

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра педагогики детства
на базе МОУ «Гимназия №7»

ФОРМИРОВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ К МИРУ, К СЕБЕ В ПРОЦЕССЕ
СЮЖЕТНО–РОЛЕВОЙ ИГРЫ У ДЕТЕЙ ШЕСТИЛЕТНЕГО ВОЗРАСТА

АВТОРЕФЕРАТ

ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса, 424 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование

профиля «Дошкольное образование»

факультета психолого-педагогического и специального образования

СЕРГЕЕВОЙ НАТАЛЬИ ЕВГЕНЬЕВНЫ

Научный руководитель

доцент, кандидат пед.наук

М.П.Зиновьева

Зав. кафедрой

доцент, кандидат пед.наук

М.П.Зиновьева

Саратов 2017

ВВЕДЕНИЕ

Игра представляет собой исключительный феномен общечеловеческой культуры. Именно игра является неповторимой социальной практикой ребенка. Детская игра - это особое культурное образование, выработанное в обществе в ходе его исторического развития. Этот вид деятельности служит средством, реализующим стремление детей участвовать в жизни взрослых. С одной стороны, игра представляет собой элемент дошкольного периода, с другой – принадлежность системы воспитания, с помощью которой можно решить различные задачи воспитательно-образовательной работы в ДОУ.

В целях работы системы дошкольного образования принят Федеральный государственный образовательный стандарт (2013). В разработанных и утвержденных ФГОС к структуре основной общеобразовательной программы дошкольного образования установлены обязательные образовательные области и основные задачи образовательных областей. Игровой деятельности в качестве формы организации деятельности детей отведена определенная роль. В ФГОС однозначно прослеживается повышение значимости роли игры дошкольников и отведение ей главенствующей места. Игра – это ведущая деятельность ребенка, посредством игры ребенок органично развивается, познает человеческую культуру, а именно взаимоотношение между людьми.

Таким образом, игра — самая важная деятельность, посредством которой педагоги решают основные образовательные задачи, в том числе и обучения. Игровая деятельность несет в себе 6 видов игр: дидактические игры, сюжетно-ролевые игры, интеллектуально развивающие игры, дидактические игры с элементами движения, игры подвижные с элементами спорта, игры музыкальные.

Акцентируется совместная деятельность воспитателя и детей, выделяют игровые формы образования дошкольников, идет упор на отсутствие прямой регламентации детской деятельности, учитываются полоролевые особенности детей при организации педагогического процесса

в детском саду и содержание программ вносятся необходимые изменения. Эти изменения запрашивают от педагогов изменения взаимодействия с детьми, в том числе, и при организации и руководстве игровой деятельностью.

Образовательное учреждение Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад с. Ириновка Новобурасского района Саратовской области» работает по общеобразовательной программе «От рождения до школы». Важная роль в Программе отводится игровой деятельности в качестве ведущей в дошкольном детстве (А. Н. Леонтьев, А. В. Запорожец, Д. Б. Эльконин и др.). Авторы Программы брали за основу важнейший дидактический принцип — развивающее обучение и научное положение Л. С. Выготского, говорящее о том, что правильно организованное обучение «ведет» за собой развитие.

Традиционно подчеркивают, что, как ведущий вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте игра имеет воспитательное, образовательное и развивающее значение. Так, в исследованиях Л.А. Вегнера, А.В. Запорожца, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, Р.И. Жуковской, Р.С. Буре и др. представлена роль определенных видов игр в психическом развитии ребенка, его социализации и социально-нравственном формировании.

Нельзя не согласиться, что за последние несколько лет игры детей значительно изменились. Воспитанники детских садов меньше играют, в частности в сюжетно-ролевые игры. Основная причина этого – недостаток времени. Во многих ДОУ большая часть времени отводится разным занятиям. В итоге у детей практически не остается времени, которое они могли бы потратить на содержательную и свободную игру.

Актуальность этой проблемы для современной дошкольной педагогики обусловили выбор темы нашей работы: «Формирование отношений к миру, к себе у детей шестилетнего возраста».

Объект исследования – целенаправленный педагогический процесс.

Предмет исследования – сюжетно-ролевые игры как средство формирования отношений к миру, к себе у детей шестилетнего возраста.

Гипотеза: мы предположили, что если организовать поэтапное систематическое руководство сюжетно–ролевой игрой дошкольников, то можно сформировать представления детей о человеческой деятельности, социальных отношениях между людьми.

Цель исследования - изучить особенности и своеобразие развития сюжетно - ролевой игры у детей шестилетнего возраста. Исходя из цели исследования, были поставлены следующие задачи:

- провести анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;
- исследовать структуру сюжетно-ролевой игры и проанализировать развитие сюжетно-ролевой игры у детей шестилетнего возраста;
- изучить и проанализировать уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей шестилетнего возраста;
- провести анализ полученных эмпирических данных, интерпретировать их.

В ходе исследования были использованы следующие методы:

- анализ научной и методической литературы по проблеме исследования;
- целенаправленные наблюдения за процессом развития сюжетно-ролевой игры детей шестилетнего возраста;
- диагностические срезы развития детей;
- педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ экспериментальных данных.

База исследования – МДОУ «Детский сад с.Ириновка Новобурасского района Саратовской области». Опытно-экспериментальная работа проводилась с сентября 2015 по май 2016 года.

Работа состоит из введения, двух основных разделов, заключения, списка использованных источников и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первом разделе работы «Теоретические основы организации и руководства сюжетно-ролевыми играми» даются определения основных понятий исследования, раскрывается их сущность, рассматриваются научные, организационные, программно-методические аспекты игровой деятельности ребенка и формирования у него игровой деятельности в ДОУ.

Философская трактовка понятия "отношение к миру, к себе" расценивается с позиции картины мира, которая создается в сознании конкретного человека и является индивидуальной. То есть образ мира - это система мировоззренческих знаний о мире, формируемая на базе определенной культуры через социализацию.

Дошкольный возраст играет исключительную роль в развитии способностей ребенка, его личностных качеств, в постижении способов познания окружающего мира, в формировании ценностных установок. У ребенка в дошкольном возрасте создаются не только система представлений об окружающем мире и умения проводить анализ, сравнение, находить причинно-следственные связи и зависимости, рассуждать, но также развивается ценностное соотношение к изучаемым явлениям.

Понятие образа мира охватывает такую обширную область психической жизни человека, что с момента его появления различные вопросы, касающиеся определенных аспектов природы и функционирования этого всеобъемлющего феномена, все еще не решены.

Актуальность исследования образа мира у детей шестилетнего возраста обусловлена тем, что развитие психики в этом возрасте можно описать, как активное развитие познавательных процессов, формирования «Я-концепции». Интересы ребенка смещаются в область взаимоотношений, таким образом начинает формироваться картина мира. Эта картина мира влияет на его дальнейшие действия и становится началом для перехода ребенка в область ближайшего и перспективного развития.

ФГОС дошкольного образования в качестве результата

образовательной деятельности определяет, что к шестилетнему возрасту «ребёнок обладает - установкой положительного отношения к миру, остальным людям и самому себе, имеет чувство собственного достоинства; активно вступает во взаимодействие со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Может договариваться, принимать в расчет интересы и чувства остальных, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, правильно проявляет свои чувства, в том числе чувство самоуверенности, пытается разрешать конфликты». Такой результат достигается посредством образовательной области «Социально-коммуникативное развитие», которая предполагает осуществление взаимодействия воспитателя и ребёнка. Цель данного взаимодействия состоит в приобщении воспитанника к социокультурным знаниям, традициям, нормам, это позволяет растущей личности развивать индивидуальный опыт, обеспечивает социально ценный вектор развития.

В стандарте по-новому решается вопрос формирования образа дошкольника. Акцент делается на «положительное отношение», которое формируется с учётом таких духовно- нравственных качеств, как толерантность, милосердие, взаимопонимание и взаимопомощь.

Сегодня происходит реформирование российской педагогики, дошкольной в том числе. Наиболее актуальным является включение в образовательный процесс современных развивающих педагогических технологий. Ведущей деятельностью детей-дошкольников является игра. Поэтому в последнее время проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждений современных игровых технологий является наиболее актуальной. Сюжетно-ролевая игра при классификации игровой деятельности является наиболее сложной, но также и наиболее весомой для развития личности ребенка при его вхождении в мир социальных отношений с окружающими их людьми, природой. Правильное руководство игрой, своевременное обогащение сюжетно-ролевых игр влияет на успех выполнения игровых действий, а также на умение детей

существовать в едином детском коллективе, и на развитие их речи и кругозора.

Сюжетно-ролевая игра – это главный вид игры ребенка дошкольного возраста. Описывая сюжетно-ролевую игру, С.Л. Рубинштейн подчеркнул, что такая игра есть наиболее спонтанное поведение ребенка и вместе с тем она основывается на взаимодействии ребенка со взрослыми. Для нее характерны основные черты игры, а именно эмоциональная насыщенность и увлеченность ребенка, самостоятельность, творчество и активность.

Как отмечается в научно-методической литературе, для ребенка сюжетная игра выступает более легкой деятельностью, так как в ней нет формализованных правил, сковывающих свободу, нет четких обязательств по отношению к партнерам, но у ребенка нет свободы от социального мира, в котором он живет и который определяет содержание его игры. Реальные жизненные ситуации, в которых он оказывается, различны по степени его активности и характеру включенности в них. Их можно разделить на три типа:

- ситуации, в которых ребенок действует наравне со взрослыми;
- ситуации, в которые он включен, но является объектом направленных на него действий взрослых;
- ситуации, в которых дети либо наблюдают за деятельностью взрослых, либо узнают о ней из прочитанного или услышанного.

Главный источник сюжетно-ролевой игры состоит в окружающем его мире, в жизни и деятельности взрослых и ровесников. Основная особенность сюжетно-ролевой игры представляется в наличии в ней фантазийной ситуации. Воображаемая ситуация возникает из сюжета, содержания и ролей.

Сюжет представляет собой то, что ребенок отражает в игре – события, действия, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. Реализация сюжета – действия ребенка в игре (лечит, укладывает спать куклу и т.д.). Сюжеты подразделяются на бытовые (игра в детский сад, в семью), на

производственные (больница, парикмахерская, магазин), общественные (игра в празднование Нового года, дня рождения).

Также важнейшей особенностью сюжетно-ролевой игры является ее содержание. Исследования отечественных педагогов и психологов (Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой и др.) показывают, что главным содержанием сюжетно-ролевых игр детей является жизнь взрослых в бытовых, трудовых, общественных условиях и различной деятельности. Как глубоко ребенок имеет представления о деятельности взрослых, у него меняется содержание игр. Первоначально ребенок воспроизводит действие с предметом. По мере постижения ребенком знаний о взаимоотношениях людей, отражает в игре.

Детская игра не складывается вне специально организованного, педагогически целесообразного, содержательного общения взрослого, в частности, воспитателя с детьми, которого, как раз и не хватает ребенку по разным причинам. Так или иначе, но игра пока не заняла должного места в режиме дня дошкольника. Одним из важных условий развития сюжетно-ролевой игры является руководство воспитателя этой деятельностью. Выделяют косвенные и прямые приемы руководства игровой деятельностью дошкольника. Данные приемы отличаются включённостью воспитателя в игровую деятельность детей.

Игра приводит в порядок не только поведение ребёнка, но и устанавливает его внутреннюю жизнь, помогает в познании себя и своего отношения к окружающему миру. Это в конечном счете единственная область, где ребенок может проявить личную инициативу и активность в творчестве. Одновременно в игре ребёнок учится действовать правильно, производить контроль и самооценку, понимать, что он делает. Такое самостоятельное регулирование действий трансформирует ребёнка в осознанного субъекта жизни, его поведение становится осознанным и произвольным.

Сюжетно - ролевые игры совместно с другими воспитательными средствами становятся основой формирования гармонично развитой активной личности, способной находить выход из критического положения, принимать решение, проявлять инициативу, т.е. приобретают те качества, которые необходимы в будущей жизни.

В процессе изучения и анализа психолого-педагогической литературы можно сделать следующие выводы:

1. Ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является ролевая игра. Именно посредством игры складываются и наиболее эффективно развиваются основные новообразования этого возраста: творческое воображение, образное мышление, самосознание.

2. В становлении разных форм произвольного поведения детей особое значение имеет игра. Развитие получают память и произвольное внимание, соподчинение мотивов и целенаправленные действия.

3. Сюжетно-ролевая игра развивается длительно и сложно. В младшем дошкольном возрасте, начинаясь с простейшей ролевой игры и игры "рядом", постепенно она достигает наиболее высокого развития, трансформируясь в длительную коллективную творческую игру с развёрнутым сюжетом, уже в старшем дошкольном возрасте.

4. Сюжетно - ролевая игра должна подходить современным реалиям, т.к. в связи с научно - технического прогрессом появляется много новой техники, много нового в жизни людей, таким образом, задача воспитателя состоит в создании условий для отражения всего нового в сюжетно-ролевых играх детей.

В процессе игры уточняются и расширяются знания и представления ребенка. Чтобы исполнить в игре ту или иную роль, дети должны свои представления трансформировать в игровые действия. Случается, что знания и представления о деятельности взрослых, об их конкретных действиях в той или иной ситуации, об их взаимоотношениях являются недостаточными, и необходимо их пополнить. Потребность в новых знаниях обнаруживается в

вопросах детей. Воспитатель учитывает их, дает ответы, слушает разговоры во время игры, помогает детям установить контакт, взаимопонимание и договоренность.

Таким образом, игра закрепляет не только уже имеющиеся у детей знания и представления, но и становится своеобразной формой активной познавательной деятельности, в процессе которой они под руководством воспитателя овладевают новыми знаниями. Содержание игр определяется только окружающей жизнью. Игра затрагивает все стороны личности ребенка, в ней живо работает мысль, она богата эмоциями, требует активной деятельности, волевых усилий.

Второй раздел – «Опытно-экспериментальная работа по теме исследования» - посвящен описанию хода и результатов опытно-экспериментальной работы на тему организации сюжетно-ролевых игр в группах разного возраста.

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МДОУ «Детский сад с.Ириновка Новобурасского района Саратовской области». В исследовании приняли участие 10 детей в возрасте 5-6 лет (4 мальчика, 6 девочек).

Детский сад работает по программе «От рождения до школы», в которой предусмотрена работа по организации разных видов игр. В план воспитателя были включены занятия по ознакомлению с окружающим миром, разнообразная игровая деятельность. В группе созданы условия для развёртывания творческих игр, организации спокойных игр (настольные, игры с конструкторами), подвижных развлечений. Имеются разные игровые наборы. Это и куклы различных размеров, наборы мебели, посуды, одежды, разнообразные виды транспорта, дикие и домашние животные. Имеется также разнообразный строительный материал, который можно использовать для создания игровой планировки. В группе есть запас дополнительного игрового материала: коробок, катушек, палочек, лоскутков. Всё это находит применение в игре и способствует развитию игровых замыслов и творчества.

На первом, констатирующем этапе эксперимента были определены уровни развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста. Результаты данного этапа показали, что большинство детей находились на среднем уровне. Исходя из данных констатирующей диагностики был организован и проведен формирующий эксперимент. В ходе формирующего эксперимента был разработан комплекс мероприятий по обогащению сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста. В целях определения эффективности работы на формирующем этапе эксперимента был проведен контрольный эксперимент. Показатели контрольного эксперимента продемонстрировали, что у детей старшего возраста произошли изменения в повышении уровня развития сюжетно-ролевых игр. Зарождение, становление и развитие игр у детей дошкольного возраста находится в прямой зависимости от усвоения ими конкретных знаний о явлениях окружающей жизни.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное теоретическое и практическое исследование показало, что игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, именно в игре ребенок получает уникальную возможность развиваться, проявлять собственную активность и творчество, раскрывать свой творческий потенциал.

Чтобы полученные сведения стали источником содержания игры и влияли на развитие игровой деятельности ребенка, необходимо постоянное, целенаправленное руководство воспитателя, его личная заинтересованность играми, стремление поддержать и развить игровые интересы детей.

Проведенная опытно-экспериментальная работа еще раз подтвердила выводы о необходимости установления в педагогическом процессе естественных связей между разнообразной деятельностью детей, об использовании эпизодического тематического планирования программного познавательного материала, о проведении игр в одном развивающемся

сюжете. Такая организация педагогического процесса способствует развитию и обогащению сюжетно-ролевых игр.