусством («цирк», «театр»); сказочные; фантастические; этнографические («в индейцев») [18].

В итоге мы приходим к выводу, что исследование реального состояния детской игры и ее изменения представляется возможным лишь в конкретной возрастной группе.

Отсюда экспериментальная часть данной работы направлена на описание особенностей ролевой игры современных дошкольников старшей группы. Интересом данной работы является - широкая и обобщённая картина того, во что и как играют современные дошкольники, каковы сюжеты и содержание их игр.

Работа по сбору информации осуществлялась поэтапно.

Первый этап анализа был направлен на выяснение сюжетов детских игр, а именно - во что играют современные дети и какие игры пользуются у них наибольшей популярностью. Для ответа на этот вопрос было проведено не включенное наблюдение и анализ за свободной игрой дошкольников 5,5-6,5 лет. Наблюдение проводилось на базе детского сада №46 г. Краснодара. В нём участвовало 10 дошкольников старшей группы №3. В процессе наблюдения отмечалось, что делают дети во время свободной деятельности, во что они играют. В результате был получен перечень 20 игр, которые занесены в протокол наблюдения за самостоятельной игровой деятельностью детей.

Наблюдение за игровой деятельностью детей показало, что существуют традиционные игры, которые остаются популярными в игровом репертуаре многие десятилетия (около 55% от всех зафиксированных сюжетов): «Больница», «Магазин», «Кафе», «Семья», «Полиция», «Военные», «Парикмахерская», «Животные», «Детский сад».

Профессиональные сюжеты встречались 40% случаев. Это были игры в полицию, кафе, банк, больницу, магазин, турагентство и парикмахерскую.

Достаточно часто (30%) встречались сюжеты, связанные с телепередачами, кинофильмами и мультфильмами («Человек-паук», «Черепашки-нинзя», «Русалки Мако», «Принцессы», волшебницы “winx”, Барби, «Танцы со звездами» и др.).

Дошкольники использовали бытовые сюжеты игр (20%): в детский сад и семью. Сюда же входит современная разновидность игры «Семья куклы Барби».

Следующую группу сюжетов составили игры в домашних животных (примерно 10%). В этих играх дети берут на себя роли кошечек или собачек и их хозяев и разыгрывают отношения между ними: кормление, прогулки, лечение и пр.

Описывая специфику сюжетов игр дошкольников XXI века можно сделать вывод: появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, дизайнер и т.д.) и новые игровые профессиональные сюжеты: «Салон сотовой связи», «Банк», «Макдональдс» и т.д. Дети старшего дошкольного возраста продолжают играть как в традиционные игры (военных, семью, детский сад и др.), так и в новые сюжеты, взятые из окружающей социальной среды (теле шоу, мультфильмы, кинофильмы и др). Характерной особенностью субкультуры современного детства происходит под формирующим влиянием средств массовой информации. Телевидение оказывает влияние на воображение дошкольников, что приводит к стереотипизации образов. (Человек-паук, Барби и Кен, Бетмен, телеведущая и т.д.) На выбор ролей и игровых сюжетов оказывает влияние, происходящее в окружающей действительности.

Сложность заключается в том, что у современных детей в старшем дошкольном возрасте доминируют профессиональные игры, а общественно-политические «вытесняются» телевизионными. Часто игра сводится к манипулированию с яркой, модной игрушкой, игровыми атрибутами. В самостоятельных играх наблюдается многократная повторяемость сюжетов, без внесения детьми новых сюжетных линий. Придумывая игры, ребята не знают, как играть, как развивать игровой сюжет, в результате возникают конфликты, потеря интереса к игре и быстрый ее разрыв без окончания замысла.

На втором этапе, чтобы получить информацию об игре детей не только в условиях детского дошкольного учреждения, но и дома было организовано анкетирование родителей детей старшей группы № 3 детского сада № 46. Целью являлась выявление отношения родителей к играм детей, а также отношение детей к игре, их предпочтения в выборе тематики игры и партнера по игре дома.

Анализ результатов опроса показал следующее.

В опросе участвовало всего 20 родителей.

Большинство из принявших участие в опросе родителей - это женщины: 17 человек или 85%. На второй вопрос родители ответили, что по возможности принимают участие в играх детей ежедневно (50 %), три-четыре раза в неделю (35%), но некоторые отмечают, что у них не хватает времени играть с ребенком (15%). Выяснилось, что времени на совместную игру с ребенком родители отводят более часа в день (15%), 6 человек (30%) проводят в совместной игре с детьми 1 час в день, полчаса времени для игры уделяют 8 человек (40%) и 3 человека(15%) - 15 минут в день.

Большинство (15 родителей - 75%) опрошенных считают, что игра - это способ общения. 11 человек (55%) видят в игре развлечение. Игра как «средство его самовыражения» видят 8 человек (40%). 6 родителей (30%) понимают, что для ребенка это способ усвоения общественного опыта. И только 20% (4 человека) считают игру ведущим видом деятельности. Пустым времяпровождением игру не считает никто. Также 35%, родителей признались, что во время игр у ребенка случаются конфликты.

На вопрос анкетирования: «В какие сюжетно-ролевые игры предпочитают играть ваши дети?» были получены следующие результаты. Дома дети играют в «банк, почта», школа (5%, 1 человек), игры в «музей, театр, цирк» и космос (10% - 2 чел.), игры-путешествия, театрализованные игры (20% - 4 чел.), игры по сказкам, игры-выступления, (15% - 3 чел.). К тому же 9 человек (45%) ответили, что их дети играют в игры, основанные на подражании героям телеэкрана. 40 % родителей (8 человек) ответили, что дети играют в магазин, игры в животных, игры с транспортом. Предпочитают играть в «семью» и в школу 35% детей, тогда как в детский сад, «Барби», больницу, кафе и парикмахерскую играют только 25%. Также дети родителей 30% играют в военные игры и службу спасения.

На вопрос «Что влияет на выбор сюжета игры у вашего ребенка?» 14 родителей, или 70%, считают, что на выбор сюжета в игре влияет появление новой игрушки, а также новые впечатления (прогулки, экскурсии). Просмотренные телепередачи, как полагают 65% или 13 опрошенных. Около половины родителей (9 человек или 45%) полагают, что на выбор сюжета влияет полученный детьми опыт. 6 человек, склоняются к тому, что компьютерные игры и читаемые детям произведения. 7 ответивших (35%) - имеет влияние их профессиональная деятельность. Лишь 3 человека или 15% предлагают своим детям сюжет игры, а 10 % думают, что влияние оказывают игры-драматизации.

Инициатором совместной игры чаще выступает сам ребенок (75 %).

Отвечая на вопрос: играли ли родители в игры, в которые играют их дети, и отличаются ли они, более половины (55%) опрошенных ответили, что они существенно отличались содержанием, ролями, игрушками, длительностью и сюжетами. Они основывались на собственном опыте и проводились, в основном, на улице. Трое (15%) из опрошенных родителей считают, что игра современных детей осталась такой же. Шестеро родителей (30%) отметили, что игры изменились частично.

По результатам ответов можно сделать вывод о том, что родители, в основном понимают важность значения игры в жизни ребенка, считая игру способом общения, развлечения или самовыражения ребенка. Так как они подразумевают «исполнение» детьми определённых социальных ролей взрослых. Однако малая часть знает о ведущей роли игры в развитии детей. Большинство родителей уделяют внимание и выделяют время для совместных игр с детьми.

При этом отмечается чаще инициатива самого ребенка поиграть и сюжетами игр становятся герои телеэкрана. Следующее место занимают традиционные игры в семью, магазин, кафе и другие. В настоящем считая, что главным в выборе сюжета является новая игрушка, новые впечатления и просмотренные телепередачи.

Одни родители понимают, что игра дошкольников во многом отличается от их представлений об играх, в которые они играли в своем детстве, но, в то же время другие замечают, что изменения связанны с появлением новых героев, с новыми игрушками, но игры такие же, как раньше.

Таким образом, полученные данные совпадают как с общепринятыми нормами сюжетов сюжетно-ролевых игр, так и с современным мнением психологов о них.

игровой дошкольник психический ролевой

2.2 Разработка схемы современных сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста

В ходе исследования свободной игровой деятельности детей можно отметить, что часть дошкольников демонстрировали игры-манипуляции с игрушками: отдельные игровые действия (катание машинки с мигалкой, бег от полиции, процесс кормления, стрельба из пистолета), а также простые сюжеты или слабое их развёртывание, использование недостаточного количества ролей в сюжетно-ролевых играх.

В данной работе встал вопрос о возможности разработки схем наблюдаемых современных сюжетно-ролевых игр, которые способны воспитать у ребёнка чувство взаимопомощи, научить жить общими интересами, подчиняться правилам игры, проявлять доброжелательность к сверстникам. В результате мы составили таблицу современных игр дошкольников, где использовали компоненты сюжетно-ролевой игры: сюжет, роль, игровые действия, атрибуты.

Проведя анализ наблюдаемых сюжетных игр можно сделать вывод.

Современные игры следует включать в игровую деятельность дошкольника вместе с традиционными сюжетно-ролевыми играми. Однако необходимо тщательно подходить к социокультурным изменениям компонентов сюжетной игры, учитывать реальные условия жизнедеятельности и особенностей каждого ребенка.

Тем не менее, важно сделать игру интересной и содержательной, чтобы в её процессе дети знакомились с деятельностью взрослых, учились переживать благородные чувства, фантазировать. Тогда сюжетно-ролевая игра не будет тормозить полноценное развитие ребенка, а сможет задавать зону ближайшего развития, будет считаться ведущей деятельностью и сама игра покажет повышенный уровень развития. Этого можно достигнуть, лишь грамотно организовывая игры детей.

Заключение

Анализ изученной литературы в теоретической части показал:

сущность игры имеет социальную природу происхождения, потому как определяется предметной деятельностью, зависит от условий жизни ребенка в обществе. Суть игры - потребность ребенка воздействовать на мир, отображать и преображать действительность.

сюжетно-ролевая игра - ведущий вид деятельности детей, она является неотъемлемой частью и фактором личностного психологического развития детей дошкольного возраста. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни.

современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.

В исследовательской части на первом этапе в наблюдении выяснено:

несмотря на существование традиционных сюжетов игры детей претерпели изменения. Появились как новые игры, так и новые роли, отражающие окружающую действительность. На выбор сюжета больше всего влияют профессии взрослых, телевидение и бытовые ситуации.

чаще всего дети в своих играх выбирают сюжеты, которые не в состоянии развернуть по ходу игры, так как отражают в них лишь малую часть увиденного или запомненного действия.

не смотря на инициативу организации игр детьми, в их процессе у них происходит потеря интереса и снижение эмоционального настроя.

Во втором этапе были поставлены вопросы, которые решались в ходе анализа результатов анкетирования родителей выяснено:

- что игра для детей в понимании взрослых имеет немаловажное значение, но по большей мере существует как развлечение и способ общения между детьми.

разнообразием сюжетов сюжетно-ролевой игры у дошкольников 5-6 лет дома являются как новые игры в героев телеэкрана, так и традиционные сюжеты игр в транспорт, в домашних животных и другие.

родители полагают, что игры современных детей имеют характерные особенности и отличаются от игр их детства.

Работа представляет интерес педагогам и родителям дошкольников.

Список источников

1. Воронин А. С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. Екатеринбург, 2006.

. Волков Б.С., Волкова Н.В. Методы исследований в психологии: Учебно-практическое пособие. 3-е изд., М., 2002.

. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.

. Выготский Л.С. Психология: Мир психологии. М., 2002.

. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М.,1975.

. Иванкова Р. А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. М., 2002 №4.

. Лубовский В. И., Розанова Т. В. и др. Специальная психология 2-е изд., М., 2005.

. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика. М., 2009.

. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. №3-25-27.

. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре / Под ред. Т. А. Марковой. М., 1982

. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М., 1990.

. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2009.

. Недоспасова В.А. Растем играя. М., 2004.

. Угасте и др. Развитие общих навыков у детей дошкольного возраста. Таллинн, 2009.

. Урунтаева Г. А. Диагностика психологических особенностей дошкольника. М., 1996.

. Фридман Л.М. Психология детей и подростков. М., 2003.

. Хейзинга Й. Человек играющий. М., 1997.

. Шмаков С.А. Природа и структура игры // Проблемы воспитания. 2011 г.

. Эльконин Д.Б. Психологические вопросы дошкольной игры // Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. М., 1948.

. Эльконин Д.Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста. М., 1957.

. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999

Приложения

Приложение А

Протокол наблюдения за самостоятельной игровой деятельностью детей

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Сюжет игры / № | Содержание игры | Кол-во детей | Инициатива организации игры | Время игры | Роли, принимаемые детьми | Причина разрыва игры |
| Детский Сад | Игры детей на прогулке | 4 | Группа детей | До 30 мин | Воспитатель, дети, родители | Содержание неразнообразно распад игры |
| 2) Семья «Барби» | Встреча гостей | 6 | Ребенок - Арина К. | До 1 часа | Барби, дети Кенн, гости | Смена деятельности |
| 3) Больница | Осмотр у детского врача | 4 | Дети - Соня Л и Лера А. |  Более 30 мин | Врач, медсестра, родители с детьми | Неустойчивый сюжет - распад игры |
| 4) магазин | Салон сотовой связи | 5 | Ребенок-лидер Лиза В. | До 30 мин | Продавец, покупатели | Недостаточность атрибутов |
| 5) «Танцы со звездами» | Теле шоу - выступление артистов | 6 | Дети - Варя Г и Катя В. | До 30 мин | Жюри, участники, телеведущий | Конфликт - выполнение правил |
| 6) Кафе | Поход в «Макдональдс» | 5 | Ребенок - Коля П. | До 30 мин | Продавец, посетители, официант | Окончание сюжета игры |
| 7) Семья | Поход в кинотеатр | 7 | Ребенок - Лера А. и воспитатель | До 1 часа | Кассир, посетители, продавец | Окончание замысла игры |
| 8) Банк | Открытие нового банка | 5 | Ребенок - лидер Дима Г. и воспитатель | Более 30 мин | Банкир, кассир, клиенты, охранник | Конфликт - распределение ролей |
| 9) «Человек-паук» | Ограбление магазина одежды | 6 | Дети - Рома С. и Катя В. | До 30 часа | Продавец, грабитель, дизайнер, человек-паук | Неразвитый сюжет - выход детей из игры |
| 10) Турагентство | Оформление поездки | 4 | Группа детей | До 30 мин | Тур-агент, клиенты, кассир | Неразвитость сюжета -разрыв игры |
| 11) Военные | Боевое сражение | 8 | Группа детей и воспитатель | До 1 часа  | Генералы, солдаты, медсестры | Окончание замысла игры |
| 12) Школа “winx” | нападение на школу  | 5 | Группа детей | До 30 мин | Волшебницы демоны | Смена деятельности |
| 13) Животные | Лечение питомцев | 6 | Ребенок-лидер Лиза В. | До 30 часа | врач, котенок хозяйка, собаки | Окончание замысла игры |
| 14) «Черепашки-нинзя» | Битва со Шреддером | 5 | Ребенок - лидер Дима Г. | До 1 часа | Черепашки, Шреддер, Сплинтер | Неразвитость сюжета, потеря интереса  |
| 15) «Принцессы» | Прогулка в лесу | 4 | Дети - Катя В. и Варя Г. | более30 мин | Принцессы, питомцы - котики, пес | Конфликт из-за выполнения правил |
| 16) Парикмахерская | Прием посетителей | 5 | Ребенок - Саша В. | До 30 мин | Парикмахер, клиенты | Окончание замысла игры |
| 17) «Русалки» | Заплыв на остров Мако | 3 | Дети - Соня Л и Лера А. | До 30 мин | Русалки -Клео, Рики, Эмма | Недостаточность атрибутов |
| 18) «Полиция» | Поимка преступников | 6 | Группа детей | До 1 часа | Полицейские преступники | Смена деятельности |
| 19) Животные | Школа дрессировки | 5 | Ребенок - Арина К. | До 30 мин | Дрессировщик, хозяин, домашнее животное | Окончание -потеря замысла игры |
| 20) Семья | Поездка на море | 4 | Ребенок - Лера А. | Более 30 мин | Папа, мама, дочка, сын | Окончание сюжета игры |

Приложение Б

Таблица 1 - Тематика сюжетов наблюдаемых игр дошкольников

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Сюжеты игр | Количество игр (шт) | % |
| Традиционные  | 11 | 55 |
| Профессиональные | 8 | 40 |
| Телевизионные  | 6 | 30 |
| Бытовые | 4 | 20 |
| Домашние животные | 2 | 10 |

Приложение В

Анкета для родителей

«Особенности содержания сюжетно-ролевых игр детей 5-6 лет»

Уважаемые родители!

Прошу Вас ответить на вопросы данной анкеты. Выбрав нужный вариант, обведите в кружок латинскую букву перед ним. Цель данного анкетирования выяснить сюжетное разнообразие и особенности сюжетно-ролевых игр детей 5-6 лет.

. Ваш пол?. Женский . Мужской

. Как часто Вы (или другие члены семьи) играете вместе с ребенком дома?.Редко, не хватает времени.Три-четыре раза в неделю

3. c. Ежедневно Сколько времени Вы тратите на совместную игру с Вашим ребенком в день?

a.15 минут b.30 минут c.1 час d. более 1 часа

.Что такое, по такое по Вашему мнению игра? (возможны несколько вариантов ответов).Развлечение .Ведущий вид деятельности.Способ общения.Способ самовыражения.Способ усвоения общественного опыта.Пустое времяпровождение

. Случаются ли конфликты с партнерами по игре у Вашего ребенка?. Да. Нет

. В какие сюжетно-ролевые игры предпочитает играть дома Ваш ребенок (возможны несколько вариантов ответов)?

|  |  |
| --- | --- |
| Семья (дочки-матери) Игра в Барби Больница Кафе, бар Магазин Детский сад Школа Игры в животных Парикмахерская Игры по сказкам Игры-путешествия | Игры с героями телеэкрана (н-р: Человек-паук, Бетмен, …) Транспорт Космонавты Игры - выступления (праздник, конкурс песен (танцев), показ мод) Военные игры Музей, театр, цирк Банк, почта Служба спасения (полиция, пожарные) Театрализованные игры |

. Что, на Ваш взгляд, чаще всего влияет на выбор сюжета игры у Вашего ребенка (возможны несколько вариантов ответов)?

|  |  |
| --- | --- |
| Появление новой игрушки Приобретенный опыт Новые впечатления (прогулка) Ваша профессия Прослушанное произведение | Просмотренные телепередачи Компьютерные игры Игры - драматизации Предложенные игры |

. Кто выступает инициатором совместной игры Вы или ребенок?

а. Ребенок b. Родитель

. Как Вы считаете, игра современных детей отличается от игр вашего детства? Чем?. Да. Нет с. Частично

Спасибо за ваше мнение!

Приложение Г

Таблица 1 - Данные опроса родителей об особенностях сюжетно-ролевых игр детей дома

|  |  |
| --- | --- |
| Анкета №  | Номер вопроса анкеты/ответы |
|  | 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | a | c | c | a | a, c, l, e | a, d, f | a | c |
| 2 | a | b | d | b | k, d, l, o, s | b, c, e, h | b | a |
| 3 | a | a | b | a | a, b, j, e | a, c, d | a | a |
| 4 | b | c | a | a | f, i, l, h, s | a, b, e, h | a | b |
| 5 | a | c | a | b | a, c, q, e | a, e, f | a | c |
| 6 | a | c | c | a | f, i, k, n, p | a, b, c, f | b | a |
| 7 | a | b | d | b | a, d, l, h | b, c, d, g | a | a |
| 8 | b | b | c | b | f, i, l, e, p | a, c, e | a | b |
| 9 | a | c | a | a | a, b, r, h | c, d, f, g | a | a |
| 10 | a | a | b | b | c, h, o, t | a, b, f, i | a | c |
| 11 | a | c | c | b | k, j, g, t | a, c, f | b | a |
| 12 | a | a | b | a | a, d, l, e, p | c, d, f, i | a | c |
| 13 | a | b | b | b | b, i, j, h, s | a, c, e, g | a | a |
| 14 | a | b | b | b | f, i, q, n, s | a, c, d, f | a | b |
| 15 | b | c | d | b | b, l, e, p, s | a, b, f, i | b | a |
| 16 | a | c | b | a | e, f, h, t | c, d, e, g | a | a |
| 17 | a | b | c | b | c, h, o, t | a, b, f | a | c |
| 18 | a | c | b | b | b, d, l, e | b, c. f, g | a | a |
| 19 | a | b | b | b | c, k, l, p, s | a, b, c, f | b | c |
| 20 | a | c | c | b | a, d, h, p | a, c, f, g | a | a |

Приложение Д

Таблица 1 - Тематика современных сюжетно-ролевых игр

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Сюжет игры | роли | Игровые действия  | атрибуты |
| Открытие банка | Банкир, охранник, помощники банкира, кассиры, клиенты банка | Открытие, переводы денег, оплата коммунальных платежей, выдача денег, оформление документов/кредита,  | Ксерокопии купюр (деньги), паспорта, телефон, печати, кредитные карты, «банкомат» |
| Открытие собственного дела | Предприниматель(кондитер, турагент и т.д., сотрудники, клиенты  | Организуют собственное дело (магазина, клиники и т.д.), открытие, наём сотрудников  | Игровые наборы: магазин, больница, рекламные буклеты . |
| Агентство недвижимости | Директор, агент по недвижимости, клиенты, администратор менеджер  | Знакомство покупателей с рекламными проспектами, выбор, оформление сделки, оплата покупки | Планы квартир, рекламные журналы, проспекты, фото застройки, макеты квартир |
| Турагентство | Директор агентства, клиенты, туроператор, менеджер по туризму, оператор | Встреча клиентов, знакомство с турами разных стран, показ буклетов и слайдов, бронирование места в отеле, оформление визы и путевки | Буклеты, карты, ноутбуки, открытки, журналы, авиа билеты, папка документов, прайс - листы |
| Путешествие в другие страны | Члены семьи, продавец сувениров, менеджер гостиницы, экскурсовод, стюардесса,  | Сборы в путь, перелет, заселение в отель, экскурсии к достопримечательностям, путешествие по стране, поход в кафе, возвращение домой | Чемодан, рюкзак, фотоаппарат, документы, сувениры, мобильные телефоны, деньги билеты |
| Салон сотовой связи | Продавец-консультант, клиент, мастер по ремонту, оператор сотовой связи, администратор | Продажа телефонов и аксессуаров, карточек, оплата сотовой связи, ремонтная мастерская, общение по телефону | Телефоны, чеки, упаковки, бланки счетов, бейджики рекламные проспекты, аксессуары, журналы |
| Театр Показ спектакля | гардеробщик, конферансье, билетер, буфетчик, гример, водитель, зрители, артисты, костюмер. | Покупка билетов, нарядиться к походу, репетиция спектакля, показ, поездка в театр, покупка цветов, просмотр, поход в буфет, поздравление артистов | Афиша, билеты, костюмы артистам, микрофон, деньги, цветы, украшения, оформление сцены и зрительных мест |
| Супер герои | Супермен, бетмен, человек-паук, полицейский… Вор, бандит, владелец магазина (банк) | Нападение на магазин, похищение какого-либо предмета (персонажа), преодоление препятствий, помощь | Элементы костюмов, необходимые атрибуты для магазина, банка... Предметы -препятствия |
| Полиция (ГИБДД) | Полицейский патруль, водители, нарушитель, пешеходы, дежурный, инспектор, регулировщик | Слежение за порядком, замечания нарушителям, угон, арест, штрафование, полицейский участок | Пистолет, жезл, свисток, рация, фуражка, знаки, квитанции для штрафа, макет улицы, техталон удостоверение,  |
| МЧС Служба спасения | Спасатели (бригада медиков, пожарников…) диспетчер, пострадавшие | Вызов службы, осмотр места происшествия, распределение спасательных ролей, оказание помощи | Инструменты, аптечка, карты, телефон, огнетушитель, защитные каски, жилеты, костюмы |
| Супермаркет | Продавец-консультант, покупатель, охранник, директор, водитель, грузчик, уборщица, кассир, товаровед | Продажа товара объявление распродаж, привоз товара, помощь при покупке, охрана  | Ассортимент товаров, чеки, ценники, деньги касса, бейджики корзина, весы, костюмы |
| Дом мод | Художник-модельер, швея, дизайнер по рекламе, модели, закройщики, приемщик заказов, заказчик, кассир, служба доставки | Оформление витрины, рисование новых моделей одежды, изготовление выкройки, снятие мерки, пошив, организация примерки, заказ  | Швейная машина, сантиметр, нитки, модели одежды, ткани, карандаши аксессуары, цветной картон, полиэтилен и бумага, ножницы, бланки заказа |
| Модельное агентство | модели, модельер визажист, фото корреспондент журналист, посетители, охранник | Кастинг, работа с модельером, фотосессия, составление портфолио, показ мод | Камера, декорации, журналы мод, фото с моделями, выставка изделий пригласительные,  |
| Редакция газеты | Редактор, редакционная коллегия, фотограф, журналист, рекламный агент | Изготовление газеты/ журнала, написание статей, фотографирование сюжетов, продажа журнала/газеты | Фотоаппарат, камера, ватманы, блокноты, бумага фотографии, компьютер фото пленка, карандаш |
| Телевидение  | Редактор, диктор/ телеведущий, гример, видео оператор, репортер, осветитель, звукооператор, зрители, артисты | Составление программы, показ и составление текстов новостей других программ, подготовка ведущих/зрителей, съемка передач,  | Микрофоны, камеры, рации, компьютеры, «хлопушка», тексты, грим, костюмы и интерьер, фото графии, сценарии |
| Принцессы | Принцессы, рыцарь, фея, король, гости, королева, волшебник, дракон | Организация и проведение бала, дракон нападает на принцессу и уносит, фея заколдовывает ее, рыцарь спасает | Щит, меч, атрибуты для замка и пещеры, пригласительные билеты, костюмы героев |