

# **1.Тема: Организация образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников**

## **2.Обоснование проекта.**

### **2.1.Актуальность**

Проблема дошкольного образования на современном этапе развития нашего общества обуславливает необходимость расстановки новых акцентов в реализации модернизированного педагогического подхода к организации воспитательного процесса дошкольников. Теоретиками и практиками педагогики ведётся поиск методов образования, наиболее полно отвечающих требованиям развития дошкольника.

Цели обучения и воспитания детей дошкольного возраста определяют не только развитие умений и навыков воспитанников, но и формирование их отношения к предметному и природному миру, умение ощущать себя в пространстве окружающего мира и людей, понимание единой картины мира, воспитание творческого отношения к выполнению разнообразных заданий.

За последние десятилетия социо-культурные условия жизни ребенка значительно изменились. В последнее время наблюдается разрыв между поколениями детей и родителей (А.Л. Венгер, В.И. Слободчиков, Б.Д. Эльконин). Повышенная занятость родителей снижает их участие в воспитании детей, что приводит к отчуждению детей и взрослых. (М. Cuddemi, T. Jambor, R. Moore). Наблюдается явный дефицит эмоциональных и содержательных отношений с родителями и положительных контактов со сверстниками (Г.Г.Кравцов, Е.Е. Кравцова). Появились новые профессии, суть которых закрыта для ребенка (программист, менеджер, дизайнер, стилист и пр.). Характер поведения взрослого в этих случаях не может быть смоделирован в игре. (Л.И. Эльконинова). Мир взрослых стал еще более закрыт для детского понимания, и еще более сузилась сфера возможного участия детей в труде взрослых. (Г.Г. и Е.Е. Кравцовы). В связи с этим утрачивается представленность идеального образа взрослости, совместная жизнь с взрослым не дает содержания для игровой деятельности ребенка (Б.Д. Эльконин).

Активное внедрение информационных технологий в повседневную жизнь детей и взрослых ведет к повышению ценности интеллекта, начиная с раннего возраста. Повышенные требования к знаниям ребенка приводят к сдвигам сроков начала обучения на более ранние возраста. Родители хотят, чтобы дети учились с самого раннего возраста (Elkind, Miseducation; Barbara P. Gamer; Е.Е. Кравцова; Е.С. Жорняк). Значительная часть воспитателей ориентированы преимущественно на подготовку детей к школе и на проведение обучающих занятий (В.С. Собкин, Е.М. Марич).

Все эти изменения не могли не отразиться на игровой деятельности дошкольника, а, следовательно, и на особенностях развития детей.

Дошкольное детство является периодом интенсивной социализации ребенка. Оно обеспечивает ребенку адекватное отношение к позитивным и

негативным ситуациям, с которыми он вынужден сталкиваться в жизни. Сюжетно-ролевая игра - это особая деятельность, в которой ребенок осваивает всю систему человеческих отношений, она является особой формой освоения действительности. Утверждение, что ребенок развивается в игре, давно ни у кого не вызывает сомнений. Однако в настоящее время мы наблюдаем, что сюжетно-ролевая игра уходит из жизни дошкольников. Сегодня изменились условия развития детской игры. Техническая революция значительно снизила речевые контакты – человеческое общение подменяется телевизионными передачами и компьютером. Дети отдают предпочтение другим видам деятельности. Осваивая с детьми учебный материал дошкольного образования, уделяя особое внимание грамоте, математическим представлениям, подготовке руки к письму, мы видим, что у детей уже в дошкольном возрасте притупляются такие важные качества как: непосредственность, любопытство, наблюдательность, самостоятельность в суждениях и определение своих представлений о чем-либо.

Учитывая, что практическое применение сюжетно-ролевой игры в дошкольном учреждении способствует решению проблемы развития познавательной сферы детей старшего дошкольного возраста, их успешной социализации. Для развития ребенка важно развивать игровую деятельность, поскольку это позволит достичь **формирование социально-нормативных возрастных характеристик (пункт 4.6 ФГОС ДО):**

- ребенок овладевает основными культурными способами деятельности, проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.;
- способен выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности;
- ребенок активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявляет свои чувства, в том числе чувство веры в себя, старается разрешать конфликты;
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре;
- ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам;
- ребенок достаточно хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и желания, может использовать речь для выражения своих мыслей, чувств и желаний, построения речевого высказывания в ситуации общения.

Наиболее важной функцией сюжетно-ролевой игры является её социализирующая функция, так как именно благодаря ролевому фактору у ребенка появляется возможность не только понять её правила и характер, но и осознать себя относительно принятой им социальной роли, понять её значение в жизни людей.

Это говорит о том, что возникла проблема «возвращения детям детства», обновления содержания и методов обучения и воспитания детей в целом, что в свою очередь и определило актуальность темы проекта «Организация образовательного пространства на основе сюжетно - ролевой игры».

## **2.2. Нормативно-правовое обеспечение инновационного продукта.**

Основанием для разработки проекта являются нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон “Об образовании” от 29 декабря 2013 г. № 273-ФЗ (в ред. №3 от 23.07.2013 г).
2. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных учреждений. СанПиН 2.4.1.3049–13.
3. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования".
4. Основная образовательная программа дошкольного образования муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №4 «Ромашка» муниципального образования Староминский район.

## **2.3. Обоснование его значимости для развития образовательной организации.**

Проблема дошкольного образования на современном этапе требует перемен в организации воспитательного процесса дошкольников.

В ФГОС ДО указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка детей в различных видах деятельности, в том числе – игре, которая является ведущим видом деятельности на протяжении всего периода дошкольного детства. На этапе завершения дошкольного образования одним из целевых ориентиров ФГОС ДО, предусмотрена одна из возрастных характеристик возможностей детей – «Ребенок способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности».

Именно через игру проблемы познавательной сферы дошкольника и его социализация решаются наиболее продуктивно, огромная роль в этом принадлежит сюжетно-ролевым играм. Существо таких игр представляет собой совершенно особое социальное явление, которое определяет активное развитие ребенка, его образное мышление.

Педагогами нашего дошкольного учреждения активно используются в практике разнообразные формы занятий, в основе которых лежит сюжетно-ролевая игра. Однако до настоящего времени недостаточно используются педагогические возможности сюжетно-ролевой деятельности на занятиях с детьми дошкольного возраста.

Не в полной мере изучены педагогические особенности организации занятий на основе сюжетно-ролевой среды и её внедрение в образовательный процесс нашего дошкольного образовательного учреждения.

Таким образом, можно выделить ряд **противоречий**:

- между потребностью модернизации дошкольного образования, организацией занятий с учётом психолого-возрастных особенностей ребёнка в условиях сюжетно-игровой среды и недостаточно разработанной и освещенной в науке и апробированной на практике технологии обучения, позволяющей повысить познавательный и социальный опыт дошкольника;
- между потребностью дошкольной практики в применении средств сюжетно-ролевых приёмов и отсутствием соответствующих методик организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников;
- между традиционными методами обучения дошкольника в условиях перенасыщенного образовательного пространства и спецификой дошкольного обучения в здоровьесберегающей среде.

Проведённый SWOT-анализ состояния организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Таблица 1.

<p><b>Сильные стороны (S):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Наличие высококвалифицированных педагогов.</li> <li>2. Стабильность коллектива.</li> <li>3. Позитивный имидж ДОУ в районе (участие в конкурсах, использование современных педагогических технологий).</li> <li>4. Сотрудничество с другими социальными институтами воспитания, здравоохранения, культуры.</li> <li>5. Ориентация на высокое качество услуг и повышенное внимание к воспитанникам;</li> <li>6. Тесный контакт и постоянная работа с родителями детей посещающих ДОУ.</li> </ol>	<p><b>Возможности (O):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Укрепление внешних связей с социальными институтами воспитания, здравоохранения, культуры.</li> <li>2. Повышение уровня профессионального мастерства педагогов.</li> <li>3. Применение соответствующих методик организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.</li> <li>4. распространение опыта инновационной работы через различные формы (конкурсы, научно- практические конференции, форумы и т.д.) .</li> <li>5. Повышение качества обучения за счет использованием современных технологий.</li> <li>6. Развитие инновационных форм работы с детьми</li> </ol>
<p><b>Слабые стороны (W):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Возрастной ценз педагогического состава (увеличение числа педагогов пенсионного и предпенсионного возраста).</li> <li>2. Недостаток ТСО и электрооборудования.</li> <li>3. Отсутствие необходимого опыта педагогов в инновационной, проектной деятельности.</li> <li>4. Преобладание в коллективе педагогов с традиционным подходом к</li> </ol>	<p><b>Угрозы (T):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Недостаточное финансирование материально-технической базы ДОУ</li> <li>2. Низкая психолого-педагогическая и правовая культура родителей воспитанников ДОУ..</li> <li>3. Сопrotивление отдельных педагогов нововведениям.</li> </ol>

## **2.4.Обоснование значимости проекта для развития системы образования Краснодарского края.**

Проблема социализации является особо актуальной в настоящее время, т. к. общество сегодня предъявляет новые требования к социальному статусу человека, требует от него целесообразности и полезности приложения сил и максимально полное личностное развитие.

Инновационный образовательный проект соответствует государственной политике РФ, Краснодарского края, муниципального образования Староминский район в области дошкольного образования.

**3.Цель:** организация образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников в условиях реализации ФГОС ДО.

**4.Объект исследования:** сюжетно-ролевые игры в воспитательно-образовательном процессе.

**5.Предмет исследования:** процесс организации образовательного пространства в условиях сюжетно-ролевых игр дошкольников.

### **6.Гипотеза.**

Процесс организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевых игр дошкольников будет эффективен если:

- разработаны совместные сюжетно-ролевые образовательные ситуации, обеспечивающие развивающее взаимодействие воспитанников и педагога;
- создана развивающая предметно-пространственная среда, инициирующая самостоятельную игру дошкольников;
- у педагогов ДОО сформированы способы, приемы и методы организации сюжетно-ролевой игры;
- детям предоставляется выбор игровых сюжетов;
- при условии партнерского взаимодействия ДОО, семьи и социума.

### **7. Задачи:**

1. Изучить теоретические и практические знания по формированию сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.
2. Разработать совместные сюжетно-ролевые образовательные ситуации.
3. Создать образовательное пространство для сюжетно-ролевых игр с учетом условий реализации ФГОС ДО.
- 4.Разработать систему работы и методические рекомендации, направленные на активное включение сюжетно-ролевой игры в образовательное пространство.
5. Приобщить родителей к организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры.
6. Внедрить инновационные разработки в образовательный процесс ДООУ.

### **8. Методологическая основа проекта.**

Особенности игры детей, её социокультурное значение в развитии ребенка раскрыты в работах Е.И. Тихеевой, Ф.И. Фрадкиной, Д.Б.

Элькони́на, А.П. Усовой, Д.В. Менджерицкой, Р.М. Римбург, Р.И. Жуковской, П.Г. Саморуковой, Т.И. Бабаевой, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой, Е.Е. Кравцовой, О.В. Солнцевой и др.

Проблеме игры детей дошкольного возраста посвящены многочисленные психолого-педагогические исследования (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.Т. Кудрявцев, Д.И. Фельдштейн и др.). В них раскрыты историческое происхождение и социальная природа детской игры, её внутренняя структура и значение в социокультурном развитии ребёнка. Было установлено, что в условиях существования первобытного общества у детей нет игры или она существует в зачаточной форме. На заре человеческой эволюции дети принимали непосредственное участие в труде взрослых, используя доступные примитивные орудия и формы труда. Это признак невыделенности детского сообщества из взрослого.

Сюжетно-ролевая игра возникла на определённом этапе развития общества, в связи с изменением места ребенка в нем. Это было обусловлено усложнением производственных отношений и форм труда. На этом этапе происходят изменения в процессе формирования ребенка как члена общества: выделяются общие способности, необходимые для овладения любыми формами труда (четкая координация, ловкость и проч.).

В процессе сюжетно-ролевой игры дети усваивают смысл и мотивы человеческой деятельности, воспроизводят социальные отношения взрослых. Через игру дети включаются в жизнь взрослых, удовлетворяя потребность в участии в ней. Постепенно детство становится периодом жизни, специально отведённым для общей ориентации в сложноорганизованной человеческой деятельности и социальных отношениях. Таким образом, сюжетно-ролевая игра является социальной по своему происхождению и содержанию.

По мнению В.Т. Кудрявцева, сюжетно-ролевая игра – это своеобразный «агент» взрослого общества в мире детей.

Исследование психолога Н.В. Королевой убеждает в том, что ролевая игра особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними, что её содержание является именно эта сфера действительности.

Как уже говорилось выше, игра имеет социальную основу. Детские игры и прежних лет, и сегодняшней жизни убеждают, что они связаны с миром взрослых. Одним из первых, кто доказал это положение, оснатив его научно-психологическими данными, был К.Д. Ушинский. В работе «Человек как предмет воспитания» К.Д. Ушинский определил игру, как посильный для ребенка способ войти во всю сложность окружающего его мира взрослых. Детские игры отражают окружающую социальную среду, дающую «...материал, гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкой».

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. Элькони́на, Р.И. Жуковской показывают,

что развитие игры на протяжении дошкольного возраста происходит в направлении от игры предметной, воссоздающей действия взрослых, к игре ролевой, воссоздающей отношения между людьми. Н.К. Крупская во многих статьях говорила о значении игры для познания мира, для нравственного воспитания детей. Она считала, что самодеятельная подражательная игра, которая помогает осваивать полученные впечатления, имеет громадное значение, гораздо большее, чем что-либо другое. Ту же мысль высказывал А.М. Горький: «Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

Игра – отражение жизни. В обстановке игры, которая создается воображением ребенка, много настоящего: действия играющих всегда реальны, их чувства, переживания подлинны, искренни. Таким образом, рассмотрев проблему развития игровой деятельности в исследованиях отечественных и зарубежных психологов и педагогов, можно сделать вывод о том, что игра – это основной вид деятельности детей дошкольного возраста, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка: его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и т.д. Кроме того, игра – это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. На протяжении всего дошкольного детства, пока ребенок растет и развивается, приобретает новые знания и умения, сюжетно-ролевая игра остается наиболее характерным видом его деятельности. Особенности сюжетно-ролевой игры раскрыты в работах психологов Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца и педагогов Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой, А.П. Усовой, Н.Я. Михайленко. Самостоятельная сюжетная игра – любимый вид дошкольников, именно в ней максимально развиваются их способности. Однако в последних исследованиях с тревогой отмечается: именно самостоятельная сюжетная игра ныне «уходит» из мира дошкольника; его жизнь в детском саду организована так, что на игру времени не остается. Задача воспитателя состоит в том, что бы сделать игру содержанием детской жизни, раскрыть дошкольникам многообразие мира игры. В концепциях игровой деятельности, созданных в последнее время (Л.А. Венгер, Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова и др.), доказано: развитие сюжетной игры в дошкольном детстве начинается с сюжетно-отобразительной и индивидуальной режиссерской игры. Постепенно из сюжетно-отобразительной игры вырастает сюжетно-ролевая.

Методы исследования:

- теоретические: анализ психолого-педагогической, философской, эстетической литературы в аспекте изучаемой проблемы;
- эмпирические: наблюдение, тестирование, анализ результатов деятельности педагога;
- статистические: количественный и качественный анализ данных, полученных в ходе исследования.

9. **Основная идея** инновационного продукта состоит в организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников в условиях реализации ФГОС ДО.

#### 10. Механизм реализации проекта.

№	Задача	Мероприятия	Срок реализации	Ожидаемый результат
<b>Этап 1. Организационно-подготовительный январь – август 2016 года</b>				
1.	Анализ образовательного процесса, наличия условий для развития сюжетно-ролевой игры и её поддержки воспитателями, выявление и формулировка противоречий, которые можно разрешить с помощью нововведения.	Организация работы творческой группы.	Январь 2016г.	Аналитический материал по подготовке нормативной базы, по вопросу организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников. коррекция задач. Список творческой группы педагогов.
2.	Подбор теоретико-методологических и научно-методических источников.	Подбор литературы.	Февраль 2016г.	Создание тематической картотеки литературы.
3	Формирование портфеля диагностического материала для определения сформированности игровых навыков у дошкольников.	Диагностика.	Февраль-март 2016г.	Диагностический инструментарий.
4.	Выявление у педагогов затруднений по применению в практике игровых технологий.	Заседание «круглого стола».	Март 2016г.	Анализ результатов.
5.	Разработка диагностического материала для родителей на предмет их заинтересованности темой инновационного проекта и готовности принять участие в его	Организация работы творческой группы.	Март 2016г.	Диагностический инструментарий.



	реализации			
6.	Повышение педагогического опыта педагогов по организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.	Консультация для педагогов.	Март 2016г.	Педагогическая копилка для материалов эксперимента, материалы консультации.
7.	Внедрение системы работы по организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.	Заседание «круглого стола».	Март 2016г.	План работы по реализации проекта.
8.	Анализ предмено – развивающей среда сюжетно-ролевой игры.	Организация работы творческой группы.	Май 2016г.	Аналитическая справка.

**Этап 2. Основной (формирующий) сентябрь 2016 года – май 2018 года**

1.	Выявить сформированность игровых навыков воспитанников.	Диагностика воспитанников.	Сентябрь 2016 года – май 2018 года.	Анализ результатов диагностики.
2.	Внедрения системы работы по организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.	Заседание творческой группы.	Сентябрь 2016 года – май 2018 года.	План работы.
3.	Разработка совместных образовательных ситуаций.	Заседание творческой группы.	Сентябрь 2016 года – май 2018 года.	Методические разработки.
4.	Опрос родителей на предмет их заинтересованности темой инновационного проекта и готовности принять участие в его реализации.	Анкетирование родителей.	Сентябрь 2016 года – май 2018 года.	Аналитический материал. Справка.
5.	Выявление затруднения педагогов по организации образовательного	Заседание «круглого стола».	Сентябрь 2016 года – май 2018 года.	Анализ, протокол заседания.

	пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников.			
6.	Мероприятие направленное на деятельность воспитателей.	Круглый стол, заседание творческой группы, семинар для педагогов: «Организация образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников».	Сентябрь 2016 года – мая 2018 года.	Методический материал.
7.	Повышение компетенции родителей по теме проекта.	Мероприятие с родителями.	Сентябрь 2016 года – мая 2018 года.	Взаимодействие с родителями в эксперименте.
8.	Корректировка плана по реализации проекта.	Творческая группа.	Сентябрь 2016 года – мая 2018 года.	План.
9.	Формирование (обновление) предметного содержания РППС сюжетно-ролевой игры в контексте ФГОС.	Изучение новинок, приобретение игрового оборудования.	Сентябрь 2016 года – мая 2018 года.	Обновленная среда по сюжетно - ролевой игре.
<b>Этап 3. Аналитический июнь – декабрь 2018 года</b>				
1.	Изучение и анализ полученных результатов деятельности по теме проекта. Формирование выводов.	Итоговый мониторинг.	Июнь – декабрь 2018 года.	Материалы. Анализа.
2.	Диссеминация продуктов инновационной деятельности	Публикации и выступления в СМИ Районный семинар «Организация образовательного пространства на основе сюжетно-ролевой игры дошкольников».	Июнь – декабрь 2018 года.	Статьи, материалы, выступления
3.	Подведение итогов, перспективы развития инновации.	Итоговый педсовет по подведению итогов экспериментальной деятельности.	Июнь – декабрь 2018 года.	Решение педсовета.

## **11. Объем выполненного по проекту.**

Проект находится на первом этапе реализации, объем выполненных работ составляет 11%.

## **12. Целевые критерии и показатели (индикаторы) проекта.**

Целевым показателем и критериям относятся следующие характеристики возможных достижений:

I этап - Организационно-подготовительный

- выявлена актуальная проблема по вопросу организации образовательного пространства на основе сюжетно - ролевой игры дошкольников;
- создана нормативная база;
- подготовлены педагоги для вхождения в инновационный режим;
- создан диагностический инструментарий;
- разработан примерный план организации образовательного пространства на основе сюжетно - ролевой игры дошкольников в условиях реализации ФГОС ДО;

II этап - Основной (формирующий)

- подведены итоги реализации I этапа;
- создана развивающая предметно-пространственная среда, инициирующая самостоятельную игру дошкольников;
- разработаны методические материалы направленные на деятельность воспитателя;
- сформированы социальные нормы поведения и правила в разнообразных видах деятельности;

III этап – Аналитический

- подведены итоги реализации II этапа;
- выявлены положительные результаты динамики сформированности игровых навыков детей;
- прошла диссеминация продуктов инновационной деятельности.

## **13.Используемые диагностические методы и методики, позволяющие оценить эффективность проекта.**

Калинина Р. Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. — СПб.: Речь, 2003. - 144 с.

### **ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ИГРОВЫХ НАВЫКОВ**

Предлагаемая схема позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Итак, для изучения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников необходимо организовать ролевую игру в группе из 4—5

дошкольников одного возраста. Тема игры задается взрослым (воспитатель, психолог, зам. заведующей), который и осуществляет диагностическое наблюдение. Взрослый не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости. Тему игры можно выбирать любую, главное — чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей.

Наблюдение можно проводить и за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям:

1. распределение ролей,
2. основное содержание игры,
3. ролевое поведение,
4. игровые действия,
5. использование атрибутики и предметов-заместителей,
6. использование ролевой речи,
7. выполнение правил.

Каждый критерий оценивается по 4 уровням.

### **1) Распределение ролей**

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат — врач, взял поварешку — повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение

конфликтных ситуаций.

## **2) Основное содержание игры**

1 уровень — действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень — действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень — выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень — выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

## **3) Ролевое поведение**

1 уровень — роль определяется игровыми действиями, не называется.

2 уровень — роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень — роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень — ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

## **4) Игровые действия**

1 уровень — игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень — расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень — игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень — игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

## **5) Использование атрибутики и предметов-заместителей**

1 уровень — использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень — самостоятельное прямое использование атрибутики

(игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень — широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень — использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

## **6) Использование ролевой речи**

1 уровень — отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень — наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень — наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень — развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

## **7) Выполнение правил**

1 уровень — отсутствие правил.

2 уровень — правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень — правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень — соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

Результаты наблюдения удобно представлять в сводную таблицу. Против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. При этом если уровень игровых навыков по тому или иному критерию соответствует возрастной норме, следует закрасить клеточку, например, в зеленый цвет, если опережает возрастную норму — в красный,

если отстает — в синий. Цветовое обозначение существенно облегчает анализ результатов наблюдения, так как в одной группе чаще всего находятся дети разного возраста, соответственно имеющие различные нормы сформированности игровых навыков. В итоге можно получить таблицу, на которой наглядно представлена как общая картина сформированности игровых навыков в той или иной возрастной группе, так и результаты каждого ребенка. Это позволяет, с одной стороны, оценить работу воспитателей по формированию игровых навыков, а с другой — воспитателю спланировать индивидуально направленную работу с детьми по их формированию.

### Уровень сформированности игровых навыков

Группа \_\_\_\_\_ Дата наблюдения \_\_\_\_\_

Возраст детей от \_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_

Воспитатель \_\_\_\_\_

Фамилия, имя ребенка	Возраст	Распределение ролей	Основ. содержание игры	Ролевые действия	Игровые атрибуты	Исполнение	Выполнение правил
1.							
2.							

#### 14. Новизна.

Новизна состоит в разработке системы в организации образовательного пространства на основе сюжетно-ролевых игр дошкольников.

#### 15. Практическая значимость.

Практическая значимость в подборе диагностического материала, в разработке серии совместных сюжетно – ролевых образовательных ситуаций.