Департамент образования города Москвы

Государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего профессионального образования города Москвы

«Московский городской педагогический университет»

Институт педагогики и психологии образования

Общеинститутская кафедра психологии образования

Развитие коммуникативных способностей старших дошкольников в процессе сюжетно-ролевых игр

КУРСОВАЯ РАБОТА

Цыплакова Наталья Владимировна

Москва 2014 г

Содержание

Введение

Глава 1. Теоретические основы развития коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста

.1 Особенности развития коммуникативных способностей у детей дошкольного возраста

.2 Характеристика сюжетно-ролевой игры старшего дошкольного возраста

.3 Сюжетно-ролевые игры как средство развития коммуникативных навыков в старшем дошкольном возрасте

Глава 2. Эмпирическое исследование развития коммуникативных способностей у детей старшего дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевых игр

.1 Уровень развития коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста

.2 Программа формирующего эксперимента

.3. Результаты оценки действительности формирующей программы

Заключение

Список литературы

Приложение

Введение

Ведущим мотивом игры в старшем дошкольном возрасте становится познавательный интерес, проявляющийся в стремлении познать окружающую действительность. Формирование устойчивых познавательных интересов возможно лишь путем расширения детских представлений об окружающей жизни, о труде взрослых, которым дети подражают в своих играх.

Знакомство ребенка с окружающим миром начинается с первых мгновений жизни. Дети всегда и везде в той или иной форме соприкасаются с предметами и явлениями окружающего мира. Все привлекает внимание ребенка, удивляет его, дает богатую пищу для детского развития. Взрослый становится проводником в мир вещей, предметов, явлений и событий.

Ознакомление дошкольников с окружающим миром - это средство образования в их сознании реалистических знаний о мире, основанных на чувственном опыте и воспитание правильного отношения к нему. Знакомство с окружающим миром является источником первых конкретных знаний и тех радостных переживаний, которые часто запоминаются на всю жизнь.

Как показывает практика, воспитатели старших групп главным образом разучивают с детьми готовые сюжеты игры, предусмотренные Программой. Воспитатели стремятся охватить игрой по заданному сюжету всю группу. Дети не хотят играть самостоятельно в «разученные» игры, но по предложению педагога они их воспроизводят. Это объясняется отсутствием у детей интереса к сюжетам игр.

Всё это даёт основание для более глубокого изучения данной проблемы в теоретическом плане и подводит к необходимости определения проблемы, объекта, предмета исследования, постановки цели и задач, а также выдвижения гипотезы.

Цель исследования: разработка комплекса мероприятий по развитию коммуникативных способностей и экспериментальное обоснование их эффективности для развития сюжетно-ролевых игр детей.

Объектом исследования являются коммуникативные способности.

Предметом данного исследования является процесс развития коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе организации и проведения сюжетно-ролевых игр детей.

В соответствии с проблемой, объектом, предметом и целью были определены следующие задачи:

изучить работы и научные исследования по данной проблеме ученых-теоретиков, психологов, педагогов;

выявить особенности развития сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста;

разработать и апробировать комплекс мероприятий по обогащению коммуникативных способностей, как условие развития сюжетно-ролевых игр детей.

Гипотеза исследования: развитие сюжетно-ролевых игр дошкольников будет более успешным при следующих условиях: если воспитатель будет активно использовать разнообразные формы и методы работы по развитию коммуникативных способностей; если воспитатель будет обучать детей применять, имеющиеся коммуникативные навыки общения со сверстниками.

коммуникативный дошкольник ролевая игра

Глава 1. Теоретические основы развития коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста

1.1 Особенности развития коммуникативных способностей у детей дошкольного возраста

Родной язык играет уникальную роль в становлении личности человека. Язык и речь, память, эмоции рассматриваются в психологии, философии и педагогике как узел, в котором сходится все линии психического развития: мышление, воображение.

С самого раннего детства жизнь человека связана с языком. Ребенку еще нет года, а он прислушивается к звукам речи, колыбельной песни и начинает осваивать и понимать родной язык. К году - первые слова, к двум - фразы, а в три года малыш использует около 1000 слов, речь становится полноценным средством общения.

В ряде исследований отмечается, что коммуникативные умения способствуют психическому развитию дошкольника (А.В. Запорожец, М.И. Лисина, А.Г. Рузская), влияют на общий уровень его деятельности (З.М. Богуславская, Д.Б. Эльконин).

Значение сформировании коммуникативных умений становится более очевидным на этапе перехода ребенка к обучению в школе (М.И. Лисина, А.Г. Рузская, В.А. Петровский, Г.Г. Кравцов, Е.Е. Шулешко). Когда отсутствие элементарных умений затрудняет общение ребенка со сверстниками и взрослыми, приводит к возрастанию тревожности, нарушается приоритетным основанием обеспечения преемственности дошкольного процесс обучения в целом. Именно развитие коммуникативности является и начального общего образования, необходимым условием успешности учебной деятельности, важнейшим направлением социально-личностного развития [16].

Коммуникативные способности позволяют различать те или иные ситуации общения, понимать состояние других людей в различных ситуациях и на основе этого адекватно выстраивать свое поведение. Оказываясь в какой-либо ситуации общения с взрослыми или сверстниками (в детском саду, на улице, в транспорте и так далее), ребенок с развитыми коммуникативными способностями сможет понять, каковы внешние признаки данной ситуации и по каким правилам в ней нужно действовать. В случае возникновения конфликтной или другой напряженной ситуации такой ребенок найдет позитивные способы ее преобразования.

Коммуникативные способности - это способность к общению, которую необходимо развивать с раннего возраста.

Коммуникативные способности у детей дошкольного возраста включают в себя: желание вступать в контакт, умение организовать общение, знание норм и правил в общении со сверстниками и взрослыми (Клюева, Касаткина, 1997). Одним из основных видов такой деятельности выступает сюжетно - ролевая игра.

В сюжетно-ролевой игре - заложены большие возможности для развития коммуникативных способностей у детей дошкольного возраста. Организация сюжетно - ролевой игры уже подразумевает вступление детей в контакт, в общение, как со сверстниками, так и с взрослым, и чем чаще игра организуется, тем больше возникает желание поиграть еще и еще. Таким образом, организуя сюжетно - ролевую игру, педагог вовлекает детей в прямое общение.

Для большинства детей дошкольного возраста невероятно трудно вести себя по отношению к другим детям дружелюбно, доброжелательно, вместе добиваться каких-либо результатов. Дети, которые не обладают данными качествами, способны спровоцировать конфликт. Следовательно, большая роль в правильной организации общения в игре принадлежит педагогу.

Правила поведения обязательные при проведении сюжетно - ролевой игры, воспитывают у детей умение контролировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию характера.

По мнению Л.С. Выготского, игра создает «зону ближайшего развития» - возможность перехода ребенка от того, что он уже умеет делать в сотрудничестве, к тому, что он сумеет сделать самостоятельно. Эта возможность характеризует динамику развития и успешность каждого ребенка. Именно в играх складываются и впервые осознаются детьми их взаимоотношения друг с другом; играя, дети учатся понимать характер взаимоотношений, приобретают необходимые коммуникативные умения и навыки. В игре развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации.

Развивающий характер игры заключается в том, что она выдвигает ряд требований к ребенку (Скоролупова, 2005):

Первое требование, обращенное к ребенку со стороны сюжетно-ролевой игры, - это действие в воображаемом плане. Этот момент отмечается всеми исследователями игры, хотя и получает разные названия. Необходимость действовать в воображаемом плане ведет к развитию у детей символической функции мышления, формированию плана представлений, построению воображаемой ситуации.

Второе требование - умение ребенка определенным образом ориентироваться в системе человеческих взаимоотношений, так как игра направлена именно на их воспроизведение. Основное содержание взаимоотношений, которое моделируется в игре, состоит в различных комбинациях соподчинения социальных ролей. Именно это содержание представляет собой в первую очередь предмет освоения для ребенка.

Третье требование - формирование реальных взаимоотношений между играющими детьми. Совместная игра невозможна без согласования действий. В процессе такого согласования у детей развиваются «качества общественности», по терминологии А.П. Усовой, т.е. качества, обеспечивающие определенный уровень общения.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра является для дошкольников школой развития реальных взаимоотношений, формирования навыков общения, коммуникативных умений со сверстниками и взрослыми.

Дошкольный возраст - это период активного усвоения ребенком разговорного языка, становления и развития всех сторон речи: фонетической, лексической, грамматической. Полноценное владение родным языком в дошкольном детстве является условием решения задач умственного, эстетического и нравственного воспитания детей в сенситивный период развития. Чем раньше будет начать обучение родному языку, тем свободнее будет им пользоваться в дальнейшем [4].

Эти задачи решаются на каждом возрастном этапе, однако от возраста к возрасту идет постепенное усложнение каждой задачи меняются методы средства обучения. Удельные вес той или иной задачи тоже меняется при переходе от группы к группе. Нужно представлять основные линии преемственности задач по развитию речи, которые решаются в предыдущей и в последующей возрастной группе, и комплексный характер каждой задачи.

Современная педагогическая практика опирается на психолого-педагогические исследования, теоретически обосновывающие сущность и значение формирования коммуникативных умений в развитии ребенка дошкольного возраста. В основе многочисленных публикаций лежит концепция деятельности, разработанная А.Н. Леонтьевым, В.В. Давыдовым, Д.Б. Элькониным, А.В. Запорожцем и др. Основываясь на ней, М.И. Лисина, А.Г. Рузская, Т.А. Репина рассматривали общение как коммуникативную деятельность.

Изменение отношения к дошкольному детству потребовало пересмотра содержания, форм и методов работы, создания педагогических технологий, отвечающих требованиям гуманизации образовательного процесса, личностной - ориентированной модели взаимодействия взрослого с ребенком. Современные педагогические технологии направлены на обеспечение такого уровня развития ребенка, который помог бы ему осознать себя субъектом деятельности, ощутить чувство психологической защищенности. В психолого-педагогических исследованиях доказывается, что это во многом определяется содержанием и характером общения с воспитателем (М.И. Лисина, В.Р. Лисина, В.А. Петровский); с родителями (З.М. Богуславская, С.В. Корницкая, А.Г. Рузская и др.), отношениями со сверстниками (JI.H. Башлакова, Т.И. Ерофееева, А.А. Рояк). Деятельностью и достижением успеха в ней (Р.С. Буре, Т.А. Репина, Р.Б. Стеркина), культурой общения (Т.А. Антонова, М.В. Ильяшенко, Н.С. Малетина, С.В. Петерина).

.2 Характеристика сюжетно-ролевой игры старшего дошкольного возраста

Сюжетно-ролевая игра является ведущей для детей с трех до семи лет. Именно в ней успешнее развиваются и достигают более высоких уровней личность, психические процессы, разные виды деятельности.

В игре дети не только обучаются, но и развиваются.

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 [9].

Вместе с игрой развивается и сам ребенок: сначала его действия с предметом - игрушкой носят манипулярный характер, затем он усваивает различные способы действия с предметами, 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, перевести 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 старшей группы. В этих играх начинают отражаться человеческие взаимоотношения, нормы поведения, социальные контакты.

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. Исследователи выделяют различные структурные элементы игры - основные и второстепенные: сюжет, содержание, игровую ситуацию, замысел, роль, ролевое действие, ролевое поведение, 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 [20].

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 детей старшего дошкольного возраста 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).

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.

Известный психолог - Д.Б. Эльконин отмечал, что содержание игры с возрастом меняется. Сначала в своей игре дети отражают предметную деятельность взрослых, затем в центр их внимания попадают отношения между взрослыми и, наконец, правила, по которым строятся отношения. Следовательно, развитие содержания сюжетно - ролевой игры идет от развернутых игровых действий через их сокращение к развернутым ролевым отношениям, а от них к правилу, что дает возрастную картину развития игры [28].

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.

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.

В старших 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 милиционеров, пожарник и баба-яга, Буратино и врач.

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, соединенными 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.

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.

Сюжетно-ролевая игра имеет неоценимое значение для интеллектуального развития дошкольника. В ней ребенок впервые начинает различать реальность и фантазию. Взяв на себя определенную роль, дошкольник создает особую действительность, в которой он является социально значимым лицом. Многое в сюжетно 0 ролевой игре имеется в виду, держится в плане представления. При этом развивается способность планировать в уме, предвидеть свои действия и действия других людей, координировать их. Рядом с видимой действительностью строится мир воображаемый. Сюжетно - ролевая игра позволяет посмотреть на мир с точки зрения своего будущего, с точки зрения социальной перспективы [18].

Это способствует переходу на новый уровень развития не только интеллекта, но и личности, воображения, памяти. Игра имеет неоценимое значение, прежде всего для социального развития ребенка, она раскрывает для него, смысл существования в обществе смысл общения. Ролевую игру в дошкольном возрасте, невозможно заменить какой-либо другой деятельностью. Если ребенок не играет, значит, у него не развивается социальная мотивация, не формируется социальные позиции. А это, в свою очередь, ведет к снижению и недоразвитию познавательных способностей, неумению общаться. И наоборот, овладев социальными позициями и смыслами в игре, дошкольник способен к преодолению трудностей в учебе и в общении (В.А. Недоспасова).

.3 Сюжетно-ролевые игры как средство развития коммуникативных навыков в старшем дошкольном возрасте

Значимость общения для психического развития подтверждается многочисленными фактами, описанными в литературе. Эти факты показывают, что, будучи лишенным общения с себе подобными, особенно в детстве, человеческий индивид, даже если он, как организм, вполне сохранен, тем не менее остается биологическим существом в своем психическом развитии (дети - Маугли).

В период старшего дошкольного возраста сюжетно - ролевая игра становится главной у детей. В игре отображаются не только особенности и назначения предметов и функций окружающих людей, но и их взаимоотношения и взаимодействия. Поэтому только в игре можно помочь ребенку развить навыки общения со своими сверстниками - это подтверждает проведенный мною обзор исследований по данной проблеме.

Анализ отечественных и зарубежных психологов по проблеме значения сюжетно - ролевой игры для развития навыков общения у детей старшего дошкольного возраста.

Общение имеет огромное значение для формирования человеческой психики, её развития и становления разумного, культурного поведения. Через общение с психологически развитыми людьми, благодаря широким возможностям к научению, человек приобретает все свои высшие познавательные способности и качества. Чрез активное общение с развитыми личностями он сам превращается в личность. Если бы с рождения человек был лишен возможности общаться с людьми, он никогда бы не стал цивилизованным, культурно и нравственно развитым. Умение общаться формируется прижизненно и является результатом социального опыта. Навыки общения у детей дошкольного возраста формируются и развиваются в игре. Изучению взаимоотношений в игре уделяется большое внимание.

Ведущие педагоги и психологи подчеркивают: там, где сама деятельность создает условия для объединения детей, взаимоотношения не только ярче проявляются, но и наилучшим образом формируются .Исследования, проведенные Смирновой Е. , свидетельствуют, что отношение дошкольников к сверстникам зависит от содержания их общения между собой. Таким образом, можно целенаправленно формировать добрые отношения детей на основе удовлетворения их потребности в общении. Потребность в общении со сверстниками развивается, прежде всего, на основе совместной деятельности детей в игре, а также по поводу игры. Становление общения со сверстниками предполагает у ребенка специфического варианта общей коммуникативной потребности, выражающейся в стремлении ребенка к самопознанию и самооценке посредством окружающих людей [18].

Именно в условиях общения ребенок сталкивается с необходимостью применять на практике усваиваемые нормы поведения по отношению к другим людям, приспосабливать эти нормы и правила к разнообразным конкретным ситуациям. В совместной деятельности непрерывно возникают ситуации, требующие согласования детей, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения отказываться от личных желаний ради достижения общей цели. В этих ситуациях дети далеко не всегда находят нужные способы поведения.

На значимость в формировании реальных взаимоотношений детей указывала А.П. Юсупова; по ее мнению в игре формируется «общественность» - важное качество, с которого начинается воспитание коллективизма. Только при наличии этого качества ребенок становится членом детского общества.

В ролевой игре - заложены большие возможности для развития навыков общения. В первую очередь, развитие рефлексии как человеческой способности осмысливать свои собственные действия, потребности и переживания других людей. В игре, как и во всякой творческой коллективной деятельности, происходит столкновение умов, характеров, замыслов. Именно в этом столкновении складывается личность каждого ребенка, формируется детский коллектив. При этом обычно наблюдается взаимодействие игровых и реальных возможностей.

Игровые взаимоотношения отражают отношения по сюжету и роли, т.е. разыгрываемые отношения персонажей.

Реальные взаимоотношения - это взаимоотношения детей как партнеров, товарищей, выполняющих общее дело. Они могут договариваться о сюжете, распределение ролей, обсуждают возникающие в ходе игры вопросы и недоразумения. В игровой деятельности возникают определенные формы общения детей. Игра требует от ребенка таких качеств, как инициативность, общительность.

Элементы общения появляются очень рано, когда дети еще не умеют строить развернутую сюжетную игру, и играют индивидуально. Первые формы общения проявляются в стремление ребенка приблизиться к другому ребенку, играть рядом с ним, в желании уступить часть места, занятого для своей игры. На следующем этапе ребенок начинает более интенсивно общаться со своими сверстниками. Он активно ищет повода для совместной деятельности, для установления отношений. На этом этапе дети могут меняться игрушками, помогать друг другу. Общение протекает в форме эмоционально - практического взаимодействия [26].

Общение такого рода серьезно помогает становлению самосознания, и формирования основ личности - позволяет ребенку увидеть свои возможности . Ситуативно - деловая форма общения - наиболее типичная для дошкольного детства возникает к 4-5 годам. Это связано с развитием игровых умений и усложнением игровых замыслов. В этот период сюжетно - ролевая игра становится по - настоящему коллективной. Одному ребенку теперь не справиться с драматизацией замысла. Требуется участие других детей, для разыгрывания своей партии проникновенно и полнокровно. В ходе контактов со сверстниками в рамках ситуативно-деловой формы общения дошкольники стремятся наладить деловое сотрудничество. Это стремление и составляет основное содержание их коммуникативной потребности. Если при эмоционально - практической форме общения процесс совместных действий заключается в совместном участии, соучастии, а не вместе, то при ситуативно - деловом общении дети заняты общим делом, они тесно кооперированы, и, хотя часть дела выполняют индивидуально, все же стараются согласовать действия, достичь единой цели [13].

Более длительному общению, способствует развитие социального знания и опыт детей. Глубже проникая в жизнь взрослых людей, ребенок обнаруживает, что эта жизнь протекает в общении, во взаимодействии с другими людьми. Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых, и приводит к тому, что ребенок начинает нуждаться в партнерах. Как и на предыдущем уровне, в рамках ситуативно-делового общения ребенок стремится стать объектом интереса и оценки своих товарищей. Он чутко ловит в их взглядах и мимике признаки отношения к себе. И настолько занят ребёнок этим, что не успевает всмотреться в своих товарищей. Стремление привлечь внимание сверстника к себе и чувствительность к его отношению к себе приобретает в это время максимальную яркость и выступает в форме специфического феномена, названного М.И. Лисиной, феноменом «невидимого зеркала». В сверстнике в это время дошкольник видит в основном себя (его отношение к себе) и видит пристрастно: только положительное; позже он начинает видеть и сверстника, но только его недостатки. «Невидимость» сверстника в дошкольном возрасте совершенно особая - она сочетается с ревнивым интересом, ко всему, что тот делает. После 4-х лет дети часто спрашивают, каковы были успехи их товарищей; просят скрыть от сверстников свои промахи и неудачи. Эту манеру поведения дошкольников называют соревнованием или склонностью к конкуренции, желанием утвердить себя в своих лучших качествах и утвердиться в них. Ситуативное - деловое общение сверстников благоприятствуют развитию основ личности и самосознания, а так же любознательности, смелости, оптимизма, активности, творческого и самобытного начала в самом широком смысле слова. Неблагополучие в сфере общения мешает этим важнейшим процессам: дети становятся пассивными, замкнутыми, держатся недоброжелательно.

У некоторых детей к концу дошкольного возраста складывается новая форма общения, которую можно назвать внеситуативной - деловой. Как и на предыдущем этапе, сотрудничество носит практический, деловой характер - развертывается на фоне совместной игровой деятельности. Однако игра заметно изменяется. На смену играм с сюжетами и ролями приходит игры с правилами. Для старших дошкольников это как бы упражнение в отношениях с другими людьми: помогают осознавать свои обязанности, выступающие тут в виде всеобщих правил. В игре, взяв на себя какую-нибудь роль, ребенок тут же берет на себя и соответствующие роли, правила. Во всякой сюжетной игре есть скрытое или явное правило. Обязанности по отношению к другим - это то, что ребенок считает нужным исполнять исходя из роли. Исполняя обязанности, ребенок получает права по отношению к лицам, роли которых берут на себя другие участник игры. Роль сюжетной игры как раз и заключается в том, чтобы исполнять обязанности, которые налагаются этой ролью, и осуществлять права по отношению к остальным участникам игры [25].

Объединение детей в совместной игре способствует дальнейшему обогащению и усложнению содержания игры. Опыт каждого ребенка ограничен. Он знаком со сравнительно узким кругом действий, выполняемых взрослыми. В игре возникает обмен опытом. Дети перенимают друг у друга имеющиеся знания, обращаются за помощью к взрослым. В результате игры становятся много образнее. Усложнение содержания игры ведет, в свою очередь, не только к увеличению количества участников игры, но и к усложнению реальных взаимоотношений, к необходимости более четкого согласования действий. На шестом году жизни интересы детей становятся более определенными, осознанными и стойкими, что проявляется в выборе сюжета и роли. Нередко общие игровые интересы сближают детей, служат началом дружбы. Очень важны в этом отношении длительные игры. Длительная перспектива игры требует от ребят совместного обсуждения, распределения ролей с учетом интересов каждого участника, умения считаться с товарищем, приходить ему на помощь в нужную минуту. У играющих развивается чувство ответственности за общее дело. Таким образом, игровые и реальные взаимоотношения сливаются, становятся едиными. Детей объединяется в игре общая цель, общие интересы и переживания, совместные усилия при достижении цели, творческие поиски.

По свидетельству А.П. Усовой к старшему дошкольному возрасту усложняются формы взаимодействия детей в совместной ролевой игре: от механического взаимодействия к взаимодействию на основе содержания игры, когда детей объединяет и заставляет действовать согласованное понимание общего замысла игры. Детей объединяет в игре общая цель, общие переживания и интересы, совместные усилия при достижении цели, творческие поиски . Развитие коллективного игрового творчества приводит к более сложным взаимоотношениям детей. Содержание игр требует проявления дружеских чувств, внимания к окружающим. Игру недаром называют школой реальных отношений. Таким образом, в процессе игрового общения у детей возникают общие цели, переживания и интересы, развивается чувство ответственности за общее дело.

Глава 2. Эмпирическое исследование развития коммуникативных способностей у детей старшего дошкольного возраста в процессе сюжетно-ролевых игр

.1 Уровень развития коммуникативных способностей детей старшего дошкольного возраста

Для определения уровня развития детей старшего дошкольного возраста мы провели:

. Беседу с детьми старшего дошкольного возраста.

Цели: Выявить игровые интересы детей в детском саду и дома, любимые сюжеты и роли детей, любимые игрушки детей.

. Наблюдения за самостоятельной и организационной игровой деятельностью.

Цель: Выяснить: каким видам игр и сюжетам дети отдают предпочтение, какой игровой материал используют. Обратить внимание на разнообразие, стабильность, динамичность игровых сюжетов, на игровые умения и игровые интересы детей.

.Беседа с родителями

Цель: обратить внимание на содержание, продолжительность и самостоятельность детских игр в семье; выяснить поддерживают ли игровые интересы детей родители, характер игрового взаимодействия с домашними игрушками.

.Диагностика на определение игровых умений детей старшего дошкольного возраста.

Цель: выяснить умение обыгрывать предметы, заменять реальные предметы условными, строить ролевые взаимодействия, использовать ролевой диалог, умение придумывать новый оригинальный сюжет, варьирование известной игры, гибкость изменений традиционного хода игры, способность применять измененный сюжет, предпочтение игровых ситуаций.

Вопросы для беседы с ребенком

. Любишь ли ты играть? Какие твои любимые игры, назови, пожалуйста.

. Нравятся ли тебе игры, в которые ты играешь с ребятами в детском саду? А дома? Во что ты играешь дома?

. Кем ты чаще всего бываешь в игре, какую исполняешь роль? Кем бы ты хотел быть еще?

.У тебя есть любимые игрушки? С какими игрушками ты любишь играть, покажи, пожалуйста? (ребенку предлагаются картинки или фотографии самых разных игрушек, можно прогуляться по группе, осмотрев все имеющиеся в ней игрушки).

.Ты сам придумаешь игры или тебе кто-то помогает? Как ты это делаешь, расскажи?

При анализе ответов детей обращали внимание

на игровые интересы и предпочтения детей в детском саду и дома;

- на любимые сюжеты и роли;

на любимые игрушки.

Прежде, чем начать изучать игровые интересы детей, установили с ребенком эмоциональный контакт, вызывали желание общаться.

Для этой цели использовали игровые приемы.

.В группу внесли плачущего Пятачка. Ребенок, естественно, интересуется, что случилось. И тогда поросенок рассказывает печальную историю о том, что злая ведьма превратила его любимого друга Вини-Пуха, который шел к нему в гости с конфетами, в камень, так как он съел все ее запасы меда, сгущенного молока и варенья. А расколдовать его можно только в том случае, если очень добрый, хороший и послушный ребенок ответит на вопросы. Конечно, ребенок говорит, что он таким и является и сможет помочь расколдовать Вини. Пятачок задает вопросы, ребенок на них с удовольствием отвечает. Как только дошкольник заканчивает, появляется счастливый Вини-Пух с конфетами, благодарит ребенка и угощает его сладостями.

. Подходим к ребенку в удобный момент с игрушкой в руках и рассказываем историю: когда мне было столько же лет, сколько и тебе, я очень любили играть, и моей любимой игрушкой был этот медвежонок (может быть использована любимая игрушка). Он необычный медвежонок, его подарила мне бабушка, а ей прабабушка и ему уже целых 100 лет. Он умеет разговаривать и может рассказать тебе много интересных историй. Хочешь с ним познакомиться? - Да. Привет! Как тебя зовут, мишка?

Здравствуй! Меня зовут Тедди. А тебя? (за медведя отвечает воспитатель, двигая игрушкой, как будто она живая).

Потом медвежонок задает предусмотренные вопросы, а ребенок отвечает на них. В процессе беседы Тедди тоже рассказывает о своих любимых игрушках и играх, но только после того, как ребенок расскажет о своих.

Эту игровую ситуацию мы использовали в качестве начала диагностической беседы, чтобы настроить ребенка на диалог, добиваясь эмоционального контакта с ним.

Аспекты наблюдения:

Игровые интересы (игровые сюжеты и роли, которым отдается предпочтение);

Разнообразие, стабильность и динамичность игровых сюжетов;

Игровой материал, используемый ребенком( игрушки, игровые атрибуты);

Зависимость применения игровых умений от игровых интересов;

- Характер игрового взаимодействия в условиях привлекательной, интересной для ребенка роли.

Таблица 1

Протокол наблюдения за самостоятельной и организованной игровой деятельностью старших дошкольников

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Имя ребенка | Виды игр (сюжетные игры - которым отдаёт предпочтение ребёнок). | Игровой материал (игрушки, игровые атрибуты) | Разнообразие, стабильность, динамичность игровых сюжетов | Зависимость применения игровых умений от игровых интересов  |
| Лера | Игры с правилами (дидактические игры и подвижные игры , творческие игры ( театрализованные игры) |  Скакалки, обручи, костюмы. | Разнообразные игры, играет регулярно, сюжет имеет смысл. | Игровые умения не совпадают с интересами. |
| Женя | Творческим (режиссерским),п/и малой подвижности  | Мелкие игрушки, роботы - трансформеры,мячи, динозавры. | Игры однообразные, играет редко. |  Игровые умения совпадают с интересами |
| Илья | Творческие (строительные, режиссерские), п/и малой подв., д/и. | Строительный материал, мелкие игрушки, кольцеброс, мячи, машины. | Регулярно играет, игры однообразные, сюжет динамичный  |  Игровые умения совпадают интересами |

ПРИМЕРНЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

.Часто ли Ваш ребенок играет дома? В какие игры чаще всего? Предлагаете ли вы ребенку поиграть в конкретную игру, настаиваете ли вы, если он не высказывает особого желания? Каким образом Вы это делаете? Как выбираются Вами игры для ребенка?

. Как часто Вы предлагаете ребенку новый для него игровой сюжет, или он сам его предлагает? Откуда на ваш взгляд, появляются игровые сюжеты ребенка?

.Знаете ли Вы, какие игрушки наиболее интересны вашему ребенку?

.Вы самостоятельно выбираете игрушки для ребенка, или учитываете его пожелания?

.Сколько времени в день играет Ваш ребенок самостоятельно?

.Разрешаете ли Вы играть ребенку в какие-то интересные для него игры, но которые не нравятся Вам?

При обработке результатов особо обращали внимание на содержание, продолжительность и самостоятельность детских игр в семье; дети играют в одни и те же игры дома, и в детском саду или нет; поддерживают ли игровые интересы детей родители; характер игрового взаимодействия с домашними игрушками.

Нами была проведена диагностика игровых умений детей старшего дошкольного возраста.

Для диагностики была использована методика Н.Ф. Комаровой.

При диагностике учитывался мотивированный аспект, то есть предпочтение ребенком игровой деятельности, и уровень овладения сюжетно - ролевой игрой. Уровень развития игровой деятельности выявлялся в процессе наблюдения за свободной деятельностью группы детей. Интерес ребенка к игре диагностируется по результатам выборов, которые он должен был сделать после предъявления ему нескольких картинок, изображающих игровые и учебные ситуации. Предпочтение игровых ситуаций свидетельствует об интересе к игре; предпочтительный выбор учебных ситуаций говорит о стремлении ребенка к учебным типам деятельности.

В ходе наблюдения отмечаются наличие сюжетно-ролевой игры, ее сюжет, содержание, решение игровых задач, взаимодействие детей в игре и самостоятельность.

Для анализа игры нужно выделить показатели, по которым он будет осуществляться. Известно, что ученые пользуются разными единицами анализа игры. Так, Е.В. Зворыгина выделила игровую задачу. Она дала определение: «Игровая задача - это система условий, в которой задается мнимая цель, понятная ребенку по его жизненному опыту, направленная на воспроизведение действительности игровыми способами и средствами»[Зворыгина Е.В.]

Исследование, проведенные Н.Ф. Комаровой и другими показали, что с помощью игровой задачи можно разносторонне анализировать игру, поэтому при разработке диагностического листа она тоже использовалась для анализа игры [10].

Для полноты анализа игры было выделено четыре группы показателей. Рассмотрим каждую группу показателей, в соответствии с которыми будет осуществляться анализ игры.

Содержание игры

С.Л. Новоселова считает, что игра - это своеобразная форма размышления ребенка о мире. О глубине и разносторонности этого размышления можно судить по содержанию. Исходя из этого, была выделена первая группа показателей, характеризующая содержание игр.

Чтобы иметь представление о содержании игры, нужно выяснить следующие вопросы:

Как у играющих возникает замысел? Дети могут сами придумать, во что будут играть. А также замысел им может подсказать воспитатель.

Насколько разнообразны замысел игр у детей? Его можно выяснить в ходе длительных наблюдений.

Сколько игровых задач ставит ребенок? Возникший замысел дети реализуют путем постановки игровых задач.

Насколько разнообразны поставленные игровые задачи? Анализируя поставленные ребенком игровые задачи, определяется разнообразное они или однообразные.

Какова степень самостоятельности детей при постановке игровых задач? Игровую задачу ребенку может поставить взрослый, если заметит, что малыш бесценно проводит время или ребенку требуется, лишь незначительная помощь взрослого и наконец, ребенок самостоятельно ставит любую игровую задачу.

Таким образом, выделенные показатели дают представление о содержании детских игр.

Способы решения детьми игровых задач

Рассмотрим, какие вопросы нужно выяснить, чтобы иметь представление о способах решения детьми игровых задач.

Насколько разнообразны игровые действия с игрушками? Выполняемые в игре действия с игрушками могут быть как разнообразными, так и однообразными.

Степень обобщенности игровых действий с игрушками. Игровые действия с игрушками могут быть развернутыми и обобщенными, т.е. разными по степени обобщенности. Развернутые игровые действия внешне похожи на реальные действия взрослых. А обобщенные в том случае если ребенок выполняет их не развернуто, а быстро, как бы « свернуто». Появление в игре обобщенных игровых действий с игрушками свидетельствует о возможности использования еще более обобщенного игрового материала - предметов-заместителей. Именно поэтому нужно своевременно зафиксировать появление у каждого ребенка обобщенных игровых действий с игрушками.

Наличие в игре игровых действий с предметами-заместителями. Если дети используют предметы-заместители, то надо определить, самостоятельно ли они включают их в игру или с помощью взрослого.

Наличие в игре игровых действий с воображаемыми предметами. Так же как и в предыдущем показателе, необходимо выяснить степень самостоятельности детей в использовании воображаемых предметов.

Принимает ли ребенок на себя роль?

Насколько разнообразны ролевые действия? Ролевые действия, которые ребенок выполняет в игре, могут быть разнообразные и однообразные.

Какова выразительность ролевых действий? При выполнении роли дети пользуются разными средствами выразительности, у них изменяются движения, жесты, мимика.

Наличие ролевых высказываний. Ролевые высказывания - это отдельные реплики, которые ребенок произносит от имени того лица, чью роль выполняет. Они могут быть обращены к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику, ко взрослому, сверстнику.

Кто инициатор ролевых высказываний? Ролевые высказывания могут появляться по инициативе взрослого, который обращается к играющим с вопросами, если замечает, что они выполняют ролевые действия молча. Инициатором ролевых высказываний может быть и ребенок, если он без побуждений со стороны взрослого сопровождает ими свою игру.

Наличие ролевой беседы. Постепенно от ролевых высказываний играющие переходят к ролевой беседе. Ролевая беседа - это логически связанные между собой по содержанию фразы, которыми обмениваются играющие.

Кто инициатор ролевой беседы? Инициатором ролевой беседы может быть как взрослый, так и ребенок.

С кем ребенок вступает в ролевую беседу? Ребенок может вступать в ролевую беседу со взрослым, с одним сверстником, с несколькими сверстниками.

Какова содержательность ролевой беседы? Ролевая беседа может быть интересной, содержательной. Но играющие могут обмениваться и стереотипными, заученными фразами, в этом случае ролевая беседа не интересна.

Выделенные показатели позволяют определить степень сформировании у детей предметных и ролевых способов решения игровых задач.

Взаимодействие детей в игре

Игровые задачи дети могут решать индивидуально или совместно с кем-нибудь. При совместном решении игровых задач дети вступают во взаимодействие. В исследованиях А.П. Усовой, Р.А. Иванковой рассматриваются особенности взаимодействия детей в игре. Основываясь на материалах этих исследований, была выделена группа показателей, характеризующих взаимодействие детей в игре. [12].

Вступает ли ребенок во взаимодействие? Необходимо выяснить, вступают играющие во взаимодействие, или игра носит индивидуальный характер. Ребенок в игре может взаимодействовать со взрослым или со сверстниками.

Кому ребенок ставит игровые задачи? Игровые задачи ребенок может поставить взрослому или сверстнику.

Умеет ли ребенок принимать игровые задачи? Большинство детей охотнее ставят другим игровые задачи и не умеют их принимать от сверстников, в этом случае возникает конфликт.

Какова длительность взаимодействия? Играющие могут вступать в кратковременное и длительное взаимодействие.

Эта группа показателей дает представление о взаимодействии детей в игре.

Самостоятельность детей в игре

Развитию самостоятельности детей в игре придает большое значение А.В. Запорожец, по этому поводу писал: « …переходя в форму детской самостоятельности, игра приобретает наибольшее влияние на психическое развитие ребенка и вместе с тем получает наибольшую ценность». Поэтому важно определить степень сформированности самостоятельности детей в игре.

Отдельно эта группа показателей не выделяется, она присутствует в каждой рассмотренной группе. Так, определяя содержание игры, выясняется самостоятельность детей в выборе замысла и постановке игровых задач. При характеристике способов решения игровых задач уточняется, насколько самостоятельны дети в выборе предметных и ролевых способов. В третьей группе показателей устанавливается, по чьей инициативе играющие вступают во взаимодействие: по собственному побуждению или по предложению взрослого, сверстников.

Рассмотренные группы показателей дают разностороннее представление о степени сформированности игры у детей.

На основе выделенных показателей был разработан (Комаровой Н.Ф.) диагностический лист по определению уровня развития игры детей [11].

Таблица 2

Диагностика на определение игровых умений детей старшего дошкольного возраста.

|  |  |
| --- | --- |
| Показатели развития игры | Имена детей |
|  | Маша | Женя | Соня | Алина | Вера | Илья | Варя | Саша | Даня | Лиза | Лера | Коля | Гриша | Маша | Таня |
| Содержание игры 1.Замысел игры появляется: а) с помощью взрослого; |  + |  + |  - |  - |  + |  + |  + |  - |  - |  + |  + |  - |  - |  - |  + |
| б) самостоятельно |  | + | - | - | - | + | - | - | - | + | + | - | - | - | + |
| 2.Разнообразие замыслов | + | + | - | - | - | - | + | - | - | + | - | - | - | - | + |
| 3.Самостоятельность при постановке игровых задач а) ставит взрослый; |  + |  + |  + |  - |  + |  + |  + |  - |  - |  + |  + |  - |  - |  - |  + |
| б) с помощью взрослого; | + | - | - | + | - | + | - | - | - | + | + | - | - | - | - |
| в) самостоятельно | + | - | - | - | - | - | - | - | - | + | - | - | - | - | - |
| Способы решения игровых задач 4. Разнообразие игровых действий с игрушками |  - |  + |  - |  - |  - |  - |  - |  - |  - |  + |  + |  - |  - |  - |  + |
| 5. Наличие игровых действий с предметами-заместителями а) с помощью взрослого; |  + |  + |  + |  - |  + |  + |  + |  + |  + |  + |  + |  - |  - |  - |  + |
| б) самостоятельно. | + | + | - | + | - | + | + | + | - | + | - | - | - | - | + |
| 6. Наличие игровых действий с воображаемыми предметами: а) с помощью взрослого; |  + |  + |  - |  + |  + |  - |  - |  - |  + |  - |  + |  - |  - |  - |  + |
| б) самостоятельно | + | + | - | + | - | - | - | - | - | - | + | - | - | - | - |
| 7. Принимает роль | + | + | - | - | + | - | + | - | - | + | + | - | - | - | + |
| 8. Разнообразие ролевых действий | + | + | - | + | - | - | + | + | - | + | + | - | - | - | + |
| 9. Выразительность ролевых действий | + | + | - | - | - | + | - | - | - | - | - | - | - | - | + |
| 10. Наличие ролевых высказываний | + | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | + |
| 11. Наличие ролевой беседы: а) со взрослым; | + |  + |  - |  - |  + |  - |  + |  - |  - |  + |  + |  - |  - |  - |  + |
| б) со сверстниками. | + | + | - | - | + | - | - | - | - | + | - | - | - | - | + |
| Взаимодействие детей в игре 12. Вступает во взаимодействие: а) со взрослыми; |  + |  + |  - |  - |  + |  - |  + |  - |  - |  + |  + |  + |  - |  - |  + |
| б) со сверстниками. | + | + | + | - | + | - | - | - | + | + | + | + | - | - | + |
| Уровень развития | В | С | Н | Н | С | С | С | Н | Н | В | С | Н | Н | Н | В |

Высокий уровень - 12,5%

Средний уровень - 25%

Низкий уровень - 62,5%

Для проведения данной диагностики был разработан ряд критериев. Полные и эмоциональные действия отмечались значком «+», а краткие, сдержанные действия или отсутствие таковых отмечались значком « - ».

Уровень развития игровых умений оценивался по следующим критериям:

высокий;

средний;

низкий.

Высокий уровень: игровые замыслы у ребенка возникают самостоятельно, они разнообразные. В игре отображает знакомые и мало знакомые события, комбинируя их между собой. Самостоятельно ставит игровые задачи.

Предметные способы решения, игровых задач хорошо сформированы. Игровые действия с игрушками разнообразные, по степени обобщенности могут быть как развернутые, так и обобщенными. Знакомые и новые предметы-заместители самостоятельно использует в разных значениях. По мере необходимости включает в игру воображаемые предметы.

У ребенка частично сформированы ролевые способы решения задач. Ролевые действия разнообразные и достаточно выразительные, они сопровождаются ролевыми высказываниями. Ролевые высказывания могут быть обобщены к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику, ко взрослому, к сверстникам. Иногда появляется ролевая беседа, если взрослый поддержит ее. Инициатива в возникновении ролевой беседы может исходить и от ребенка. Она еще малосодержательная.

Ребенок охотно вступает во взаимодействие со взрослыми и со сверстниками, с удовольствием ставит игровые задачи, но сам не всегда принимает игровые задачи, поставленные сверстниками, так как он еще не умеет тактично от них отказываться. Взаимодействие может быть кратковременным и длительным.

Средний уровень: содержание игры и предметные способы решения игровых задач развиты почти так же, как у детей, находящихся на высоком уровне развития игры.

Ролевые способы менее сформированы. Ролевые действия разнообразные, но не выразительные. Они сопровождаются ролевыми высказываниями. Ролевая беседа не возникает.

Ребенок вступает в кратковременное взаимодействие со взрослым и со сверстником.

Низкий уровень: замысел игры возникает по инициативе ребенка. В игре он комбинирует знакомые и мало знакомые события. Самостоятельно ставит разнообразные взаимосвязанные игровые задачи.

Хорошо сформированы предметные способы решения задач.

Принимает роль, обозначает ее словом, но ролевые способы еще плохо сформированы. Ролевые действия однообразные, не выразительные, иногда сопровождаются ролевыми высказываниями, которые возникают как по инициативе взрослого, так и ребенка.

Игра преимущественно индивидуальная, но ребенок с удовольствием вступает во взаимодействие со взрослым, обычно это происходит по инициативе взрослого.

Данные, полученные в ходе диагностики, обрабатывались и вносились в диагностический лист. Также результаты представлены в процентном соотношении. Высокий уровень развития игровых умений составило 12,5%, со среднем уровнем 25% детей, а с низким уровнем развития 62,5%.Из анализа результата видно, что у детей участвующих в диагностике игровые умения развиты на достаточно низком уровне. Организация игровой деятельности показывает, что у детей маленький жизненный опыт отсюда следует однообразие замысла, ролевые действия детей не всегда согласованы и однообразны. Это говорит о необходимости целенаправленной работы по формированию игровых умений и навыков. Для этого нужно обогащать жизненный опыт детей, содействовать появлению разнообразных замыслов. Побуждать детей принимать на себя роли взрослых, отображать сначала действия людей, потом - взаимоотношения. Также совершенствовать у детей предметные способы решения игровых задач.

Важно формировать у детей ролевые способы, поддерживать длительное взаимодействие детей в игре. Продолжать развивать у детей самостоятельность в выборе замысла, в постановке игровых задач для его реализации, в выборе предметных и ролевых способов решения игровых задач. Приучать детей самостоятельно договориться друг с другом в игре.

Подводя итоги можно сказать, что у детей старшего дошкольного возраста без увлекательной игры не может быть страны детства. И чем разнообразнее, интереснее игры детей, тем богаче и шире для них становится окружающий мир, светлее и радостнее их жизнь. Поэтому формирование игровых умений успешнее проходит при условии целенаправленного руководства игрой для дошкольников.

.2 Программа формирующего эксперимента

Изучив проблему организации самостоятельной игровой деятельности дошкольников. Мы решили уделить особое внимание сюжетно -ролевым играм. Изучив литературу, используя опыт методических объединений, решили, что необходимо расширить кругозор детей, а именно изучению профессий. С целью побуждения к дальнейшему обыгрыванию профессий в играх, разработали алгоритм постепенного вовлечения детей в игру.

Алгоритм

. Беседа о профессии.

. Рассматривание иллюстраций.

. Экскурсии на места.

. Беседа (Впечатления детей.)

. Рисунки детей.

. Изготовление и приобретение необходимой атрибутики.

. Игра с помощью воспитателя.

. Самостоятельная игровая деятельность.

Хотим остановиться на этапе проведения экскурсий. Например, подготовка к сюжетно-ролевой игре «Библиотека». Была проведена предварительная работа: чтение художественной литературы. Рассматривали иллюстрации. Была проведена экскурсия в книжный магазин, а затем в библиотеку. Беседа (Впечатления), подготовка книг к игре. Для того чтобы можно было быстро найти нужную книгу, было предложено детям обклеить корешки книг полосками цветной бумаги. Книги со стихотворными произведениями - желтой полоской, сказки - фиолетовой, рассказы о детях - красной. Книги о природе - зеленой, песенки, потешки, загадки - синей. Затем расставили книги в соответствии с тематикой. Вместо полок использовали корзинки под книги. Были изготовлены карточки-формуляры на каждого ребенка. В роли библиотекаря сначала была сами, а затем дети. Был организован читальный зал, книги в нем были новые. Все дети включались в игру с удовольствием. Игра прошла интересно. Тем самым закрепили полученные знания и научились играть в сюжетно- ролевую игру « Библиотека».

Фрагмент сюжетно - ролевой игры « Библиотека»

Воспитатель: Скажите, для чего созданы библиотеки? Люди, какой специальности работают в библиотеке? Чем они занимаются? Каждый ли человек может работать библиотекарем?

Воспитатель выставляет «волшебный экран», на котором закреплены картинки из набора «Библиотека»

«Часть объекта».

Может ли такое случиться: есть библиотека, а библиотекаря нет. (Ночью библиотека закрыта, библиотекарь уходит домой)

Есть книги, но нет библиотеки. (Книги могут находиться в книжном магазине, на складе, в типографии.)

Какие книги находятся в библиотеке? Сколько их? Где они стоят? (Предположения детей)

Как библиотекарь среди множества книг находит нужную? Можно ли держать у себя библиотечную книгу долгое время? Почему? (ответы детей)

«Место объекта»

Где строят библиотеки и почему? Можно ли организовать библиотеку в лесу (селе, городе)? (Библиотеки строят там, где живут люди.) Рядом, с какими учреждениями нужно строить библиотеки? Почему? Рядом со школами, институтами. Школьники и студенты много читают. Книги им нужны для учёбы.

«Прошлое объекта»

Сядем в машину времени и отправимся в прошлое.

Как вы думаете, были библиотеки в древности? Как люди хранили и передавали информацию, когда не было книг? Где хранили рукописные книги? (Предположения детей.)

В давние времена свои библиотеки имели только очень богатые люди. Ведь книги были очень дороги. Позднее библиотеки стали появляться при монастырях и университетах. В них хранились в основном церковные и научные книги.

«Будущее объекта»

Как вы думаете, через тысячу лет люди будут читать? Почему? Интересно, сохраняться ли в будущем библиотек? Чем они будут отличаться от наших библиотек? (Предположения детей.)

А может быть библиотек не будет? Ведь в будущем у каждого человека дома будет компьютер, на экране у которого можно прочитать любую книгу. Как вы думаете компьютер - необходимая вещь? Почему? Некоторые люди многое времени проводят у экранов компьютеров. Хорошо ли это? Почему? Что произойдёт, если люди перестанут читать, если пропадут все книги? (Ответы детей.)

В нашей группе тоже есть небольшая библиотека. (Дети подходят к книжному уголку.) Как вы следите за порядком в библиотеке? Как вы ухаживаете за книгами? Аккуратно расставляем книги. Бережно к ним относимся. Подклеиваем повреждённые страницы. Как вы находите на полках библиотеки нужную вам книгу? (Достаём книгу, рассматриваем обложку, читаем название.) В библиотеке книги расставлены по темам. Для того чтобы можно было быстро найти нужную книгу, давайте обклеим корешки книг полосками цветной бумаги и составим картотеку.

Воспитатель. Теперь можно не только быстро найти нужное произведение, но и записать в формуляр, какую книгу вы взяли почитать.

Дети подписывают формуляры и ставят их в коробку.

Воспитатель. Давайте играть в библиотеку. Лера будет библиотекарем. Кто хочет выбрать книгу?

Лера занимает место за столом библиотекаря. Дети по желанию приходят за книгами.

Варя. Здравствуйте.

Лера. Здравствуйте. Какую книгу вы хотите почитать?

Варя. Сказка «Морозко» у вас есть?

Лера. (просматривает картотеку) Да, есть. Вы возьмёте её с собой или будете читать в читальном зале?

Варя. Возьму с собой.

Лера. Сейчас запишем книгу в формуляр. (Рисует в карточке девочки фиолетовый прямоугольник.) Возьмите, пожалуйста. До свидания.

Варя берёт книгу. К Лере подходит следующий ребёнок. И так далее.

Усложнение игры: проведение экскурсии по библиотеке, получение и оформление новых книг, участие детей в подготовке тематической выставки.

Посетив Оптику и Аптеку, дети стали отличать Оптику от Аптеки и эти знания применять в игре. Для игры в больницу сделали карточки для больных. Что помогло детей заинтересовать. Используя алгоритм знакомства, дети закрепили, какие бывают магазины, посетив разные отделы: «Магазин обуви», «Хозяйственный», «Канцелярия», «Галантерея», «Овощи и фрукты», «Бытовая техника». Побывали в парикмахерской, где дети увидели работу мастеров мужского и женского зала, рассмотрели инструменты, которыми работают мастера. Рассмотрели журналы с модными современными прическами. Используя экскурсии, учитывая современное время, используя гендерный подход, мне удалось заинтересовать детей ролевыми играми. Дети с удовольствием применяют полученные знания в своих играх, которые приобрели дома и в детском саду. Используют предметы заместители. Например «купив» в магазине бутылочку сока, обыгрывая момент обеда, уже используют предмет-заместитель (кеглю).

Мы для себя сделали вывод, что постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений - одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей. В результате проведенной работы, дети стали самостоятельно играть, придумывая новые сюжеты, фантазируют, комбинируют знания, получаемые из окружающего мира со своими фантазиями, воспитанники проявляют инициативу во всем: могут самостоятельно выбрать тему продуктивной игровой деятельности, продумать содержание работы, способны домыслить предложенный вариант сюжета. Они могут увлечь своими идеями остальных детей группы. Из выше сказанного можно сделать вывод, сюжетно - ролевая игра - школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир ребенка.

Для дальнейшего развития детей старшего дошкольного возраста нами был разработан план развития сюжетно - ролевой игры « Библиотека», «Парикмахерская», «Больница» и другие игры.

Были проведены занятия, способствующие всестороннему развитию детей (смотреть приложение).

2.3 Результаты оценки действительности формирующей программы

Работа с детьми и их родителями показала, что игровой опыт детей не способствует развитию самостоятельной игровой деятельности, многие дети не умеют согласовывать действия, наблюдается частое пересечение ролевых и реальных отношений играющих детей, недовольство партнерами, отвлекаются от цели игры и неполно воплощают замысел. Это задерживает словосложение как перспективного уровня развития сюжетно-ролевой игры.

Поэтапная, систематическая работа педагога с детьми позволила:

обогатить представления детей об окружающей действительности;

расширить знания детей о некоторых профессиях (библиотекаря, строителя, продавца обувного магазина, пожарного и так далее).

В процессе сюжетной-ролевой игры происходит интенсивная ориентация в основных направлениях человеческой деятельности и освоение задач, мотивом и норм отношений между людьми. Сюжетно-ролевая игра это такой вид игры, которое имеет содержание, роль, сюжет. Идет обогащение игрового опыта детей средством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивается умение выбирать роль, выполняется в игре с игрушками несколько взаимосвязанных действий, также взаимодействовать и ладить со сверстниками в непродолжительной совместной игре.

Анализ диагностики дал возможность говорить о недостаточном низком уровне сформировании игровых умений у детей. Это говорит о необходимости целенаправленной работы по формированию игровых умений и навыков. Для этого нужно обогащать жизненный опыт детей, содействовать появлению разнообразных замыслов. Побуждать детей принимать на себя роли взрослых, отображать сначала действия людей, потом - взаимоотношения. Также совершенствовать у детей предметные способы решения игровых задач.

В процессе игры добиваться более выразительной передачи роли, напоминать о поведении людей разных профессий, чтобы игровые действия не только соответствовали выполняемой роли, но и подводили детей к ролевому общению друг с другом.

Можно сделать вывод о том, что при комплексном руководстве успешно формируется сюжетно - ролевая игра детей. Возрастает самостоятельность детей в постановке игровых задач, которые решаются постепенно усложняющимися способами и с помощью более обобщенных средств. В игре используется развернутые и обобщенные игровые действия с предметами-заместителями и воображаемыми предметами. У детей повышается интерес к роли, они используют разнообразные средства ее выразительности. Зарождается ролевое общение друг с другом.

В целом можно констатировать несомненную огромную важность сюжетно - ролевых игр для развития игровых умений для детей дошкольного возраста.

Заключение

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности: ребёнок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания.

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребёнка дошкольного возраста. В чём же её особенность? Характеризуя её, С.Л. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребёнка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребёнка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлечённость детей, самостоятельность, активность, творчество.

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности: ребёнок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания.

Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры. Чаще всего ребёнок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своём сознании ребёнок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

В сюжете дети используют два вида действий: оперативные и изобразительные - «как будто».

Наряду с игрушками в игру включаются разнообразные вещи, при этом им придаётся воображаемое, игровое значение.

В сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете, распределяют роли и т.д.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочки, капитана и матроса, врача и пациента и т.п.). Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребёнок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры - стремление ребенка к совместной социальной жизни с взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребёнка к его осуществлению, с другой - с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно - ролевой игре: в ней ребёнок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения.

Своеобразие содержания сюжетно-ролевой игры также является одной из её важнейших особенностей. Игра есть деятельность, в которой дети сами моделируют общественную жизнь взрослых.

Сюжетно-ролевая игра в своей развитой форме, как правило, носит коллективный характер. Это не означает, что дети не смогут играть в одиночку. Но наличие детского общества - это наиболее благоприятное условие для развития сюжетно-ролевых игр.

Наша гипотеза подтвердилась, если организовывать плановое систематическое руководство игрой, то можно качественно улучшить показатели комфортности, воспитанности, облученности, коммуникативных навыков детей старшего дошкольного возраста.

Список литературы

Асмолов А.Г. Психология личности. Принципы общепсихологического анализа. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2012.

Богуславская З.М. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. М.: Просвещение 2011.

Бондаренко А.К. Воспитание детей в игре. М.: Просвещение, 2009.

Возрастная и педагогическая психология: Тексты. Эльконин Д.Б. / Сост. и коммент. Шуаре Марта О. - М.:2012.

Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. - М.: Педагогика,2011.

Дьяченко О.М., Лаврентьева Т.В. Психическое развитие дошкольников. - М.: Педагогика, 2008.

Занько С.Ф. Игра и учение. М. 2011.

Зеньковский В.В. Психология детства. - М., 2009.

Ительсон Л.Б. Лекции по общей психологии: Учебное пособие. - Мн.: Харвест; М.: 2011.

)Комарова Н.Ф. Руководство игрой. Нижний Новгород, 1999.

Комарова Н.Ф. Диагностика детей. - Нижний Новгород,1992.

Кандибур Г.Р. Развитие интеллектуальных способностей у детей 4-12 лет. Днепропетровск 2009.

Краснощекова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Ростов - на - Дону, 2007.

Крупская Н.К. Пед.соч. М., 2009.

Кулагина И.Ю. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов ВУЗ. - М.:ТЦ Сфера, 2004.

Лендрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. - М., 2009.

Макаренко А.С. Игра. Соч. М., 2012.

Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре. - М., Просвещение, 2009

Михайленко Н.Я. Как играть с ребёнком. - М., 2011.

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

Печора К.Л. и др. Дети раннего возраста в дошкольных учреждениях. М. Просвещение 2009.

Недоспасова В.А. Растем, играя: средний и старший дошкольный возраст: Пособие для воспитателей и родителей. М.: Просвещение, 2002.

Новосёлова С.Л. Игра: определение, происхождение, история, современность // Детский сад: от А до Я, 2003. - №6. - с.43- 48.

Пиаже Ж. Суждение и рассуждение ребёнка. - СПб., 2008.

Проскура Е.Ф. Развитие познавательных способностей дошкольника. Киев 2005.

Сенсорное воспитание в детском саду: Пособие для воспитателей / Под ред. Поддьякова Н.Н. - М.: Просвещение, 2009.

Спиваковская А.С. Игра - это серьезно. - М.: Педагогика, 2010.

Уронтаева Г. Дошкольное воспитание. Дидактическая игра как средство развития произвольной образной памяти у старших дошкольников, 2011

Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. - Собр. соч. Фаир-пресс, 2009.

Шамес Л. Я. Игра и игрушка в жизни человека: Учебное пособие. Иркутск: Издательство ИГУ. - 2002.

) Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 201

Приложение

Сюжетно-ролевые игры - занятия

Магазин

Материал. Стол для выдачи товара, стеллаж, тележка, игрушки, кассовый аппарат, волшебный колпак. Парные карточки из математического набора.

Предварительная работа. Беседа по теме: Какие магазины есть в нашем городе? Какие товары продают в магазине? В какие магазины вы ходили с родителями? Что вы покупали? Откуда в магазине появляются товары? Кто работает в магазине? Какие обязанности выполняет заведующий магазином, продавец, кассир, шофёр? Какую пользу приносит людям их труд? И т.д.

За два - три дня до начала игры - занятия воспитатель сообщает детям, что скоро в их группе откроется магазин игрушек, уточняет: какие игрушки они хотели бы купить. Затем «звонит» на фабрику игрушек и заказывает товар в соответствии с заказами детей.

Участники. Взрослые - курьер и продавец. Дети - кассир, грузчики, посыльные.

Ход игры. В групповую комнату входит Курьер, он везёт грузовик с игрушками.

Курьер. Здравствуйте! Вы заказывали игрушки для магазина. Ваш заказ доставлен. Надо разгрузить машину.

Грузчики перекладывают игрушки из машины на стол. Воспитатель предлагает двум детям стать работниками зала и вместе с ним разложить игрушки по полкам стеллажа, выставляя рядом с каждой числовую карточку (номер игрушки).

Дети садятся полукругом, перед ними стеллаж с игрушками: стол, на котором лежат карточки (чеки), идентичные тем, которые стоят около каждой игрушки; кассовый аппарат.

Продавец. Внимание, внимание! В нашей группе открылся магазин игрушек!

Сегодня продавцом в магазине буду я. В нашем магазине все покупки доставляются на дом. Покупатель заказывает игрушку, получает у кассира чек и возвращается на своё место. Мои помощники - посыльные - доставят ему покупку.

Чтобы кассир выдал чек, покупатель должен дотронуться до волшебного колпака и превратиться в игрушку, которую хочет купить. Игрушка называет себя, рассказывает, из каких деталей она состоит, из какого материала она сделана, описывает свой характер. Если игрушка заводная, озвученная и разборная, объясняет, как в неё играть.

Курьер. Я хотел бы стать первым покупателем. Можно мне купить этот бинокль? (Дотрагивается до волшебного колпака, берёт бинокль и составляет рассказ от его имени.) Я - бинокль. Состою из двух частей белого цвета, в которых находятся увеличительные стёкла. Я сделан из пластмассы. Меня можно носить, повесив на шею. Я могу складываться. Я всегда весёлый. Мне нравится всё увеличивать.

Кассир вручает Курьеру чек (карточку с номером бинокля). Продавец возвращает бинокль на стеллаж. Курьер благодарит работников магазина, прощается и уходит. Игра продолжается. Каждый ребёнок, выбрав игрушку, описывает её и, получив чек, уходит из магазина. Когда несколько игрушек куплено, Продавец вызывает посыльных.

Продавец. Заказы сделаны, пора их доставить. Саша и Илья, вы сегодня посыльные. Вам надо взять игрушки вместе с карточками, на которых указан номер чека, и отдать покупателям, которые приобрели товар. Доставив игрушки по назначению, вы должны поблагодарить за покупку, пожелать покупателю всего доброго.

Дети - посыльные разносят купленные игрушки.

Посыльный. Добрый день! Предъявите чек и получите покупку.

Покупатель. (Отдаёт чек) Пожалуйста.

Посыльный сравнивает карточки, отдаёт игрушку, благодарит за покупку и прощается. Таким образом, все покупатели получают товар.

Дети играют с игрушками. Например, мальчики, купившие машинки, могут построить гараж, автотрассу и мост.

Библиотека

Материал. Книжный шкаф. Картотека. «Волшебный экран».Набор картинок «Библиотека». Книги. Набор цветной бумаги, кисти, клей, ножницы. Карточка - формуляр - на каждого ребенка. Коробка.

Предварительная работа. Чтение художественной литературы. Рассматривание иллюстраций. Экскурсия в библиотеку и в книжный магазин.

Ход игры

Дети сидят на стульях, расставленных полукругом.

Воспитатель. Давайте поиграем в буквы. Перечислите предметы, названия которых начинаются с буквы « Б». Скажите, для чего созданы библиотеки? Люди, какой специальности работают в библиотеке? Чем они занимаются? Каждый ли человек может работать библиотекарем?

Воспитатель выставляет «волшебный экран», на котором закреплены картинки из набора «Библиотека»

«Часть объекта».

Может ли такое случиться: есть библиотека, а библиотекаря нет. (Ночью библиотека закрыта, библиотекарь уходит домой)

Есть книги, но нет библиотеки. (Книги могут находиться в книжном магазине, на складе, в типографии.)

Какие книги находятся в библиотеке? Сколько их? Где они стоят? (Предположения детей)

Как библиотекарь среди множества книг находит нужную? Можно ли держать у себя библиотечную книгу долгое время? Почему? (ответы детей)

 «Место объекта»

Где строят библиотеки и почему? Можно ли организовать библиотеку в лесу (селе, городе)? (Библиотеки строят там, где живут люди.) Рядом, с какими учреждениями нужно строить библиотеки? Почему? Рядом со школами, институтами. Школьники и студенты много читают. Книги им нужны для учёбы.

 «Прошлое объекта»

Сядем в машину времени и отправимся в прошлое.

Как вы думаете, были библиотеки в древности? Как люди хранили и передавали информацию, когда не было книг? Где хранили рукописные книги? (Предположения детей.)

В давние времена свои библиотеки имели только очень богатые люди. Ведь книги были очень дороги. Позднее библиотеки стали появляться при монастырях и университетах. В них хранились в основном церковные и научные книги.

«Будущее объекта»

Как вы думаете, через тысячу лет люди будут читать? Почему? Интересно, сохраняться ли в будущем библиотек? Чем они будут отличаться от наших библиотек? (Предположения детей.)

А может быть библиотек не будет? Ведь в будущем у каждого человека дома будет компьютер, на экране у которого можно прочитать любую книгу. Как вы думаете компьютер - необходимая вещь? Почему? Некоторые люди многое времени проводят у экранов компьютеров. Хорошо ли это? Почему? Что произойдёт, если люди перестанут читать, если пропадут все книги? (Ответы детей.)

В нашей группе тоже есть небольшая библиотека. (Дети подходят к книжному уголку.) Как вы следите за порядком в библиотеке? Как вы ухаживаете за книгами? Аккуратно расставляем книги. Бережно к ним относимся. Подклеиваем повреждённые страницы.Как вы находите на полках библиотеки нужную вам книгу? (Достаём книгу, рассматриваем обложку, читаем название.) В библиотеке книги расставлены по темам. Для того чтобы можно было быстро найти нужную книгу, давайте обклеим корешки книг полосками цветной бумаги и составим картотеку.

Воспитатель. Теперь можно не только быстро найти нужное произведение, но и записать в формуляр, какую книгу вы взяли почитать.

Дети подписывают формуляры и ставят их в коробку.

Воспитатель. Давайте играть в библиотеку. Лера будет библиотекарем. Кто хочет выбрать книгу?

Лера занимает место за столом библиотекаря. Дети по желанию приходят за книгами.

Варя. Здравствуйте.

Лера. Здравствуйте. Какую книгу вы хотите почитать?

Варя. Сказка «Морозко» у вас есть?

Лера. (Просматривает картотеку) Да, есть. Вы возьмёте её с собой или будете читать в читальном зале?

Варя. Возьму с собой.

Лера. Сейчас запишем книгу в формуляр. (Рисует в карточке девочки фиолетовый прямоугольник.) Возьмите, пожалуйста. До свидания.

Варя берёт книгу. К Лере подходит следующий ребёнок. И так далее.

Усложнение игры: проведение экскурсии по библиотеке, получение и оформление новых книг, участие детей в подготовке тематической выставки.

Дом моделей

Материал. Конверт с письмом. Материал для дидактической игры « Часть чего?». Коробка с лоскутками. Образцы ткани ( шерсть, шелк, хлопок, лен) из исходный материалов. Скомканные листы бумаги. Аудиозапись спокойной музыки.

Предварительная работа. Беседа о профессии художника - модельера.

Рассматривание журналов мод (образцы одежды). Составление плана описания моделей одежды:

 Название предмета одежды, ее назначение - специальная, повседневная или выходная;

 Цвет и качество ткани, из которой сшита модель;

 Фасон (конструкция) и основные детали;

 Декоративная отделка;

 Аксессуары.

Ход игры

Готовясь к игре, дети по желанию добавляют к своей одежде аксессуары (пояса, шарфы, украшения и т.п.)

Воспитатель. Какие вы нарядные! Сегодня мы отправляемся в «Дом моделей». (Подводит детей к двери) Но что это? Двери закрыты, а на столе - конверт. (Достаёт из конверта письмо, читает) «Дорогие гости! Чтобы принять участие в показе моделей одежды, вы должны ответить на вопросы и выполнить задания».

Игра «Часть чего?».

Воспитатель показывает картинки, на которых изображены отдельные детали предметов одежды. Каждый ребёнок получает карточку с изображением модели. Он должен подобрать к ней недостающие детали.

Воспитатель. Воротник - часть чего? (Куртки.) Карман от чего? (От пальто.) Рукав от чего? (От рубашки.) Волан от чего? (От платья.) И т.д.

Игра «Что было, что будет?»

Воспитатель показывает образцы ткани и исходных материалов. Дети должны сказать, из чего ткань сделана и какую одежду из неё можно сшить.(Шерстяная ткань сделана из шерсти животных, из неё шьют тёплую одежду - пальто, куртки, костюмы. Хлопковую ткань производят из волокон хлопка, из неё шьют лёгкие летние вещи - рубашки, платья. Шёлковую ткань делают из нитей, которые получают из раскручивания кокона гусеницы шелкопряда. Шёлк - ткань тонкая и нежная. Из неё шьют нарядные платья. Из стеблей льна получают прочные нити, из которых ткут льняную ткань. Льняные изделия - скатерти, постельное бельё.

Игра «Угадай, что за ткань».

Воспитатель открывает коробку, в которой лежат лоскутки разных тканей и записка: «Угадайте, в какую одежду мы хотим превратиться?». Каждый ребёнок получает лоскуток, рассматривает его и говорит, что можно сшить из такой ткани.

Воспитатель. Молодцы, вы справились со всеми заданиями. Двери открыты!

Дети садятся на стулья, расставленные вдоль яркой ковровой дорожки. Воспитатель объясняет начало показа моделей детской одежды. Звучит аудиозапись спокойной музыки.

Воспитатель. Дорогие зрители, позвольте представить вам художника - модельера Романа.

Роман подходит к любой девочке, приглашает её на подиум. Девочка - модель медленно проходит по дорожке, поворачивается, демонстрируя свой наряд. В это время модельер рассказывает о её одежде.

Воспитатель. Не хотите ли вы задать модельеру или манекенщице какие - либо вопросы?

Дети. Из какой ткани сшита эта модель? Что тебе нравится в этой модели

больше всего? Можно ли надеть эту блузку с джинсовой юбкой? Будет ли такой же красивой эта блузка, если сшить её из шерстяной ткани?

Когда модельер и манекенщица ответят на все вопросы, педагог разрешает им вернуться на свои места. Мальчик провожает девочку, благодарит за помощь. Дети им аплодируют.

Модели одежды представляют четыре - пять пар детей.

Воспитатель. Молодцы! Прекрасные модели! А как красиво двигались наши манекенщицы! Представьте, что на нашем подиуме модели одежды представляют сказочные персонажи. Покажите, как они могли бы двигаться.

Игра «Сказочные персонажи».

Ведущий называет персонаж сказки. ( Буратино, Снежная Королева, красная Шапочка, Кощей Бессмертный, Незнайка, Курочка Ряба, медведь, робот). Дети демонстрируют его походку.

Воспитатель. Для того, чтобы во время показа одежда выглядела красиво, должны потрудиться не только художники - модельеры. Все вещи надо погладить.

Раз, два, три, четыре, пять,

Начинаю колдовать.

Превращаю вас в утюги.

Игра «Быстрые утюжки».

Каждый ребёнок получает скомканный лист бумаги и. по сигналу воспитателя надо как можно быстрее разгладить руками бумагу. Затем детям предлагается представить, что чувствует утюг, попадая в разные ситуации.

Воспитатель. Ты - холодный утюг, стоишь в шкафу. Что ты чувствуешь? Ты - горячий утюг, гладишь нарядное платье. А тебе приходиться гладить дырявое полотенце. Ты - очень старый утюг, и тебя хотят заменить на новый. А тебя забыли выключить. Каким утюгом ты хотел бы быть? (Ответы детей.)

Раз, два, три, четыре, пять,

Стали вы детьми опять!

Вот и закончился показ моделей детской одежды. До свидания, до новых встреч!!!

Вечером с детьми проводится беседа, во время которой воспитатель выясняет, что им больше всего понравилось в игре, что запомнилось.