

A decorative border surrounds the central text area. It features a repeating pattern of colorful geometric shapes, including squares, triangles, circles, and stylized floral motifs in shades of blue, green, yellow, and purple. The background of the central area is a light gray checkerboard pattern.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Теоретико-практические материалы
по теме: «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»
для заместителей заведующих по УВР
и старших воспитателей*

**«Диагностика
сюжетно-ролевой игры
дошкольника»**

Представлены тесты, используемые для диагностики сюжетноролевой игры:

Тест 1. «Взятие ребенком на себя роли» (по Д. Б. Эльконину) Цель: Изучение особенностей взятия ребенком на себя роли.

Экспериментальный материал: сюжетные игрушки для игр в «детский сад», «семью», «больницу».

Ход проведения исследования: проводится 3 экспериментальные серии игр с детьми 3-7 лет.

Первая серия. Игры в «самих себя», во «взрослых», в «товарищей»,

Серия состоит из трех взаимосвязанных ситуаций;

1 ситуация — экспериментатор организует игру в «детский сад», но так, чтобы каждый из ее участников оставался самим собой: воспитатель — воспитателем, а дети — детьми. Если дети согласны, воспитатель передает им управление игрой, при необходимости спрашивает. «Что надо делать?» — и выполняет их указания;

2 ситуация — в случае отказа детей от игры в «самих себя» или по ее окончании, если игра возникает, взрослый предлагает играть иначе: один ребенок будет воспитателем (называя при этом имя воспитателя группы), а воспитатель с другим ребенком — детьми. В дальнейшем педагог участвует в развертывающейся игре в роли одного из детей;

3 ситуация воспитатель предлагает поиграть так: он будет воспитателем группы, а дети будут играть роль кого-либо из товарищей своей же группы. При этом он или сам называет имена тех, кого будут изображать играющие, или предлагает детям выбрать самим.

В каждой из организованных таким образом игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп детского сада.

Вторая серия. Игры с нарушением последовательности действий при выполнении ребенком роли. Организуют игры с хорошо знакомым детям содержанием; в «детский сад», в «больницу», в «Семью». По ходу игры экспериментатор пытается нарушить последовательность действий (например, сначала предлагает «съесть мороженое, а потом суп»). В каждой из игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп.

Третья серия. Игры с нарушением смысла роли. Роль ставится в противоречие с действиями, которые должен выполнять ребенок. Можно использовать 2 ситуации:

1 ситуация с детьми развертывается ролевая игра «трамвай»: предлагается сумка для денег, билеты, подготавливается место для водителя. После того как игра разворачивается, детям предлагают играть так: водитель будет продавать билеты, а кондуктор вести вагон. Когда измененная игра начинается, экспериментатор, играющий с детьми, выходит на остановку и говорит, что водителя зовут начальник депо;

2 ситуация разыгрываются игры с правилами: «Волк и зайцы», «Волк и гуси», «Кот и мыши», «Лиса и зайцы». Предлагают, чтобы гуси ловили волка, зайцы лису и волка, мыши — кота.

Оценка результатов: В первой серии определяют, что, прежде всего, выделяет ребенок в действиях взрослого. Выясняют, как роль взаимосвязана с правилами действия или общественного поведения.

Во второй серии анализируют, каков характер логики действий и чем она определяется. Как относится ребенок к нарушению логики действий и каковы мотивы протеста против ее нарушения

На основе данных первой и второй серий определяют уровень развития игры для каждого ребенка (Таблица 17). В третьей серии определяют отношение ребенка к роли, взятой на себя в игре, доказать, что внутри роли фактически имеется известное правило поведения, отражающее логику реального действия и реальных отношений.

Тест 2. «Устойчивость в подчинении игровому правилу» (по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики: изучение устойчивости в подчинении игровому правилу.

Экспериментальный материал: сюжетные игрушки для игры в «дочки-матери» и «пожарных».

Ход проведения исследования: Исследование проводится с детьми 3-7 лет. Сюжет игры варьируют с учетом возраста и пола детей.

Взрослый организует следующие ситуации:

ситуация экспериментатор предлагает детям поиграть в «дочки-матери». Когда игра разворачивается, он берет на себя роль воспитателя и предлагает играющим оставить своих дочек в детском саду;

ситуация — организатор организует игру в «пожарных», берет на себя роль пожарного и, когда команда прибывает тушить пожар, просит шофера остаться в машине.

Оценка результатов: Анализируют поведение ребенка в ситуации борьбы мотивов, когда необходимо подчиниться правилу, вытекающему из роли, преодолев ситуационные желания. Детей распределяют по четырем уровням подчинения игровому правилу (таблица 17) по возрастам: 3-4 года, 4-5 лет, 5-6 лет, 6-7 лет.

Тест 3. «Влияние сюжета и роли на подчинение правилу, содержащемуся в игре» (по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики: изучение влияния сюжета и роли на подчинение правилу игры.

Экспериментальный материал: разработанные сюжеты игр в «эстафету», «машинистов», «прятки», «кошки-мышки».

Ход проведения исследования: Исследователь организует несколько серий.

Первая серия. Взрослый с детьми проводит эстафету. Все испытуемые встают в линию и по сигналу экспериментатора — «Раз, два, три!» должны бежать к нему.

Вторая серия. Экспериментатор предлагает поиграть в «машинистов». Дети встают в одну линию, каждый из них — машинист. По сигналу экспериментатора (3 хлопка в ладоши) машинисты должны бежать к нему. Кто выезжает раньше или задерживается, тот проигрывает.

Третья серия. Проводится индивидуально. Экспериментатор играет с ребенком в «прятки». Ребенок прячется, а взрослый его ищет. Перед началом игры ребенку говорят: «Сиди тихо. Если выглянешь или будешь разговаривать, я тебя сразу найду и поймаю».

Четвертая серия. Проводится индивидуально. Игра в «кошки-мышки». Ребенок-мышка прячется в норку. Перед этим экспериментатор-кошка говорит: «Сиди тихо. Я — голодная кошка. Если выглянешь или зашумишь, я тебя сразу найду и съем». Затем предлагает поиграть в «машинистов». Дети встают в одну линию, каждый из них

Таким образом, во второй серии появляется роль, а в четвертой — еще и сюжет.

Оценка результатов: Подсчитывают количество детей, подчинившихся и не подчинившихся правилу. Результаты заносят в таблицу (таблица 18).

Рассматриваются особенности поведения детей разных возрастов в играх с сюжетом и без сюжета и особенности подчинения правилу в игре. Делают выводы о влиянии сюжета и роли на эффективность подчинения правилу.

Тест 4. Особенности сюжетно-ролевой игры

Цель диагностики: изучение особенностей сюжетно-ролевой игры.

Ход проведения исследования: проводят наблюдение в естественных условиях за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей 2—7 лет.

Оценка результатов: анализ протоколов проводят по схеме:

1. Замысел игры, постановка игровых целей и задач.

Как возникает замысел игры (определяется игровой средой, предложением сверстника, возникает по инициативе самого ребенка и т. д.).

Обсуждает ли замысел игры с партнерами, учитывает ли их точку зрения.

Насколько устойчив замысел игры. Видит ли ребенок перспективу игры.

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

Умеет ли сформулировать игровую цель, игровую задачу словесно и предложить ее другим детям.

2. Содержание игры.

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

Насколько разнообразно содержание игры. Как часто повторяются игры с одинаковым содержанием.

Каково соотношение предметных, бытовых игр, отражающих общественные отношения.

3. Сюжет игры.

Насколько разнообразны сюжеты игр. Указать их название и количество.

Какова устойчивость сюжета игры, т. е. насколько ребенок следует одному сюжету.

Сколько событий ребенок объединяет в один сюжет.

Насколько развернут сюжет. Представляет ли он из себя цепочку событий или одновременно ребенок является участником нескольких событий, включенных в сюжет.

Как проявляется умение совместно строить и творчески развивать сюжет игры.

Каковы источники сюжетов игры (кинофильмы, книги, наблюдения, рассказы взрослых).

4. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре.

Обозначает ли выполняемую роль словом и когда (до игры или во время игры).

Какие средства использует для взаимодействия с партнером по игре (ролевая речь, предметные действия, мимика и пантомимика).

Каковы отличительные особенности ролевого диалога (степень развернутости: отдельные реплики, фразы, длительность ролевого диалога, направленность к игрушке, реальному или воображаемому партнеру).

Передает ли и как характерные особенности персонажа.

Как участвует в распределении ролей. Кто руководит распределением ролей. Какие роли чаще исполняет: главные или второстепенные. Как относится к необходимости выполнять второстепенные роли.

Что предпочитает ребенок: играть один или входить в игровое объединение. Дать характеристику этого объединения: численность, устойчивость и характер взаимоотношений. Есть ли у ребенка любимые роли и сколько он может выполнять ролей в разных играх.

5. Игровые действия и игровые предметы.

1. Использует ли ребенок в игре предметы-заместители и какие. По какому принципу ребенок выбирает предметы-заместители и преобразует их для использования в игре.

2. Дает ли словесное обозначение предметам-заместителям, насколько легко это делает.

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

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

Есть ли у ребенка любимые игрушки.

5. Характеристика игровых действий: степень обобщенности, развернутости, разнообразия, адекватности, согласованности своих действий с действиями партнера по игре. Какова роль слова в осуществлении игровых действий.

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

6. Игровые правила.

Выполняют ли правила функцию регулятора игры. Создается ли правило ребенком. Как соотносит ребенок выполнение правила со взятой на себя ролью. Следит ли за выполнением правил другими детьми. Как реагирует на нарушение правил партнерами по игре. Как относится к замечаниям партнера по игре по поводу выполнения им правил.

7. Достижение результата игры.

Как соотносится первоначальный замысел и его реализация в игре. Соотносит ли ребенок свой замысел с достигнутым результатом. Какими средствами достигается реализация замысла.

8. Особенности конфликтов в игре.

По поводу чего чаще всего возникают конфликты (распределение ролей, выполнение правил, обладание игрушкой и т. д.). Каковы способы разрешения конфликтов.

9. Игровая среда.

Готовит ли игровую среду заранее или подбирает предметы по ходу игры. Использует ли предложенную игровую среду (оборудование игрового уголка) и как.

10. Роль взрослого в руководстве игрой.

Обращается ли ребенок к взрослому в процессе игры и по поводу чего. Как часто обращается. Предлагает ли принять взрослому участие в игре. Полученные результаты соотносят с таблицей 3 и определяют уровень развития сюжетно-ролевой игры в соответствии с возрастом ребенка.

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

Показатель игры	1 уровень	2 уровень	3 уровень	уровень4
Основное содержание игры	Действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры.	В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному.	Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений с другими участниками игры.	Выполнение действий связанных отношением к другим людям.
Характер игровой роли	Роли есть фактически, но они не называются и определяются характером действий, а не определяют действие.	Роли называются, намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью.	Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры. Появляется речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда прорываются обычные внеигровые отношения.	Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер.
Характер игровых действий	Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций	Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий.	Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны.	Действия четко, последовательно воспроизводят 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, неприятие ничем не мотивируется.	Нарушение логики действий опротестовывается с ссылкой на то, «что так не бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание. Нарушение правила лучше замечается со стороны.	Нарушение действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную действительность, но и указанием на рациональность правил. Правила явно вычленены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием, побеждает правило.
----------------------	---	--	---	--

Развитие игровой деятельности

Компоненты игры	2-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-7 лет
Замысел игры, постановка игровых целей и задач.	Дети обычно начинают играть, не задумываясь. Выбор игры определяется попавшей на глаза игрушкой, подражанием другим детям. Цель возникает в процессе игры (приготовить кукле обед, поехать на машинке). Дети начинают ставить цель сначала в строительных играх, а затем в играх игрушками. В конце третьего года жизни дети начинают готовить условия для игр, обозначать замысел игры. Игровые замыслы начинают адресовываться группе детей.	Дети самостоятельно ставят игровые задачи для тех, с кем хотят играть, но не всегда могут понять друг друга, поэтому взрослый часто помогает словесно обозначить игровую задачу.	Воплощение замысла в игре происходит путём решения нескольких игровых задач. Усложняется способ их решения. Как правило, дети сами договариваются перед началом игры.	Замыслы игр более устойчивые. Но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнёра, достигают общего решения. Появляется длительная перспектива игры, что говорит о высоком уровне игрового творчества. Перед игрой дети намечают общий план, а во время неё включают новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией.
Содержание игр	Основное содержание игры действие с предметами. К концу третьего года жизни, научившись действовать с предметами, дети переходят к отображению простейших взаимоотношений между персонажами.	Сюжетнообразная игра переходит в сюжетно ролевую. В игре дети отображают не только назначение предметов, но и взаимоотношения взрослых	Содержанием становится отображение взаимоотношений взрослых. Значение действий с предметами, орудиями отодвигается на второй план.	В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми.
Сюжет игры	Сюжеты по преимуществу бытовые. Они немногочисленны, однообразны, неустойчивы. В конце третьего года жизни дети начинают объединять в игре 2-3 хорошо знакомых события, иногда включают в игру эпизоды из сказок.	Бытовые сюжеты преобладают, но они уже менее статичны. Чаще дети используют в играх эпизоды из хорошо знакомых сказок.	Сюжеты развёрнуты и разнообразны. Появляются общественные сюжеты. В игре дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни.	Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжеты игр. Для детей характерно стремление как можно больше узнать о том, во что они будут играть. Эпизоды из сказок, общественные сюжеты занимают значительное место в их играх. Дети смелее и разнообразнее комбинируют в играх знания, почерпнутые из наблюдений, фильмов, книг, рассказов взрослых.

Выполнение роли и взаимодействие детей в игре	В конце 3-го года жизни некоторые дети начинают обозначать роль словом. С переходом к обобщенным игровым действиям появляется основание для содержательного ролевого общения. Дети часто разговаривают с игрушками как с партнерами по игре. Постепенно роль партнеров переносится на сверстников, которые понимают смысл воображаемых действий, значение предметов заместителей. Дети переходят к играм вдвоем, а затем к групповым играм.	Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается отдельными ролевыми репликами, постепенно развивается ролевой диалог, в том числе и с воображаемым собеседником. Дети тяготеют к совместным играм со сверстниками. Они активно включаются в игры других детей. Сначала их объединения носят кратковременный характер, затем они становятся более длительными.	Закрепляются новые формы общения через роли, обозначенные словом, ролевое взаимодействие, ролевой диалог, который становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств выразительности (движения, мимика, жесты, интонация). Они вступают в ролевое взаимодействие на длительное время. Большинство детей предпочитают играть вместе, т.к. им легко удастся взаимодействие в игре (самостоятельное распределение ролей, реализация замысла)	Ролевое взаимодействие содержательно, разнообразны используемые детьми средства выразительности. Речь занимает все большее место в реализации роли. Она не только обозначается словом, но через речь раскрывается сущность ролевых отношений. У детей насчитывается 7-10 ролей в играх, из них 23 любимые
---	--	--	--	--