

Рег. № _____

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
“Восточно-Сибирская государственная академия образования”
Факультет педагогики
Кафедра психологии и педагогики дошкольного образования**

Специальность: 050707.65
Педагогика и методика дошкольного
образования
Квалификация: Организатор-
методист дошкольного образования
Форма обучения: заочная

Тараненко Евгения Сергеевна

**СЮЖЕТНО - РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Приложение к дипломной работе

Научный руководитель:
Зайцева О.Ю., канд. псих. наук,
доцент
Рецензент: Петрова М.А, канд. пед.
наук, доцент

Работа допущена к защите _____ (дата)
Заведующий кафедрой _____ (подпись)
Защищена на «_____» «__» _____ 2014 г.

Иркутск 2014

Наблюдение за детьми в процессе их игровой деятельности (сюжетно-ролевых игр)

Цель: выявить уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.

Наблюдение за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей 5-7 лет проводится в естественных условиях. В ходе наблюдения выявляются:

- умение ставить игровые цели и задачи;
- особенности содержания игры;
- степень разнообразия и развернутости сюжетов игры;
- умение выполнять роль и организовывать игровое взаимодействие;
- характер игровых действий
- степень использования игровых предметов;
- осознание и следование игровым правилам;
- степень подготовки игровой среды;
- степень включения взрослого в игру.

Оценка результатов. Анализ протоколов проводят по схеме:

I. Замысел игры, постановка игровых целей и задач:

1. Как возникает замысел игры (определяется игровой средой, предложением сверстника, возникает по инициативе самого ребёнка и т.д.);
2. Обсуждает ли замысел игры с партнёрами, учитывает ли их точку зрения;
3. Насколько устойчив замысел игры. Видит ли ребёнок перспективу игры;

4. Статичен ли замысел или развивается по ходу игры. Насколько часто наблюдается импровизация в игре;

5. Умеет ли сформулировать игровую цель, игровую задачу словесно и

Продолжение приложения 1.

предложить её другим детям.

II. Содержание игры:

1. Что составляет основное содержание игры (действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми);

2. Насколько разнообразно содержание игры. Как часто повторяются игры с одинаковым содержанием. Каково соотношение предметных, бытовых игр, отражающих общественные отношения.

III. Сюжет игры:

1. Насколько разнообразны сюжеты игр. Указать их название и количество;

2. Какова устойчивость сюжета игры, т.е. насколько ребёнок следует одному сюжету;

3. Сколько событий ребёнок объединяет в один сюжет;

4. Насколько развернут сюжет. Представляет ли он из себя цепочку событий или одновременно ребёнок является участником нескольких событий, включённых в сюжет;

5. Как проявляется умение совместно строить и творчески развивать сюжет игры;

6. Каковы источники сюжетов игры (кинофильмы, книги, наблюдения, рассказы взрослых и т.д.).

IV. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре:

1. Обозначает ли выполняемую роль словом и когда (до игры или во время игры);
2. Какие средства использует для взаимодействия с партнёром по игре (ролевая речь, предметные действия, мимика, пантомимика).
3. Каковы отличительные особенности ролевого диалога (степень развёрнутости: отдельные реплики, фразы, длительность ролевого диалога, направленность к игрушке, реальному или воображаемому партнёру);
4. Передаёт ли и как характерные особенности персонажа;
5. Как участвует в распределении ролей? Кто руководит распределением ролей? Какие роли чаще исполняет: главные или второстепенные? Как относится к необходимости выполнять второстепенные роли;
6. Что предпочитает ребёнок: играть один или входить в игровое объединение. Дать характеристику этого объединения: численность, устойчивость и характер взаимоотношений;
7. Есть ли у ребёнка любимые роли и сколько он может выполнять ролей в разных играх.

V. Игровые действия и игровые предметы:

1. Использует ли в игре ребёнок предметы-заместители и какие. По какому принципу ребёнок выбирает предметы-заместители и преобразует их для использования в игре.
2. Даёт ли словесное обозначение предметам-заместителям, насколько легко это делает.

3. Кто является инициатором выбора предмета-заместителя: сам ребёнок или взрослый. Предлагает ли свой вариант замещения партнёру.

4. Использует ли в игре образные игрушки и как часто. Есть ли у ребёнка любимые игрушки.

5. Характеристика игровых действий: степень обобщённости, развёрнутости, разнообразия, адекватности, согласованности своих действий с действиями партнёра по игре. Какова роль слова в осуществлении игровых действий.

6. Как воспринимает воображаемую ситуацию, понимает ли её условность, играет ли с воображаемыми предметами.

VI. Игровые правила.

1. Выполняют ли правила функцию регулятора игры. Создается ли правило ребёнком.

2. Как соотносит ребёнок выполнение правила с взятой на себя ролью.

VII. Достижение результата игры.

1. Как соотносится первоначальный замысел и его реализация в игре.

2. Соотносит ли ребёнок свой замысел с достигнутым результатом.

3. Какими средствами достигается реализация замысла.

IX. Игровая среда.

1. Готовит ли игровую среду заранее или подбирает предметы по ходу игры.

2. Использует ли предложенную игровую среду (оборудование игрового уголка) и как.

X. Роль взрослого в руководстве игрой.

1. Обращается ли ребёнок к взрослому в процессе игры и по поводу

чего. Как часто обращается.

2. Предлагает ли принять взрослому участие в игре.

Полученные результаты соотносят с таблицей и определяют уровень развития сюжетно-ролевой игры в соответствии с возрастом ребёнка.

Приложение 2

Таблица 1.

Уровни развития сюжетно-ролевой игры (по Д.Б.Эльконину)

Показатель игры	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень
Основное содержание игры	Действия с определёнными предметами, направленные на соучастника игры	В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному.	Выполнение роли и вытекающих из неё действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношения с другими участниками игры.	Выполнение действий, связанных с отношением к другим людям
Характер игровой роли	Роли фактически, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действие. При ролевых разделениях функций в игре дети не вступают друг с другом в типичные для реальной жизни отношения.	Намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью	Роли очерчены и выделены называются до начала игры. Появляется ролевая речь, обращённая к товарищу по игре, но иногда появляются обычные неигровые отношения.	Роли выделены и очерчены, названы до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер.
Характер игровых	Действия однообразны и состоят из ряда	Логика действий определяется жизненной	Логика и характер действий	Действия чётко, последовательн

действий	повторяющихся операций.	последовательно стью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий.	определяются ролью. Действия очень разнообразны	о воссоздают реальную логику. Они очень разнообразны, ясно выделены действия, направленные к другим персонажам. игры.
Отношение к правилам	Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей. Правила отсутствуют	Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, принятие ничем не мотивируется. Правило явно ещё не вычленяется, но оно уже может победить в случае конфликта непосредственно е желание.	Нарушение логики действий опротестовывается ссылкой на то, «что так не бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно ещё полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственно е желание. Нарушение правил лучше замечается со стороны.	Нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную действительность но и указанием на иррациональность правил. Правила явно вычленены в борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием побеждает первое

Приложение 3

Таблица 2.

Пример протокола в экспериментальной группе после констатирующего эксперимента.

№	Имя ребенка	1. Наблюдение за играми (маx. 4 балла)	2. «Звездный мальчик» (маx. 3 балла)	3. «Обыграй игрушку» (маx. 3 балла)	Итог (маx. 10 баллов)
1	Егор Б.	3	2	2	7
2	Артем В.	3	3	2	8
3	Ира В.	2	1	2	5
4	Влад Д.	2	2	2	6
5	Алеша К.	1	1	1	3
6	Ярик К.	1	1	1	3
7	Маша К.	2	2	2	6
8	Паша К.	1	1	1	3
9	Лера К.	2	2	2	6
10	Юля М.	2	1	2	5
11	Ваня Н.	1	1	1	3
12	Даниил П.	1	1	1	3
13	Сережа П.	2	1	2	5
14	Костя П.	3	2	2	7
15	Оля С.	3	2	2	7
16	Карина С.	1	1	1	3
17	Лера Т.	4	3	3	10
18	Сардор Т.	2	2	1	5
19	Даша Х.	4	2	3	9

Высокий уровень – 9-10 баллов

Средний уровень – 5-7 баллов

Низкий уровень -1-4 баллов

Дети с высоким уровнем – 2 человек (11%)

Дети со средним уровнем – 11 человек (57%)

Дети с низким уровнем – 6 человека (32%)

Таблица 3.

Пример протокола в экспериментальной группе после формирующего эксперимента.

№	Имя ребенка	1. Наблюдение за играми (макс. 4 балла)	2. «Звездный мальчик» (макс. 3 балла)	3. «Обыгрывай игрушку» (макс. 3 балла)	Итог (макс. 10 баллов)
1	Егор Б.	3	3	2	9
2	Артем В.	3	3	2	8
3	Ира В.	3	2	2	7
4	Влад Д.	3	2	2	8
5	Алеша К.	2	1	2	6
6	Ярик К.	2	2	2	6
7	Маша К.	3	2	2	8
8	Паша К.	3	1	2	7

9	Лера К.	4	2	3	10
10	Юля М.	3	2	2	8
11	Ваня Н.	3	1	2	7
12	Даниил П.	3	2	3	7
13	Сереза П.	3	2	2	8
14	Костя П.	4	3	3	10
15	Оля С.	4	3	2	10
16	Карина С.	2	1	1	4
17	Лера Т.	4	3	3	10
18	Сардор Т.	3	2	2	8
19	Даша Х.	4	3	3	10

Дети с высоким уровнем – 6 человек (32%)

Дети со средним уровнем – 12 человек (63%)

Дети с низким уровнем – 1 человек (5%)

Таблица 4.

Пример протокола в контрольной группе после констатирующего эксперимента.

№	Имя ребенка	1. Наблюдение за играми (max. 4балла)	2. «Звездный мальчик» (max. 3 балла)	3. «Обыграй игрушку» (max. 3 балла)	Итог (max. 10 баллов)
1	Лиза А.	4	3	3	10
2	Саша Б.	2	1	2	5
3	Алиса Б.	1	1	1	3
4	Миша Г.	3	3	2	8
5	Матвей Д.	3	2	2	7

6	Данил Ж.	2	2	2	6
7	Настя З.	1	1	1	3
8	Катя И.	3	3	2	8
9	Слава К.	1	1	1	3
10	Рома К.	2	2	2	6
11	Аня Л.	2	2	2	6
12	Максим М.	1	1	1	3
13	Женя Н.	2	1	1	4
14	Вадим П..	4	2	3	9
15	Карина П..	1	1	1	3
16	Кира С	3	2	2	7
17	Лиза Т	2	2	2	6
18	Ника Т.	3	2	2	7
19	Дима У.	1	1	1	3
20	Соня Ш.	2	2	1	5

Дети с высоким уровнем – 2 человек (10%)

Дети со средним уровнем – 13 человек (65%)

Дети с низким уровнем – 7 человек (35%)

Приложение 4.***Сюжетно-ролевая игра «Кафе» в форме игровой оболочки «Телепередача»***

Цель: выявить полноту и точность представлений детей о работе кафе; уточнить представлений детей по теме игры; преобразовать представления детей в игровой опыт; создание игровой обстановки для игры; создание атрибутов для игры; развитие сюжетосложения, творческого воображения.

Оборудование: столы, стулья, микрофон, салфетки, посуда и т.д.

Возраст: 6 лет.

Ход: воспитатель выступает в роли корреспондента и проводит игровую ситуацию «Блиц-опрос» («Вы были в кафе?», «Что там можно заказать?», «Кто там работает?», «Кто помогает официанту выполнить заказ?»). Игровая ситуация «Специальный репортаж» - рассматривание с детьми фотографий. Подготовка к выполнению роли репортеров, официантов, поваров, посетителей. Составление вопросов об оформлении зала, одежде работников и их взаимодействии. Разыгрывается ситуация «Мы ведем репортаж из кафе». Игровая ситуация «Круглый стол» - обсуждаются вопросы: «Можем ли мы открыть кафе в группе и поиграть?», «Какие роли могут быть в игре?», «Какое может быть меню?». Игровая ситуация «Телемагазин», где рекламируются товары из имеющихся в группе и определяется возможность использования в игре. Игровая ситуация «Очумелые ручки» объясняется тем, что нужны атрибуты для кафе (картофель фри, пирожки и мн.др.). Далее проводится «Репортаж о детском празднике в кафе». Дети придумывают сценарий детского праздника, конкурсы, вопросы для интервью с посетителями. Затем, воспитатель организует игровую ситуацию «Удивительные события в игре», дети самостоятельно придумывают интересные происшествия и обыгрывают их.

Сюжетно-ролевая игра «Путешествие в стране Хохотании»

Цель: Развитие у детей умения создавать яркие игровые образы, наделять их эмоциональной жизнью. Развитие творческого воображения. Совершенствовать умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку.

Оборудование: человечек-игрушка необычного вида, несоотнесимая ни с одной из знакомых сказок сказочным героем, карта «сказочной страны».

Возраст: 6 лет.

Ход: проводится игра-этюд «Фантастические страны». Воспитатель показывает человечка и говорит о том, что он с другой страны. Проводится образно-речевая игра «Придумай ситуацию», что почувствовал наш герой, очутившись у нас в группе. Предлагает придумать как украсить группу игра-этюда «Волшебная картина». Герою понравилось и он пригласил нас к себе в гости. Игровая ситуация «Как мы полетим в сказочную страну»; «Начало путешествия». Самостоятельная игровая деятельность детей.

Сюжетно-ролевая игра «На дорогах города»

Цель: Развитие у детей умения создавать яркие игровые образы, наделять их яркой эмоциональной жизнью. Развитие способности выбирать, давать описание и изображать игрового персонажа при помощи средств вербальной и невербальной выразительности.

Оборудование: игрушечные машины, флажки для регулировщика – красный и зеленый.

Возраст: 5–7 лет.

Ход игры: проводится игра-этюда «А если бы ...», затем детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки после игры-этюда «Что случилось?», но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах «Изобрази, как...». Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика игра-этюда «Немое кино» - он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением. Самостоятельное придумывание детьми развития сюжета игры.

Сюжетно-ролевая игра «Школа»

Цель: уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель. Поддерживать и развивать стремления детей использовать новые способы распределения ролей, развитие умения вести разнообразные диалоги по ходу игры, вариативно менять ролевое поведение в зависимости от игровой ситуации, способствовать включению в игру воображаемого персонажа, формирование сюжетосложения.

Оборудование: ручки, тетради, детские книжки, азбука, цифры, доска, мел, указка.

Возраст: 6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в школу, но для начала проводится игра-этюда «Посещение школьного базара в гипермаркете». Проводится беседа о том, зачем нужна школа, кто там работает, что делают

ученики. По желанию детей выбирается Учитель. Остальные дети – Ученики. Учитель задает ученикам задания, они самостоятельно и старательно выполняют его. На другом уроке другой Учитель. Дети занимаются на уроках математики, родного языка, физкультуры, пения и т. д. Проводятся, также, игры-этюды «На уроке»; «На перемене»; «Праздник новой отметки»; «Необычные ситуации на уроках».

Сюжетно-ролевая игра «Космическое приключение»

Цель: Развитие у детей умения видеть необычное в обычном, накопление опыта творческого видения окружающего

Оборудование: космический корабль и строительный материал, пристегивающие ремни, инструменты для работы в космосе, игрушечные фотоаппараты.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: Проводится игра-эюд «Слушаем радиопередачу». Воспитатель спрашивает у детей, хотели бы они побывать в космосе? Каким нужно быть человеком, чтобы полететь в космос? (Сильным, смелым, ловким, умным.)

Проводится образно-речевая игра «На кого похоже».

Далее воспитатель предлагает отправиться в космос, чтобы оставить там спутник, который будет передавать на Землю сигналы о погоде. Также надо будет сделать фотографии нашей планеты с космоса. Все вместе вспоминают, что еще нужно взять с собой, чтобы ничего не могло случиться во время полета. Роли Пилотов, Штурмана, Радиста, Капитана распределяются по желанию детей или с помощью игры «Волшебный предмет». Дети самостоятельно обыгрывают ситуацию. Они выполняют задание и возвращаются на Землю.