

ДОШКОЛЬНАЯ ПЕДАГОГИКА

Буханова Елена Александровна

воспитатель, студентка

МАДОУ Д/С №23 «Улыбка», комбинированного вида»,

ФГБОУ ВПО «Хакасский государственный

университет им. Н.Ф. Катанова»

Горбунова Олеся Федоровна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Хакасский государственный

университет им. Н.Ф. Катанова»

г. Абакан, Республика Хакасия

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА В РАЗВИТИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

***Аннотация:** в статье раскрываются результаты опытно-экспериментальной работы по использованию маркеров игрового пространства в развитии сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста, описана система работы педагога по обогащению предметно-игровой среды маркерами игрового пространства, представлены результаты сравнительного анализа игровых умений детей среднего дошкольного возраста на констатирующем и контрольном этапе эксперимента.*

***Ключевые слова:** сюжетно-ролевая игра, маркеры игрового пространства, ФГОС, предметно-пространственная среда.*

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Неудивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей, причем, не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, этнографов, искусствоведов и биологов.

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившейся на определенном этапе развития общества. В зарубежной психологии игру как проявление воображения и фантазии рассматривали Дж. Селли, К. Бюллер, В. Штерн, Дж. Дьюи. Педагогические аспекты игры разрабатывались в работах Н.П. Аникеевой, Н.К. Крупской, Л.В. Куликовой, А.С. Макаренко, Д.В. Менджерицкой, К.Д. Радиной, К.Д. Ушинского, И.И. Фришман, С.А. Шмакова и др.

Ученые утверждают, что игра имеет социальную основу. Детские игры и прежних лет, и сегодняшней жизни убеждают нас в том, что они связаны с миром взрослых. Одним из первых, кто доказал это положение, оснатив его научно-психологическими данными, был К.Д. Ушинский, который определил игру «как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых» [1, с. 156].

Окружающая ребенка действительность чрезвычайно многообразна, и поэтому в игре находят отражение лишь отдельные её стороны, а именно: сфера человеческой деятельности, труда, отношений между людьми. Исследования А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Р.И. Жуковской, Д.В. Менжерицкой и др. показывают, что развитие игры на протяжении дошкольного возраста происходит в направлении от игры предметной, воссоздающей действия взрослых, к игре ролевой, воссоздающей отношения между людьми.

Вопрос о том, что именно в окружающей ребенка действительности оказывает влияние на ролевою игру, является одним из самых существенных вопросов детской психологии и дошкольной педагогики. Его решение может подвести к выяснению действительной природы ролевой игры, к решению вопроса о содержании ролей, которые берут на себя дети в игре.

Таким образом, развитие сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте зависит от множества факторов, одним из которых является организация предметно-игрового пространства и предметно – развивающей среды. Поэтому, основной задачей дошкольного учреждения является создание такой развивающей среды в группе, которая обеспечивала бы ребенка всевозможным материалом

для его активного включения в разнообразные виды деятельности. Решение этой задачи невозможно без создания маркеров игрового пространства нового типа. Маркеры игрового пространства, представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. Маркеры (знаки) игрового пространства – это игрушки (игровой материал), указывающие на место действия, обстановку, в которой происходит игра. Это может быть дом-теремок; остов ракеты; рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.

Анализ существующих условий организации игровой деятельности детей дошкольного возраста, а также и игрового пространства дошкольного образовательного учреждения показал, что она не соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС). Игровая среда большинства дошкольных образовательных учреждений, как правило, не насыщенная, а скудная и стереотипная, маркеры игрового пространства практически не используются педагогами для организации самостоятельной игровой деятельности детей.

Это и определило проблему нашего исследования, решение данной проблемы составила цель исследования: теоретически изучить и опытно-экспериментальным путем проверить влияние маркеров игрового пространства на развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста. Для достижения поставленной цели нами были определены следующие задачи:

1. Подобрать методики и провести первоначальную диагностику уровня сформированности игровых умений и навыков у детей среднего дошкольного возраста.
2. Разработать и апробировать педагогические условия развития сюжетно-ролевой игры у детей среднего дошкольного возраста с использованием маркеров игрового пространства.
3. Провести сравнительный анализ уровня сформированности игровых навыков у детей среднего дошкольного возраста и выявить влияние маркеров игрового пространства на развитие сюжетно-ролевой игры на констатирующем и контрольном этапах эксперимента.

Опытно-экспериментальная работа включала в себя три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. Исследование проходило в средней группе «Малышок» дошкольного образовательного учреждения №23 «Улыбка» г. Минусинска. В исследовании принимали участие 20 детей в возрасте от четырех до пяти лет. Исследование проводилось с сентября 2013 г. по декабрь 2014 г. Для решения поставленных целей и задач были использованы следующие методы исследования: анализ игровой среды в группе, беседа с детьми, наблюдение за самостоятельной игровой деятельностью (автор Г.А. Урунтаева).

Детально изучив требования к созданию предметно-развивающей среды, мы проанализировали существующие условия для организации игровой деятельности детей в группе и выяснили, что созданная предметно-игровая среда в группе не отвечает требованиям ФГОС дошкольного образования, не всегда учитываются принципы ее построения. Игрушки-предметы в уголке не всегда отличались реалистичностью, были сгруппированы по тематической направленности, чаще всего предлагались детям «вразброс». Игрушки-трансформеры (самолет-автомобиль, робот-ракета, дом, корабль и др.) в группе отсутствовали, что, на наш взгляд, препятствовало развитию разнообразных сюжетов детской игры. Игрушки-персонажи для игр не отличались реалистичностью, в игровом уголке имелись куклы-девочки в однообразной одежде. Наборы наручных и плоскостных фигурок-персонажей (сказочных, из мультфильмов) также не нашли своего места в предметно-игровой среде. Кроме того, мы отметили, что при организации игровых зон не всегда учитывался гендерный подход к организации предметно-игровой среды, больше было игрушек для девочек, чем для мальчиков. Игровой материал примитивен, потрепан и не всегда отвечает эстетическим требованиям.

Таким образом, анализ среды в группе на начальном этапе эксперимента свидетельствовал о том, что игровая среда не отвечает требованиям, предъявляемым ФГОС дошкольного образования.

Наблюдение за самостоятельной игровой деятельностью детей, целью которого было изучение особенностей сюжетно-ролевой игры и уровня сформированности игровых навыков детей среднего дошкольного возраста, показало, что у детей превалирует средний и низкий уровень развития игровых навыков. Дети любят играть в ролевые игры, но не проявляют в них свой творческий замысел при использовании маркеров игрового пространства, в играх отсутствуют творчество и фантазия, в основном используют сюжеты, предлагаемые воспитателем. Поэтому возникла необходимость целенаправленной работы по развитию сюжетно-ролевой игры у детей в средней группе с использованием маркеров игрового пространства.

На формирующем этапе эксперимента акцент в работе был сделан на реализацию плана действий, который мы начали с изменения игровой среды в группе. В средней группе предметно-игровая среда была существенным образом изменена. Стабильные тематические зоны полностью уступили место мобильному материалу – крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещались с места на место. Дети уже частично сами стали организовывать среду под замысел своих игр.

Существенно были обновлены материалы для сюжетно-ролевых игр. Ориентируясь на рекомендации Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, мы вносили в игровую среду игрушки-предметы оперирования, которые: «с одной стороны, должны быть, всё более реалистическими, детализированными, более разнообразными по тематической направленности. С другой стороны, должна усиливаться условность игрушек по параметрам размера и готовности: они должны быть соразмерны средним и мелким игрушкам-персонажам, по отношению к которым осуществляются игровые действия» [2]. Мы старались существенно обновить долю игрушек-трансформеров, сборно-разборных игрушек, а также изготавливали вместе с детьми маркеры игрового пространства. При оформлении группы учитывалось мнение воспитанников, использовались работы, изготовленные детьми под руководством педагогов и родителей в ходе совместной дея-

тельности. Включение дошкольников в общий процесс оформления среды способствовало развитию игровой активности дошкольников. Таким образом, преимущество созданной нами в группе среды оказалось в том, что появилась возможность приобщать всех детей к активной самостоятельной игровой деятельности.

На контрольном этапе эксперимента диагностика проводилась по тем же методикам, что и на констатирующем этапе. Сравнительный анализ результатов показал устойчивую и стабильную динамику роста игровых умений дошкольников, что представлено наглядно в рисунках 1 и 2.

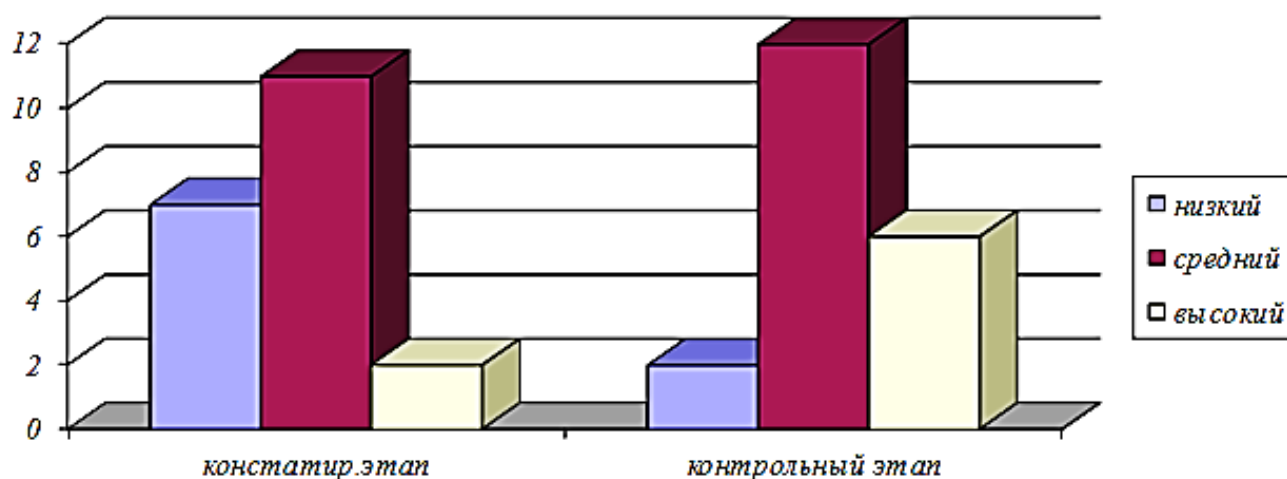


Рис. 1. Динамика развития игровых навыков у детей среднего дошкольного возраста, выявленные по результатам наблюдения за игровой деятельностью на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Таким образом, сравнивая результаты, можно заключить, что высокий уровень развития игровых навыков повысился на 20%, средний уровень повысился на 5%, низкий уровень развития игровых навыков снизился с 35% до 10%.

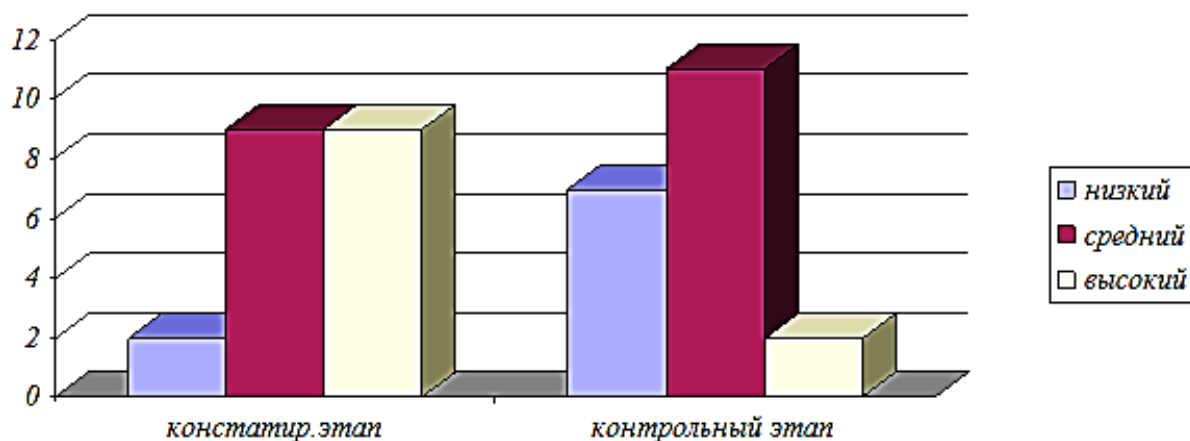


Рис. 2. Динамика креативности в игре детей среднего дошкольного возраста с использованием маркеров игрового пространства

Результаты исследования показали, что высокий уровень развития креативности повысился на 25%, средний уровень повысился на 5%, низкий уровень развития креативности снизился на 35%.

Итак, полученные в ходе исследования данные подтверждают нашу гипотезу о том, что маркеры игрового пространства будут влиять на развитие сюжетно-ролевой игры детей среднего дошкольного возраста при следующих педагогических условиях, если: педагог организует предметно-пространственную среду для развития игровых замыслов детей; обогащает представления детей для развития сюжетно-ролевых игр; маркеры игрового пространства отвечают педагогическим требованиям (прототипичность, насыщенность, трансформируемость, крупногабаритность, многофункциональность, гендерность, соответствие возрасту детей). Мы считаем, что реализация данных условий позволила активизировать самостоятельную игровую деятельность дошкольников.

Список литературы:

1. Ушинский, К.Д. Избранные педагогические сочинения [Текст]: В 2 т. Т. 1. / К.Д. Ушинский / Под ред. А.И. Пискунова. – М., 1974. – С. 48.
2. Михайленко, Н., Короткова, Н. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст] / Н. Михайленко, Н. Короткова. – М., 2009.