

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ ДОШКІЛЬНОЇ ТА
ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ**

**ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”

Виконав: студентка 212М групи

Спеціальності 012 Дошкільна освіта
Освітньо-професійної (наукової)
програми «Дошкільна освіта»

Веремєєва Анастасія Павлівна

Керівник к.пед.н. Цюпак І.М.

Рецензент к.пед.н., доцент Борисенко Н.М.

	2
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку	6
1.1. Зміст понять «гра», «ігрова діяльність», «ігрова активність» та класифікація ігор у дослідженнях науковців.....	6
1.2. Гра як провідна діяльність дитини дошкільного віку.....	17
1.3. Вимоги до педагогічного керівництва ігровою діяльністю дітей.....	20
РОЗДІЛ 2. Експериментальне дослідження проблеми формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку	32
2.1. Критерії, показники та рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку.....	32
2.2. Специфіка організації та хід роботи з формування ігрової активності в дітей старшого дошкільного віку.....	36
РОЗДІЛ 3. Аналіз результатів дослідження ігрової активності дітей старшого дошкільного віку у сюжетно-рольовій грі	43
ВИСНОВКИ	48
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51
ДОДАТКИ	55
Додаток А. Сюжетно-рольова гра «Частування».....	55
Додаток Б. Сюжетно-рольова гра «Магазин - Супермаркет».....	56
Додаток В. Сюжетно-рольова гра «Лікарня».....	58
Додаток Г. Сюжетно-рольова гра «Швидка допомога».....	60
Додаток Д. Сюжетно-рольова гра «Дитячий садок».....	63
Додаток Ж. Сюжетно рольова гра «Перукарня».....	68
Додаток З. Кодекс академічної доброчесності здобувача вищої освіти Херсонського державного університету.....	70

Актуальність дослідження. Становлення національної системи освіти в Україні неможливе без якісного оновлення змісту, форм і методів навчальної роботи з дітьми. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців у галузі дошкільної освіти, що ґрунтується на вивченні теоретико-методичних основ ігрової діяльності дітей дошкільного віку в умовах ЗДО. Формування у майбутніх педагогів знань, вмінь та навичок роботи вихователя з формування ігрової діяльності особистості дошкільника. Враховуючи важливу роль ігрової діяльності гри у дитини дошкільного віку, вважаємо за потрібне ще раз повернутися до цього питання.

Базовим компонентом дошкільної освіти в Україні визначають завдання і зміст ігрової діяльності (сфера «Культура», субсфера «Світ гри»), чинними програмами розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку «Дитина», «Українське довілля», «Дитина в дошкільні роки», «Впевнений старт». Програми спрямовані на збалансований розвиток дитини, формування елементарних структур її життєвої компетентності, реалізацію природного потенціалу, індивідуалізоване особистісне становлення.

Освітній потенціал ігрової діяльності у формуванні пізнавальної активності дітей було розкрито в дослідженнях психологів (Ю. Аркін, П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, С. Рубінштейн та ін.), педагогів-класиків (А. Коменський, С. Русова, В. Сухомлинський, К. Ушинський та ін.), сучасних педагогів (Л. Артемова, А. Бондаренко, Г. Григоренко). За останні роки практика застосування ігрових норм визначила методичну думку, що зараз настав час узагальнення практичного досвіду, об'єктивної оцінки застосування ігрових завдань, визначення їх питомої ваги та місця у системі навчання. Гра дозволяє чітко реалізувати всі провідні функції навчання: освітню, виховну та розвивальну, які діють в органічній єдності.

Таким чином, в грі дитина вчиться спілкуватися з однолітками, вчить контролювати поведінку і дотримуватися правил гри. Те, з чим відносно легко грати дитині, набагато гірше відповідає вимогам дорослих. У грі у дитини розвиваються творча уява, інтелект, волюві якості, моральні погляди. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває ігрова діяльність як засіб формування пізнавальної активності дитини дошкільного віку. Вищезначене сприяло вибору нами теми наукового дослідження.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Тема кваліфікаційної роботи розроблена в межах науково-дослідної теми кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Педагогічного факультету Херсонського державного університету «Формування професійної компетентності кадрового педагогічного потенціалу у системі суспільних трансформаційних процесів».

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольових іграх.

Завдання дослідження:

1. Розглянути теоретичні основи формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку.
2. Розкрити вимоги до педагогічного керівництва ігровою діяльністю дітей.
3. Визначити критерії, показники та рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку.
4. Схарактеризувати специфіку організації, хід роботи з формування ігрової активності дітей дошкільного віку та експериментально перевірити її ефективність.

Об'єкт дослідження: ігрова діяльність дітей дошкільного віку.

Предмет дослідження: особливості формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку.

Методи дослідження. Теоретичні: систематизація й узагальнення даних наукової та методичної літератури з проблеми формування ігрової активності дитини дошкільного віку, їх аналіз, порівняння – з метою уточнення сутності ключових понять дослідження та виявлення критеріїв, показників та рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку засобом сюжетно-рольової гри, систематизація методів та прийомів для узагальнення одержаних експериментальних даних.

Наукова новизна дослідження полягає в обґрунтуванні специфіки формування ігрової активності, зокрема керівництво сюжетно-рольовими іграми.

Практична значущість дослідження визначається тим, що його результати можуть бути застосовані в практиці роботи ЗДО, а також у процесі викладання фахових методик для спеціальності «Дошкільна освіта» закладів вищої освіти та в інститутах післядипломної педагогічної освіти.

Апробація результатів дослідження. Апробацію одержаних результатів здійснено шляхом їх оприлюднення на засіданнях кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету та на VIII Міжнародній інтернет-конференції молодих учених і студентів «Глухівські наукові читання – 2018. Актуальні питання суспільних та гуманітарних наук» (м. Глухів, 6 грудня 2018 р.) у доповіді *«Вплив гри на розвиток особистості дошкільника»* та у збірці наукових праць «Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти» у статті *«Класифікація ігор дітей дошкільного віку в дослідженнях науковців»*.

Структура дослідження: вступ, два розділи, висновки, списки використаних джерел й додатки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1. Зміст понять «гра», «ігрова діяльність», «ігрова активність» та класифікація ігор у дослідженнях науковців

В Україні відбувається реформування усіх ланок освітньої системи, в тому числі і дошкільної. Головним завданням є розробка теоретичних і методичних засад дошкільного виховання на принципах демократизму та гуманізму та психолого-педагогічних принципах. Важливе місце в цьому процесі займає дитяча гра, тобто активна діяльність дитини, в ході якої вона оволодіває мову як основний засіб спілкування, взаємин і соціальних функцій. Це «дитяче моделювання соціальних відносин» [25, с.64].

Гра - найбільш доступний для дітей вид діяльності, спосіб переробки отриманих з навколишнього світу вражень. У грі досить яскраво проявляються особливості мислення дитини, емоційність, уява, активність, розвивається потреба в спілкуванні [13, с.51].

Великий вплив на формування дошкільного виховання в Україні мали зарубіжні педагоги Ф.Фребель, М.Монтесорі, О.Деклорі, які створили оригінальні концепції та методичні системи дошкільного виховання. Історичний розвиток гри не повторюється. В онтогенезі хронологічно першою є рольова гра, що служить найголовнішим джерелом формування соціальної свідомості дитини в дошкільному віці. Психологи здавна вивчають ігри дітей і дорослих, відшукуючи їх функції специфічний зміст, порівнюючи з іншими видами діяльності. Гра може бути викликана потребою в лідерстві, змаганні. Можна розглядати гру і як компенсуючу діяльність, що в символічній формі дає можливість задовольнити нездійснені бажання. Гра - це діяльність, яка

відрізняється від повсякденних буденних дій. Будь-яка гра, перш за все, вільна діяльність [5, с.18].

Самостійність дитини в середині ігрового сюжету безмежна, можна повертатися в минуле, заглядати в майбутнє, багаторазово повторювати одну і те ж дію, яке приносить і задоволення, дає можливість відчувати себе значущим, всемогутнім, бажаним. У грі дитина не навчається жити, а живе своїм самостійним життям. Гра найбільш емоційна, барвиста для дошкільнят. Дуже вірно підкреслив відомий дослідник дитячої гри Д. Ельконін, що в грі інтелект прямує за емоційно - дієвим переживанням, функції дорослого сприймаються, насамперед, емоційно, відбувається первинне емоційно-дієва орієнтація в змісті людської діяльності[4, с.99].

Щоб гра принесла користь дитині, необхідно дотримуватися певних правил, які стосуються організаційних аспектів гри: у дошкільнят увага досить нестабільна, тому при плануванні будь-якої гри необхідно враховувати вік і не затягувати процес. Така гра не повинна тривати більше 5-10 хвилин, так як дитина втрачає до неї інтерес і дія не закінчиться логічно. У грі дошкільник починає відчувати себе членом колективу, чесно оцінюючи вчинки і вчинки своїх однолітків і своїх. Завдання вихователя полягає в тому, щоб граючи, діти звертали увагу на такі цілі, які б викликали спільність почуттів і дій, допомагати встановленню між дітьми відносин, заснованих на дружбі, справедливості, взаємної відповідальності. Потрібно дати дітям дошкільного віку зрозуміти, що вони повинні привести своє робоче місце до ладу після кожного заняття. Це теж можна зробити у вигляді веселої та цікавої гри [20, с.66].

Грі приписують найрізноманітніші функції, як чисто освітні, так і виховні, тому виникає необхідність більш точно визначити особливості ігрової активності дошкільнят, її вплив на розвиток дитини і знайти місце даної діяльності в загальній системі виховної роботи установ для

дітей. Необхідно більш точно визначити ті сторони психічного розвитку і формування особистості дитини, які переважно розвиваються в грі або відчувають лише обмежений вплив в інших видах діяльності.

Дослідження значення гри для психічного розвитку та формування особистості дуже ускладнене. Тут неможливий чистий експеримент тому, що не можна вилучити ігрову діяльність з життя дітей і подивитися, як при цьому буде йти процес розвитку.

Базовий компонент дошкільної освіти звертає увагу вихователів на необхідність повернутися до гри, її провідне місце в житті дитини, наголошує на необхідності з'ясування особливостей дошкільнят, пов'язаних з розвитком ігрової активності та засвідчують компетентність дитини в її царині [1, с. 34].

З точки зору дитячої психології, рольова гра - це ідеальна зріла форма гри. Вона має дві основні особливості: 1) наявність певного сюжету (показує дійсність або вигадану дійсність); 2) дитина грає певну роль будь-якого персонажа або просто постановника [5, с.45].

Основним змістом гри є виконання дитиною ролі і пов'язані з нею дії. Виникає попереднє планування ігрової діяльності, контроль за виконанням ролей і його корекція. Ролі вибираються дітьми до початку гри, і вони визначають характер подальшої рольової поведінки. Виникають ігрові дії, що моделюють соціальні відносини. Дії стають різноманітними, узагальненими, часто виконуються тільки в мовному плані. З'являється рольова мова, яка відображає відносини між персонажами гри. Нове ігрове значення предмета стає досить стійким, але тільки в тому випадку, коли предмет заступник не має чітко фіксованої предметної функції. Правило не представлено в явній, відкритій формі, але фактично регулює виконання ролей і актуалізується при порушенні логіки ігрових дій [6, с.145].

Головною сутністю гри стає виконання дій, що відображають соціальні та міжособистісні стосунки. Здійснюється попереднє

планування гри: формуються задум, розподіляються ролі і ігрові предмети, визначаються правила гри. Ролі досить чітко окреслені. Виконання ролей регулюється чіткими правилами. Мова і поведінка відповідають ігровій ролі. Дії різноманітні і розгортаються в певній логічній послідовності. Збільшується число мовленнєвих дій в порівнянні з предметними. Ігрове значення предмета-замінника зберігається досить довго навіть в тому випадку, коли дитина вибирає предмети, що мають точно фіксовану функцію [17, с.210].

Визначена ігрова ситуація вказує на прояв дітьми ігрової активності. Ігрова активність має важливе значення в процесі розвитку дитини. Гра впливає на всі сторони її психічного розвитку. Також ігрова активність - це важлива умова соціального розвитку в дитини, адже саме граючи, діти знайомляться з різними видами діяльності дорослих, вчаться розуміти і усвідомлювати почуття і стани інших людей, співпереживати їм, в ході гри купуються навички спілкування з однолітками і старшими дітьми.

У старшому дошкільному віці ігрова активність - це складний комплексний феномен, що включає розвиток пізнавальних процесів (сприйняття, мислення, пам'яті, уваги, уяви), які представляють собою різні форми орієнтації дитини в навколишньому світі, в собі самому і регулюють його діяльність. Цей віковий період важливий для розвитку активності дитини, яка знаходить вираз у формі пошукової, дослідницької активності, спрямованої на виявлення нового [10, с.108].

Науковці виділяють три поступово ускладнюючих способи побудови дітьми сюжетної гри:

1) розгортання ланцюжка умовних предметних дій. Дитина імітує дії когось із дорослих, але сам не усвідомлює, кому саме належать ці дії, тобто співвідносить їх з тієї чи іншої роллю;

2) прийняття на себе ролі. Дитина приймає на себе роль - називає себе ім'ям того чи іншого персонажа, говорить і діє від його імені;

3) відтворення цілісного події. Дитина не просто імітує предметні дії, а відтворює подію, яке включає в себе різноманітних персонажів з їх діями, відносинами. Гра частково переходить в план мови й уяви.

Ігрова діяльність дітей у кожному віковому періоді має властивості, що завбачають використання специфічних форм і методів педагогічного керівництва. Одночасно воно повинно відповідати таким загальним особливостям[2, с.124]:

1) систематичне педагогічне, активне формування практичного досвіду дошкільнят. Суть в тому, що в процесі гри дошкільнята на основі своїх вражень дізнаються і запам'ятовують зміст дій людей, призначення предметів, стають більш активними учасниками пізнання дійсності;

2) поділ при організації основних розвиваючих ігор. У цьому процесі дошкільник вчиться переводити свій життєвий досвід в умовний план гри, ставить собі завдання в грі і вирішує їх;

3) своєчасне оновлення ігрового середовища, підбір ігрового матеріалу, зміст якого направлено на відтворення в пам'яті дитини останніх вражень, направлення його на самостійне рішення ігрового завдання, спонукання до різноманітних способів відтворення дійсності;

4) організація спілкування з дошкільниками, спрямованого на формування новітніх для кожного вікового періоду ігрових способів дій. Утворюючи проблемні ситуації, вихователь має використовувати непрямі прийоми (поради, підказки тощо) для впливу на хід гри, розвиток сюжету. За необхідності вихователь включається у гру як рівноправний партнер, видозмінюючи ігрову сферу, коригуючи рольові стосунки [8, с.95].

Отже, гра – є природним способом розвитку дитини. Тільки у ігровій діяльності дитина радісно і легко, розкриває свої творчі здібності, засвоює нові навички і знання, розвиває моторику, пам'ять,

фантазію, вчиться думати, аналізувати, долати труднощі, одночасно вбираючи в себе цінний досвід, суспільства.

Гра є різноманітною за змістом, формою, характером, явищем. Одна з перших класифікацій гри належить К. Гросу, він поділив ігри на дві групи [13, с.87]:

1) експериментальні («ігри звичайних функцій»). До них належать сенсорні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі.

2) спеціальні («ігри спеціальних функцій»). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються найбільш необхідні для використання в різних сферах життя часткові здібності, їх поділяють за інстинктами, які в дітей дошкільного віку проявляються і вдосконалюються[37, с.96].

Більш детальну класифікацію ігор запропонувала американська дослідниця Кетрін Харві, розділивши їх на:

- ігри з рухом і взаємодією (відображають надлишок енергії та емоційного настрою дітей);

- ігри з предметами (починаємо з маніпуляції, потім - вправи і тренування до повного поліпшення);

- мовні ігри (створення дітьми римованих пісень, які не мають точного смислового змісту - пісень, прислів'їв, анекдотів тощо[17, с.19].

Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування С.Русовою народних ігор як давнього засобу виховання і навчання дітей, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дошкільнят. Такі ігри залучають дітей до народної мудрості, досвіду поколінь. На сьогоднішній день вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку дитячого мовлення, пізнання природи, життя і творчості дорослих. У класифікації С.Новосьолова, заснованої на організаційно-функціональному джерелі ігор, виділяються [9, с.57]:

1) самостійні ігри (створені з ініціативи дітей):

- експериментальні гри;

- рольові ігри (художні, режисерські, театральні);

2) ігри, створені з ініціативи дорослого, який використовує їх з освітньою метою:

- розвиваючі ігри (дидактичні, сюжетно-дидактичні, театралізовані);

3) ігри, що беруть початок в історичних традиціях етносу (фольклору). Може виникнути з ініціативи дорослих, дітей старшого віку. Сучасна педагогіка часто послуговується такою класифікацією ігор [9, с.98]:

1. Творчі гри. До них відносяться режисерські, рольові ігри (сімейні, домашні, соціальні), літературні ігри (драматизація, постановка).

2. Ігри за правилами. У цю групу входять рухливі ігри (висока, середня, низька рухливість; сюжетні, ігри з предметами; з переважними основними рухами: біг, стрибки тощо) та дидактичні ігри (словесні, з іграшками, друковані)[41, с .128].

Зміст творчих ігор та ігор з правилами є своєрідним відображенням навколишньої дійсності, але більш прямим. Мета гри може змінюватися, відносини між людьми нестабільні, умовні і не завжди обов'язкові для всіх. На відміну від творчих, зміст дидактичних ігор завжди відомо заздалегідь. Характеристики правил гри однаково обов'язкові для всіх. Мета дидактичних ігор - розвиток розумових здібностей [15, с. 73].

Загальною для обох видів ігор є діяльність дошкільників, завдяки якій дидактичні ігри наближаються до творчих. Інтерес до дії - основний фактор, який захоплює дітей. При цьому дії якісно розрізняються. У творчих іграх дію стихійне, не пов'язане з обов'язковими правилами. Діти самі змінюють, створюють, пристосовують правила для своїх дій, вирішують, чи потрібні вони. У дидактичних іграх ігрове дію завжди пов'язано із заздалегідь встановленими правилами. Інша відмінність в ігрових діях проявляється в їх функціях: творчі ігри сприяють

загальному розвитку дитини, а дидактичні - досягнення конкретної мети за допомогою різних цікавих завдань.

Дорослі повинні коригувати проведення всіх видів ігор. Керівництво творчими іграми полягає в збагаченні вражень і уявлень дітей, підборі відповідних іграшок і матеріалів, збереженні безпосередніх переживань дітей, розвитку їх ініціативи. Коли вихователь проводить дидактичні ігри, він є ініціатором, організатором, повинен обов'язково пояснити правила гри, стежити за її ходом, а іноді і приймати в ній безпосередню участь [38, с.302].

Відмінність обох видів ігор не виключає їх взаємодії. У дидактичних іграх діти вчать різним видам ігрової діяльності, дотримуються правил гри. Вони як би проходять етап організованої поведінки, справедливих відносин, значною мірою переносять це в творчі ігри. Дидактичні ігри як метод навчання в ЗДО допомагають закріплювати отримані знання, застосовувати їх на практиці, переносячи опрацьований матеріал в творчі ігри та збагачуючи їх зміст. Прикладом взаємозбагачення можуть бути дидактичні ігри «Садочок», «Подорож» і т.д., частина яких часто зустрічаються і в творчих іграх дітей. З іншої сторони, безпосередність переживань, вільне включення дошкільника в дію, характерні для творчої гри, легко переносяться в дидактичні ігри, що робить їх жвавими і цікавими.

Незрівнянно більше взаємопов'язані дидактичні і рухливі ігри. Вони мають однакову структуру. Як в дидактичних, так і в рухливих іграх дітям дається завдання. Різниця між дидактичними і рухливими іграми полягає, головним чином, в сенсі: виконуються завдання розумового або фізичного характеру. Загальна ознака цих ігор - зацікавленість дітей в хід і результати гри.

Сюжетно-рольова гра - діти відтворюють дії дорослих і відносини між ними. Це образна гра, заснована на певному уявленні дітей, яке розкривається через відповідні події (сюжет) і дитячі ігри [19, с.67].

Структурними елементами сюжетно-рольової гри є роль, сюжет, зміст, правила, внутрішньоігрові дії, ролі і фактичні відносини, ігрові об'єкти і замітники. В основі гри є роль - те, як люди поведуться в різних ситуаціях, які відповідають прийнятим соціальним нормам. Дитина може грати роль, якщо вже відома їй в реальності, відображена в сюжеті гри, тому що основним джерелом ігрових сюжетів є реальність, знання якої є основною умовою її створення [27, с.74].

У грі дитина приймає позицію іншої людини і в межах одного сюжету бачить ситуацію їх очима. Гра допомагає дитині зрозуміти мотиви дорослого праці і розкриває їх соціальну значущість. Спочатку при виборі ролі переважає її зовнішня привабливість, а в процесі гри розкривається її значення (дитина розуміє, що вихователь навчає, лікар лікує і тощо). Старші дошкільнята освоюють до 10 ролей, з яких 2-3 стають улюбленими [19, с.70].

Для гри потрібно створювати уявну ситуацію, без якої неможливі сюжет і зміст. Діти дошкільного віку відтворюють сцени сімейного побуту, трудової діяльності і відносини дорослих, відображають епохальні події (космічні польоти, арктичні експедиції тощо). Діти 5-6-ти років граються не тільки в «гості», «сім'ю», а й у «будівництво моста», «запуск космічного корабля» тощо [16, с.28].

Поступово діти представляють розповіді з улюблених казок і фільмів. У грі переплітаються справжні і казкові сюжети, особливо для дітей після 4 років. Деякі ігрові теми цікаві як молодших, так і старших дошкільнят («дитячий сад», «сім'я»). Однак в рамках одного сюжету гра старших дошкільників різноманітна. Вони по-різному відображають реальність в рамках одного і того ж сюжету. Діти різного віку під час гри вносять в сюжет різний зміст. Таким чином, молодші дошкільнята повторюють одні й ті ж дії з одними і тими ж предметами багато разів, відтворюючи реальну поведінку дорослих: вони грають в «обід», ріжуть хліб, миють посуд. Повторення - головний зміст їх ігор. Але не подають

ляльок з нарізаним хлібом, чи не викладають приготовану кашу по тарілках і миють посуд, поки вона ще чиста. Отже, ігровий зміст молодших дошкільнят зводиться тільки до занять з предметами [16, с.35].

Основний зміст рольової гри для старших дошкільнят - це дотримання правил відповідно до їх ролей. Вони виконують ці ролі за допомогою різних дій в грі. На основі узагальнення дій в грі відбувається перехід до розумової діяльності. Поступово виникають уявні ігри, коли дитина переходить від гри з реальними предметами до гри з зображення.

Структура сюжетної гри багато в чому залежить від реальних відносин. Їх значення змінюється при переході дітей з молодшого в середній і старший дошкільний вік. У старших дошкільнят переважають дитячі ігрові відносини, вони підкоряються реальному відношенню. Коли вони починають грати, розподіляють ролі, діти ставляться один до одного не як до героїв, а як до друзів. Це ставлення не змінюється під час гри, коли вони повинні грати відповідно до своїх ролей. Це означає, що вони не втрачають свій істинний план своїх відносин, постійно відмовляються від своїх ролей і стають самими собою на кілька секунд [20, с.155].

Реальні відносини часто суперечать ігровим. Чим старша дитина, тим швидше вирішується конфлікт між рольовими і реальними відносинами на користь реальних. Необхідність гри з однолітками, яка з року в рік стає все більш відчутною, змушує дитину вибирати сюжет, розподіляти ролі, контролювати поведінку партнера в ролі, що визначає розвиток її комунікативних навичок. Під час гри дошкільнята використовують різноманітні предмети: іграшки, зменшені копії реальних предметів, використовуваних дорослими (ложки, лопати тощо), предмети-замінники (полуфункціональні предмети) [32, с.46].

Заміщення, зазвичай, відбувається в проблемній ігровій ситуації: що, якщо лялька хоче їсти, а у неї немає ложки? Дитина з допомогою дорослого знаходить заміну, використовує палицю замість ложки. Головна умова – предмет-замінник відтворює таку ж саму функцію, що і основний. Тому ложкою може бути палиця, олівець і навіть градусник. Однак м'яч для цієї мети не використовується, так як він не може збирати їжу. Чим старша дитина, тим більше самостійно вона вибирає і використовує замінники. Найчастіше замінником предмета виступає несформований матеріал, функція якого не встановлена: каміння, палиці, шматки паперу тощо[10, с.98].

Таким чином, класифікуючи ігри дітей дошкільного віку виокремлюють такі їх особливості:

- різноманіття різних видів ігор дітей ставить проблему їх класифікації, яка на сьогодні не має остаточного вирішення;

- крім розігрування сюжету дитина освоює творчі ігри (конструювання, ігри-драматизація) та ігри з правилами (дидактичні, рухливі);

- будівельні ігри мають загальні риси з виробничою діяльністю (отримання вихідного результату), з розігруванням сюжету (уявна ситуація, роль) і формують у дітей позицію творця, трансформуючи дійсність (в тому числі і трудову діяльність);

- унікальність драматичних ігор полягає в тому, що діти розігрують ролі таким чином, який в значній мірі відповідає змісту літературного твору, зазвичай казки; в режисерських та в театралізованих іграх допускається відхилення від змісту літературного твору [29, с.141].

Таким чином, перехід дітей від одного виду гри до іншого залежить як від віку, так і від індивідуальних уподобань. Уникаючи надмірної регламентації, вихователь має сприяти розвитку різних видів ігрової діяльності дошкільнят.

1.2. Гра як провідна діяльність дитини дошкільного віку

В процесі формування особистості дитини набуває знання та вміння, формується ставлення до себе та навколишнього світу, яке проявляється в емоційно-чуттєвій сфері, судженнях та поведінці дитини. Головним завданням є всебічний гармонійний розвиток дитини. Велике значення для психічного розвитку дітей є новоутворення певного періоду, які є умовою переходу до наступного періоду. Тобто, в кожному періоді розвитку дитини є провідний тип діяльності, який обумовлює завдання певного періоду [18, с.45].

Гра є провідною діяльністю дошкільника, але, з огляду на її соціальний зміст, нею необхідно керувати. І це мають забезпечити дорослі. У грі, відбувається становлення людини, дорослі не тільки мають спостерігати цим процесом. Їхній обов'язок – уміло керувати ігровою діяльністю.

Дитина дошкільного віку відкриває для себе світ дорослих і прагне в ньому жити. Про те вона не може оцінювати свої реальні можливості, не може реально діяти з предметами дорослих людей (наприклад: водити машину, пекти пироги тощо). Ця суперечність між прагненням і можливостями дитини брати безпосередньо участь у житті та діяльності дорослих розвіється в діяльності, формою якою є гра [18, с.249].

Упродовж дитинства дошкільник зазнає значних змін, що стосується насамперед сюжету і змісту гри. Зміст гри у дітей дошкільного віку розвивається в такому напрямі: від предметної діяльності людей через відображення людських стосунків – до підкорення певним правилам суспільних взаємин між людьми, правилам спілкування.

У грі не панує дух хаосу. Вона формується за певними законами і правилами. Граючись, діти перейменовують предмети, якими оперують. Аналіз ігрової дії є дуже важливим компонентом складного психічного акту враження, видозмінюючи образи. Наприклад дитина може їхати на

предметі круглої форми – це не викликає подиву, а якщо «руль» схожий на квадрат або іншу фігуру – це має зацікавити дорослого, чому саме так. Олівець, паличка є придатними для того, щоб показати людину, яка йде, а м'яч, кулька – ні. Заміщення та перейменування предметів сприяють розвитку логічного мислення дитини – насамперед, узагальнення та визначення типового в об'єктах [19, с.317].

Ігрова дія – абсолютно реальна дія. Вона не вигадана і відрізняється від неігрової своєю мотивацією: мотив ігрової дії – виконання самої дії. Отже, ігрова діяльність розвиває мотиваційну сферу дитини. Дотримання умов гри, порядок дій розвивають наполегливість у досягненні певної мети. Діти цілком віддаються під час гри й водночас відокремлюють гру від дійсності. Виконуючи роль в грі дитина в ній живе життям, яке сповнене жвавими емоціями і хвилюваннями. Це збагачує її знання та відчуття в емоційній сфері[33, с.354].

По мірі того як дитина входить у світ людських предметів, засвоює предметні дії, її ще більше цікавить те значення, яке вони мають для людей. А це вводить їх в сферу людських взаємин, розкриває дитині не тільки ставлення людини до предмета, а й самі взаємини між людьми. Рольова гра стимулює розвиток спілкування, взаємодій та відносин з дітьми та дорослими. Гра дошкільників має рольовий характер. Її передумови формуються у предметній діяльності дітей раннього віку, яким притаманні:[12, с.160]

- відокремлення дій від предмета, узагальнення їх;
- використання дитини дошкільного віку неоформлених предметів як замінників інших;
- відділення їх дій від дій дорослих і прояв особистих дій дитини;
- порівняння їх дій з діями дорослих і їх ідентифікація;
- відтворення дитиною в своїх діях дій дорослих, які відображаються в певній послідовності епізодів їхнього життя.

Рольові ігри впливають не тільки на розвиток фізичних можливостей дитини, а й на розвиток уваги, сприяють подоланню рухових автоматизмів, розвивають виразність рухів та формують впевненість дитини у власних силах. Рухові ігри дають змогу дітям звільнити накопичену енергію емоцій, коли можна покричатися, посміятися, зняти напруження. На відміну від рольової гри, гра-драматизація відображає не узагальнену дію, а більш типову для конкретного персонажа. При чому для дитини дошкільного віку тут важливий не лише процес зображення, а також і якість цього відтворення. Гру-драматизацію можна розглядати, як одна з форм переходу до естетичної діяльності з характерним для неї мотивом впливу на іншу людину [2, с.66].

Дидактична гра це по суті низка підготовчих операцій до виконання завдань. Дидактичні ігри спрямовані на розвиток логічного мислення: узагальнення, класифікація, аналіз, порівняння, синтез, серіація, виключення, абстрагування, гра-фантазування, що виникає на межі шкільного віку, є особливим виявом вигадки, як такої. Тут немає дії, правил та знань. «Гра вмерла, народилася мрія». Усі ці ігри (дидактична гра, гра-драматизація, гра-фантазування) можна вважати перехідними формами до неігрової, власне продуктивної діяльності, а також до ігор школярів [22, с.57].

Розвиток моторики більшою мірою відбувається у грі, оскільки вона за певної організації зумовлює сприятливі умови для удосконалення рухів дитини. У грі формується довільна пам'ять, вони запам'ятовують і пригадують більше слів, ніж у будь-якій іншій діяльності.

Отже, в умовах гри формується уміння дитини дошкільного віку підкорятися правилам, утворюється механізм керувати своєю поведінкою, загартовується воля. Проте це не означає, що гра впливає на кожний психічний процес зокрема. Головна перевага гри в тому, що в

ній з'являється довільність психічних процесів, формується особистість дошкільника. Гра ніколи не ставить недосяжних умов, але водночас завжди потребує певного зосередження сил, підтримує бадьорість, емоції дитини, укріплює здоров'я.

1.3. Вимоги до педагогічного керівництва ігровою діяльністю дітей

Педагогічне ведення дитячих ігор пов'язано з необхідністю врахування основних вікових та індивідуальних особливостей їх розвитку, а також розвитку їх ігор в будь-якому віці. На думку психологів, не знаючи внутрішніх законів розвитку гри як діяльності, спроби контролювати, можуть її зруйнувати [26, с.50].

Слово вихователь означає «показує найкраще в дитині». Щоб виявити і розвинути в вихованця краще, потрібно знати, як побудувати освітній процес так, щоб дитина бачила потрібну інформацію, сприймала її. Управління грою не повинно обмежуватися суто прямими або непрямыми методами. Необхідно створити оптимальні умови, які сприяли б більш ефективному керівництву дитячими іграми [8, с.90]:

1) в групі необхідно створити сприятливий емоційний фон (вихователь повинен ставитися до всіх дітей доброзичливо, спонукати дітей бути чуйними до товаришів, припиняти неприязнь, грубість в колективі);

2) необхідно встановити контакт, доброзичливі відносини між вихователем і дітьми (тільки за такої умови можна говорити про ефективний педагогічний процес);

3) в процесі виховання в першу чергу звертати увагу на позитивні, а не негативні характеристики дитини (приділяти більше уваги позитивним моментам в житті дітей, висловлювати позитивні прояви характеру);

4) поважати індивідуальність в кожній дитині (дати можливість дітям проявити самостійність, своєрідність рис характеру; дуже серйозний момент у виховній роботі - не злякати спробу дитини десь себе проявити, в чомусь себе спробувати);

5) показати дітям, що ви цінуєте їх роботу, навіть якщо це всього лише проба (спроби - це дії);

6) не критикувати і не гасити дитячий ентузіазм (критика вбиває кожне бажання, кожну спробу);

7) допомога дітям справлятися з труднощами, щоб вони їх не засмучували (накопичення труднощів створює відчуття безпорадності, що знижує самооцінку дитини);

8) підтримувати дітей в їх починаннях (головне – створити для дитини впевненість в тому, що вона впорається з поставленим перед нею завданням, дати стимул до виконання цього завдання)[39, с.190].

Коли діти відчують повагу, інтерес, любов, психологічну допомогу вихователя, коли вони відчують довіру у них є внутрішнє прийняття його як старшого друга, авторитетного дорослого, одним словом «свій», тільки тоді ми можемо говорити про ефективне керівництво з боку цього вихователя [22, с.90].

Крім того, слід звернути увагу на матеріальне оснащення дитячих майданчиків, яке буде стимулювати і спонукати дітей до гри. Головний принцип - неодмінний зв'язок отриманих дітьми знань з вмістом ігрового середовища, тобто правильна його організація. Необхідно продумати розумне поєднання іграшок, рольових атрибутів, замінників з усвідомленням того, що діти вже отримали, і зробити такі атрибути, які стимулювали б пізнавальну діяльність дітей, тривожили їх уяву, сприяли виникненню ігрової ситуації. «Предмети-замінники необхідні для розвитку гри в будь-якому віці» [14, с.51].

Дітям важливо надати достатню кількість часу на проведення ігрової діяльності. «Важливою умовою розвитку ігрової діяльності є не

тільки наявність всіх видів іграшок, але і правильне визначення часу для ігор в режимі дня дошкільного закладу освіти». Це час до зарядки, на прогулянці, після сну, ввечері[15, с.22].

Діти не повинні різко закінчувати, коли є час для інших занять. Якщо діти розробили велику сюжетно-рольову гру, рекомендується залишити атрибути на місці до наступного вільного моменту, щоб продовжити гру. У дослідження Білої І. зазначено, що А. Усова писала: «в іграх дітей відображаються їх загальний розвиток і культури» [12, с. 26 -27].

Чим гірше дитина розвивається, ніж інші діти, тим гірше стає її ігровий потенціал. Дитина не грає не тому, що не хоче, а тому, що йому не вистачає знань і досвіду. Тому велику увагу слід приділяти такій стороні, як збагачення дітей знаннями про навколишній світ, нові враження, формування практичного досвіду і розвиток їх індивідуальних здібностей. З цією метою увагу слід приділяти заняттям з вивчення навколишнього світу, де необхідно надати відповідну кількість матеріалу про природу для даного віку; явища суспільного життя (доросла робота - розкриття сутності різних професій); сімейні відносини. Проведення бесіди для засвоєння пройденого матеріалу, різні свята, які збагатять дитячі враження [6, с.49].

Отже, педагогічна цінність гри невід'ємною мірою залежить від ефективності вирішення у ній ігрового завдання. Закінчення гри або казки обов'язково має бути емоційним. Водночас діти дошкільного віку повинні розрізняти свої обов'язки у грі і в буденному житті, вчитися спрямовувати увагу з гри на реальні справи та події. Головне, щоб з кожним днем вони ставали самостійнішими, креативнішими, ініціативнішими, розширювали своє бачення світу і себе в ньому[35, с.135].

Як форма організації життя і діяльності дітей гра повинна займати певне місце в повсякденному житті і протягом всього педагогічного

процесу. Припустимо, ви використовуєте свій ігровий час для інших занять. До ігор для дітей потрібно ставитися дуже серйозно, уважно стежити за ходом гри і намагатися не упустити можливість для виховної роботи під час гри [10, с.32].

Залежно від типу гри і їх завдань, ступеня участі в ній вихователя, техніки і методи ігри повинні бути ретельно розглянуті. «Щоб керувати грою дітей, потрібен такт, вміння визначати ступінь втручання в гру, бачити, як діти поведуться в ігрових ситуаціях».

Однак повністю взяти на себе функції організатора гри неможливо, це допустимо в ранньому дошкільному віці. У старшому дошкільному віці необхідно створити умови, в яких діти були б організаторами ігор, тому що досить часто діти ходять по групі «без діла», не маючи можливості самостійно організувати веселощі без участі дорослого. Важливо заохочувати самостійність дітей в проведенні ігор. Самостійні гри, звичайно, вони не можуть виникнути з повітря. Для їх створення велика і кропітка робота педагога збагачує дітей знаннями, досвідом і розширює їх кругозір.

Для успішного перебігу сюжетно - рольових ігор потрібно безперервно удосконалювати знання дітей про навколишній світ, знайомити з подіями сучасності. Спостереження, читання, бесіди про радіо і телепередачах, розповіді дорослих підштовхують до розуміння того, що дитина бачить і чує і створюючи передумови для виникнення ігор [30, с.96].

Отже, керівництво іграми потрібно узгоджувати з педагогічним процесом. Треба відхилятися від шаблонів. Ні в якому разі не потрібно змушувати своїх дітей щось робити, тим самим змушуючи їх чинити опір, виходити з гри або припиняти гру. Питання, поради, рекомендації, ігри між заняттями будуть доречні. Для будь-якого віку діти вибирають ігри, що вимагають невеликого розумового напруження - з маленькими іграшками, простим конструктором. Немає потреби регламентувати ці

ігри, але бажано, щоб вони давали дошкільнику можливість рухатися. У перервах між заняттями краще уникати ігор усією групою. Це втомлює дітей. Також невідповідними будуть нові ігри, які потребують тривалих і складних пояснень. Перехід від ігор до занять має проходити спокійно та невимушено[17, с.88].

З усіх самостійних ігор в дошкільному дитинстві сюжетно-рольові ігри є основним елементом дитячої гри. Розвиток сюжету «не відбувається спонтанно, а залежить від умов життя і виховання дитини, тобто від соціальних впливів». Можна сказати, що розповідання історій є незалежним, але ця незалежність відносна, оскільки має непрямі педагогічні орієнтири.

Сюжетно-рольова гра проходить кілька етапів розвитку: від безпосередньої роботи вихователя зі збагачення дошкільників знаннями і досвідом до самостійної гри, в якій цей досвід і знання трансформуються дітьми відповідно до їх особистого досвіду і емоційним ставленням до навколишнього середовища [15, с.107].

Керівництво іграми залишається, але воно переходить від прямих методів (демонстрація, пояснення) до непрямих методів управління іграми, які активують психічні процеси, переживання, проблеми дитини (питання, поради, нагадування тощо). Неприйнятні прямі вказівки, зауваження в адресу дитини, так як це може бути виведено з умови включення образу гри.

Раніше в молодших групах педагог безпосередньо вчив дітей грі - показував, як грати з іграшкою, пояснював, навіщо вам ця іграшка або речі, як їх використовувати в грі, самостійно становив простий сюжет гри, розподіляв ролі, грав з дітьми, демонстрував рольові образи, поки старші діти самостійно не винайдуть сюжет, що не розділять ролі, не виберуть матеріал для гри, не створять ігровий простір, не внесуть в гру своє бачення ситуації, не здійснять подія у відповідності зі своїм соціальним досвідом[20, с.65].

Іноді, коли діти зосереджуються на одному і тому ж змісті, можна використовувати метод неявних інструкцій. Суть його в тому, що вихователь в прихованій ненав'язливій формі пропонує нові сюжети, ролі, ігрові дії з використанням розповіді зі зміненим сюжетом для заданої ситуації в грі, або діти раптово отримують лист, зміст якого можна обіграти, або придумати яку-небудь екскурсію тощо [23, с.102].

Інколи «врятувати» ситуацію можна, прийнявши на себе роль якогось нового персонажа і спонукаючи своїми репліками та діями до подальшого розгортання сюжету. Але цей підхід в керівництві грою прийнятний в тому випадку, якщо діти приймають вихователя як старшого друга, якщо його поважають і він користується авторитетом.

У кращому випадку в старшому віці сюжетно-рольові ігри повинні спонтанно організовуватися самі діти. Як правило, організатор гри стає її керівником, розподіл ролей будується за інтересами (хто ким хоче бути), в разі ускладнень дорослий пропонує розмову про кандидатів. Зміст гри трансформується і збагачується завдяки індивідуальному досвіду кожної дитини [31, с.492].

Тому іноді доцільна заміна виконавця конкретної ролі. В ході гри можна застосувати таку заміну ролей, як «відпустку», «зміна посади» «переїзд», «прийом на роботу», «введення другого співробітника» тощо.

Як показує практика, гра виникає з прагнення до незалежності, прагнення отримати кінцевий результат своїх дій, спілкування з однолітками, прагнення задовольнити різні пізнавальні і художні інтереси [10, с.97].

На хід гри в старшому віці велика увага надає сформованість дитячого колективу, позитивна оцінка вихователем відносин між дітьми, дружба, а так само взаємооцінка дітей один одним, так як в цьому віці на першому плані в грі виступають відносини.

Побічно можна змінити ситуацію в грі, узагальнивши в розмові з дітьми їх думки про те, що «вимоги до одного в грі повинні

поєднуватися з турботою про нього, готовністю йому допомогти». Таким чином виховуються колективізм, дружба і взаємодопомога.

Вихователь повинен озвучити схвалення таких проявів в грі як турбота, взаємодопомога, шанобливе ставлення один до одного. Похвала дуже сильний стимул в дитячому віці, тому будь-які прояви ініціативи по включенню в гру нової сюжетної лінії є хорошим підходом в стимулюванні гри [28, с.75].

Для створення ідеї гри варто використовувати такі прийоми, як читання художньої літератури (діти люблять наслідувати одноліткам), зрозумілий ефектний розповідь вихователя про подію, бесіда. Дітей дуже вражають зустрічі з представниками різних професій, їх життєві історії та цікаві робочі справи. Відеозаписи ігор мають велике значення в іграх. Іноді буває досить зробити нову іграшку в ігровій зоні, будь-який атрибут, коли гра приймає новий напрямок або дає поштовх до нових ігор.

Педагог може ненав'язливо дітям підказати будь-які нові дії персонажа або залучитися облаштувати ігровий простір будь-якого «закладу». Ці методи і прийоми можна використовувати до всіх самостійних ігор [40, с.144].

На практиці найчастіше використовуються дидактичні ігри, основним завданням яких є навчання. «Дидактична гра - багатогранне, складне педагогічне явище; це одночасно і цікавий спосіб навчання дошкільнят, і форма навчання і самостійної гри, і спосіб всебічного виховання особистості дитини.

Дидактичні ігри містять в собі два начала - навчальний і ігрове їх можна використовувати як на заняттях, так і в вільній діяльності - в групі, на ділянці. Вони поділяються на два види: ігри - заняття і безпосередньо дидактичні.

В іграх-заняттях головна роль належить вихователю. У них вихователь поряд з передачею певних знань вчить дітей грати. «В

процесі дидактичної гри увагу дитини звертається на виконання ігрового дії, а основне завдання навчання їм не усвідомлюється».

Дидактичні ігри застосовуються при навчанні логіко-математичного розвитку, розвитку мовлення, ознайомлення з навколишнім світом, при розвитку сенсорики. Також, ці ігри як ігрова діяльність мають місце в тому випадку, якщо дітьми засвоєні та закріпленні правила гри, якщо ці ігри їм цікаві [19, с.150].

Методи і прийоми в дидактичних іграх є прямими - показ, пояснення, розповідь, навчання однієї дитини іншому, і непрямий наставник є рівним учасником, відзначає тих, хто досяг успіху з більшістю дітей. Якщо радість дитини від гри досить незалежна, то радість навчання і роботи безпосередньо залежить від позитивної оцінки і заохочення з боку дорослого.

Коли інтерес до гри згасає, вихователь ускладнює гру: урізноманітнює варіанти, придумує більш складні правила, змінює задачу в грі, вводить певну кількість стимулів, використовує метод заміни одних предметів іншими, включає нових персонажів, вводить нові дії в грі. Привабливість дидактичних ігор - це шанс на перемогу. Але для цього важливо володіти певними знаннями, навичками та вміння. Однак є діти активні, вільні і пасивні, сором'язливі, невпевнені в своїх силах. На таких дітей педагог повинен звернути особливу увагу. Навчання грі у педагога завжди має поєднуватися з індивідуальним підходом до дітей [8, с.132].

Цих дітей не включають в дидактичні ігри або через відсутність необхідних знань, ігрових прийомів, яким їх слід навчати (прямий метод - показ, розповідь), або через їх психоемоційні особливості - сором'язливості, невпевненості в собі. Таким дітям необхідно використовувати спеціальні прийоми і підходи до занять розвиваючими іграми з метою розвитку їх активності.

Перш за все, необхідно виявити сильні сторони цих дітей і всіляко заохочувати їх ініціативу у вирішенні посильних завдань. Це дозволить дітям «пережити ситуацію успіху», підвищить впевненість в своїх можливостях, підніме їх авторитет очах однолітків. Тут доречна похвала, заохочення за ініціативу, надання їм пріоритету в виконанні будь - якого завдання. Іноді вихователі применшують роль дидактичних ігор в навчанні. Це можна пояснити незнанням методу їх проведення і, як наслідок, результату, який не досяг мети [10, с. 47].

Сюжетно-дидактичні ігри містять як ігровий елемент, що відображає роботу дорослих, так і математичні операції, що підкоряються строгим правилам.

Необхідною умовою успіху сюжетно-дидактичної гри є безпосередня участь вихователя в грі, тому що під час гри необхідно контролювати правильність виконання лічильно-вимірювальних дій, щоб уникнути помилок. Точно, так само, педагог може керувати грою, використовуючи такі методи, як «допомога у вигляді питань, пояснень, порад». Впливають на розподіл ролей, пропонують і створюють нові ситуації в грі, підкреслюють і схвалюють успіхи дітей, привертають увагу колективу, викликають позитивний емоційний настрій, стимулюють ініціативу і творчість [18, с.96].

Сюжетно-дидактична гра відрізняється від рольової гри тим, що в ній є рахунок і вимір. Діти не завжди використовують в своїх іграх рахунок і вимір. Тому педагог повинен пояснити можливість застосування математичних знань у повсякденному житті. Ця проблема вирішується за допомогою такого методу, як створення ігрової ситуації, в якій виникне необхідність в точних вимірах і обчисленнях, що призведе до реалізації практичної потреби в математичних операціях.

Після того, як діти опановують уміння використовувати математичні операції в сюжеті - дидактичної гри, гра зазвичай переростає в вигадану роль, в якій роль вихователя зводиться до

непрямого управління моральними і етичними нормами і принципами. Щоб розвиваючі ігри були успішними, спочатку в групі повинні бути передбачені навчальні ігри, іграшки та навчальні матеріали, що відповідають віку. Надалі дозволити їм вільний доступ [34, с.456].

Слід особливо зупинитися на помилках педагогів в керівництві ігрової діяльності:

1. Часто можна спостерігати, як захоплений ініціативою педагог починає нав'язувати дітям свій сюжет гри, повністю ігноруючи ініціативу дітей, або починає нетактовно втручатися в гру, дає дітям вказівки, не дозволяючи їм переміщатися по ситуації, таким чином обдумуючи їх подальші дії, знищуючи тим самим «творчу ініціативу і самостійність дитини».

2. Другою серйозною помилкою на практиці можна назвати повна неухвага до дитячої гри. Дошкільники придумали сюжет, розробили гру і в якийсь момент опинилися в глухому куті, але вихователь нічого не робить, щоб допомогти дітям вибратися з біди. В результаті гра розвалюється, не дійшовши до свого логічного завершення.

3. Поширена помилка в управлінні грою - коли для підтримки порядку в групі або для кращого захисту іграшок їх не можна використовувати, що погіршує творчі здібності дітей, самостійна діяльність стає безглуздою і непродуктивною. Це може привести до негативних наслідків: через неможливість проявити ініціативу в грі деякі діти проявляють негативне ставлення до однолітків і старших.

4. Ще одним проявом помилки щодо керівництва іграми є непродумана подача іграшок, коли дітям нав'язуються ігри, які для них зовсім нецікаві. В результаті дитина дошкільного віку не може реалізувати свої інтереси [12, с.56].

У грі дитина повністю розкривається і матеріал, який йому потрібно засвоїти, стає цікавішим і легшим. В процесі гри педагоги

вчать дітей бути добрішими, слухати інших людей, поважати чужу думку, прагнути до знань - до досягнення нового.

Виховне значення гри, її всебічний вплив на розвиток дитини важко переоцінити. Гра органічно притаманна дитячому віку і при вмілому керівництві з боку дорослих здатна творити чудеса. Ледачого вона може зробити працьовитим, незнайку - знавцем, невмілого - умільцем. Немов чарівна паличка, гра може змінити ставлення дітей до того, що здається їм парюю занадто звичайним, нудним, набридливим.

Гра має значення і для формування дружного дитячого колективу, і для формування самостійності, і для формування позитивного ставлення до праці, і для виправлень деяких відхилень в поведінку окремих дітей, і ще для багато чого іншого. Якщо діти в колективі будуть володіти всіма цими якостями, то процес навчання піде цікавіше, швидше, якісніше. Не потрібно буде дітей змушувати щось робити, вчити, їм це буде самим цікаво, вони стануть прагнути до знань[24, с.40].

Отже, в ігровій діяльності потрібно забезпечити кожній дитині дошкільного віку активну позицію, стимулювати розвиток її творчих здібностей, сформувати стійкий інтерес до пізнання навколишнього світу і себе в ньому, оволодіння різноманітними видами діяльності.

Вплив ігрової діяльності на розвиток особистості дошкільника полягає у тому, що дитина знайомиться з поведінкою та взаємовідносинами дорослих людей, які стають зразком для власної його поведінки, і в ній купуються основні навички спілкування, психічні якості і особливості особистості дитини необхідні для встановлення контакту з однолітками. Також, одним із головних аспектів розвитку особистості дошкільника є ігрова активність, в якій починаються і диференціюються нові види діяльності дитини: формується зображувальна діяльність, з'являються елементи праці і навчання. Крім того, забезпечує відповідність природі дитини дошкільного віку. Таким

чином, для з'ясування особливостей розвитку особистості дошкільника засобом гри за основу візьмемо визначення рівня сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку засобом сюжетно-рольової гри.

РОЗДІЛ 2

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМИ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Критерії, показники та рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку

Вивчення та аналіз праць науковців з питань ознайомлення дітей дошкільного віку з іграми дозволили визначитися з основними теоретичними поняттями, педагогічними умовами, методами, прийомами та організаційними формами роботи з дітьми. Перед нами постало практичне завдання перевірки шляхів ознайомлення дітей старшого дошкільного віку з сюжетно-рольовими іграми. З цією метою було організовано констатувальний етап педагогічного експерименту.

Метою констатувального етапу експерименту було виявлення рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку.

Завдання констатувального етапу експерименту:

1. Виявити критерії, показники та рівні сформованості ігрової активності дошкільників, їх емоційних та ціннісних орієнтацій.
2. Дібрати діагностичні завдання для обстеження дітей старшого дошкільного віку.
3. Здійснити аналіз отриманих результатів у процесі обстеження дітей.

Оцінювати рівень сформованості ігрової активності дошкільників необхідно керуючись такими *критеріями та показниками*:

- а) взяття дитиною на себе ролі (бере роль; бере, досить нерішуче; не бере);

б) підпорядкування правил гри (підкорилися правилам; вибігли раніше; вибігли пізніше).

Констатувальний етап експерименту проходив в Олешківському ясла-садку №6 у групах старшого дошкільного віку. Всього в експерименті брало участь 50 дітей: по 25 дітей у контрольній та експериментальній групах дітей старшого дошкільного віку. Діагностичні завдання були проведені за такими методиками: «Вивчення особливостей участі у сюжетно-рольовій грі», «Вивчення взяття дитиною на себе ролі». Результати обстеження розвитку ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі подано у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1

Показники взяття дитиною на себе ролі у процесі сюжетно-рольової гри на констатувальному етапі експерименту, %

Рівні	Високий		Середній		Низький	
	Кількість дітей	%	Кількість дітей	%	Кількість дітей	%
ЕГ	2	8	10	40	13	52
КГ	3	12	10	40	12	48

Таким чином, було проведено взяття дитиною на себе ролі у процесі сюжетно-рольової гри дітей старшого дошкільного віку на констатувальному етапі експерименту в обох групах й з'ясовано, що у контрольній та експериментальній групах високий рівень становить, відповідно – 8% та 12%, середній – 40% в обох та низький, відповідно – 52% та 48% дітей від числа опитуваних.

Результати обстеження впливу ролі на підпорядкування правилам гри у старших дошкільників подано у таблиці 2.2.

Таблиця 2.2

Показники підпорядкування правил гри у дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі, %

Рівні Групи	Високий		Середній		Низький	
	Кількість дітей	%	Кількість дітей	%	Кількість дітей	%
ЕГ	2	8	12	48	11	44
КГ	2	8	8	32	15	60

Таким чином, було проведено підпорядкування правил гри у дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі на констатуючому етапі експерименту в обох групах й з'ясовано, що у контрольній та експериментальній групах високий рівень становить, відповідно – 8% в обох групах, середній – 48% та 36% та низький, відповідно – 44% та 56% дітей від числа опитуваних.

На основі вказаних критеріїв та показників було визначено три аналогічні рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку: високий, середній, низький, що подані у таблиці 2.3.

Таблиця 2.3

Рівні сформованості ігрової активності дошкільників засобом сюжетно-рольової гри

Рівні та їх характеристика	
Високий	Сюжет гри розгортається. Гра цікава, сюжет різноманітний. Більшість дітей воліють групові гри. Виконання ролей і взаємодія дітей у грі. Враховується точка зору партнера, досягнуто спільне рішення. Перспектива гри тривала, що свідчить про високий
Середній	відносини граючих дітей часто перетинаються, в них виражається незгода, невдоволення партнерами, відволікання від мети гри і

Продовження табл. 2.3

Низький	Ігрова тематика одноманітна. Рольова поведінка учасників гри характеризується загальною відсутністю новизни, варіативності. Ігрові завдання діти вирішують звичними способами. Виникали конфлікти через правила гри. Ігрові дії були одноманітними, часто
----------------	---

У таблиці 2.4. подано середні показники обстеження за двома методиками й визначено рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в експериментальній та контрольній групах.

Таблиця 2.4

Середні показники сформованості та рівні ігрової активності в експериментальній та контрольній групах на констатувальному етапі експерименту, %

Показники	Рівні		
	високий	середній	низький
Група			
КГ	10	36	54
ЕГ	8	44	48

Таким чином, було проведено дослідження рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі на констатуючому етапі експерименту в обох групах й з'ясовано, що у контрольній та експериментальній групах високий рівень становить, відповідно – 10% та 8%, середній – 38% та 34% та низький, відповідно – 52 та 58% дітей від числа опитуваних.

За результатами дослідження ми змогли чітко охарактеризувати вплив ігрової активності засобом використання сюжетно-рольових ігор у старших дошкільників:

- сюжетно-рольова гра старших дошкільників має найчастіше колективний характер;

- сюжетна-рольова гра відрізняється більшою різноманітністю тематики, складністю і розгорненням сюжетів;
- діти відображають в іграх події та ситуації, що далеко виходять за рамки їхнього особистого досвіду;
- дошкільники заздалегідь планують гру – домовляються між собою про тему гри, розподіляють свої ролі, підбирають потрібний для них ігровий матеріал;

Таким чином, використання сюжетно-рольових ігор спрямовано на підвищення ігрової активності. Для дітей характерне прагнення дізнатися більше про те, у що вони грають. Епізоди з казок, суспільні сюжети займають значне місце в їхніх іграх. Вони сміливіше і різноманітніше комбінують в іграх знання, почерпнуті з спостережень, кінофільмів, розповідей дорослих, книг. Досить позитивно сприяє інтелектуальному розвитку, активності, ініціативності, творчості, національній самодостатності дошкільника.

2.2. Специфіка організації та хід роботи з формування ігрової активності в дітей старшого дошкільного віку

Основна тема гри в дошкільному віці - інтерес дитини до дій дорослих, спроби долучитися до них, відтворити їх особливості. Особливість гри в тому, що дітей цікавить не результат, а процес дії. Ця гра суттєво відрізняється від інших занять (робота, навчання), основна мета яких - досягнення певного результату (виготовлення певного продукту, отримання певних знань тощо). Так, домогосподарка працює над прибиранням кімнати, пранням одягу, приготуванням вечері тощо. І дитина, якій наслідує їй в грі, робить це через інтерес до своїх занять, і ніякі продукти в результаті її гри не працюють. (У додатку А подано приклад гри) [19, с.150].

Гра є відображенням навколишньої дійсності, а перш за все дій і відносин оточуючих людей. «Для дітей гра - це спосіб пізнати світ, в якому вони живуть і який їм належить змінити» (М. Горький). Під час гри дитина відтворює в активній, наочної і дійовій формі сцени з життя дорослих, їх роботи, їх взаємовідносин та обов'язків і, таким чином, має можливість краще зрозуміти навколишню дійсність, більш глибоко пережити представлені події і більш точно їх оцінити [12, с.87].

Тому гра справляє такий вагомий вплив на психічний розвиток дитини-дошкільника, на формування її особистості. У додатку Б подано приклад гри.

Хід формувального етапу експерименту з формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку було структуровано керуючись рівнями розвитку ігрової діяльності дитини визначених Д. Ельконіним [10, с.35].

Перший рівень розробки гри. Основний зміст гри - це орієнтовані на учасників заходу з конкретними об'єктами, наприклад, «мама», «вихователь», орієнтовані на дітей. Найважливіше в цих ролях - нагодувати когось, незалежно від того, в якому порядку це відбувається або що для цього використовується. В цьому випадку ролі визначаються характером дій, вони не впливають на дії, як правило, не називаються, не виникають. Це відбувається навіть тоді, коли в грі розподілені рольові функції і спрацьовують ролі (одна дитина представляє маму, одна дитина - тата; одна дитина - вчитель, інший - кухар дошкільного закладу), діти не вступають в типові, реальні відносини. Дії в грі одноманітні, складаються з повторюваних операцій (наприклад, годування при переході з однієї страви на інше). Гра обмежується актами годування, які логічно не переходять в інші (наступні) дії. Їм не передують інші дії, наприклад миття рук. Логіка дій легко порушується, їх порядок дітям не важливий.

У додатку В подано приклад сюжетно-рольової гри «Лікарня», вихователем організовано роботу з визначеної назвою гри темою, проведена екскурсія, бесіда, з'ясовано словник та пояснено терміни, що стосуються теми. У ході ігрової роботи на початковому етапі вихователь бере на себе головну роль, скеровує дії дітей та наголошує на специфіці роботи кожного учасника сюжетно-рольової гри, спонукає до виконання отриманих ролей дотримуючись сюжету. Така робота не лише збагачує знання дітей з обраної теми, а й активізує ігрові дії дітей, як результат у самостійній ігровій діяльності діти проявляли активність, самостійно обирали ролі і виконували їх дотримуючись сюжету. За таким зразком проводились ігри «Магазин», «Перукарня», «Будівельники».

Другий рівень розвитку гри. Основний зміст гри - дія з предметом; для дітей важливо, щоб дія гри відповідала дійсності. Вони вже називають ролі, окремі функції. Виконання ролі передбачає виконання відповідних дій. Логіка дій в грі визначає порядок життя, тобто їх порядок в реальності. Кількість дій зростає і виходить за рамки одного з їх типів: наприклад, годування дітей вже пов'язано з приготуванням і подачею їжі.

У додатку Г подано приклад сюжетно-рольової гри «Швидка допомога», вихователь допомагає створити ігрову обстановку, налагодити взаємодію між тими, хто вибрав певні ролі. Спонукає розвивати нескладні сюжети. Формується у дітей вміння ділитися на підгрупи відповідно до сюжету і після закінчення заданого ігрового дії знову об'єднуватися в єдиний колектив. Вихователь корегує хід гри навідними питаннями, збагачує ігровий сюжет, заохочує самостійність дітей. За таким зразком проводились ігри «Дослідна лабораторія», «Космічний екіпаж», «Рятувальна бригада».

Третій рівень розвитку гри. Основним змістом гри стає виконання ролі і дій, зумовлених нею, формування діалогічного мовлення відбувалось через розігрування діалогів до визначених вище ігор, робота

відбувалася під керівництвом вихователя, який надавав зразок діалогу та зазначалися можливі дії. Виокремленій пов'язані з виконанням ролі спеціальні дії передають характер стосунків з іншими учасниками гри, наприклад звернення до повара: «Подайте перше, будь-ласка» тощо. Ігрові ролі дітей ставали чітко окресленими, що проявлялось у називають їх ще до початку гри, відповідно організовуючи свою поведінку.

Логіка і характер дій в грі залежать від ролі. Дії стають іншими: не тільки годувати ляльку, а й читати її казку, укладати її спати; не тільки щеплення, а й прослуховування, одягання, вимірювання температури тощо. Мова йде про конкретну роль - звернення до співрозмовника відповідно до його ролі і тією роллю, яку він грає. Іноді в грі помітні і типові відносини поза грою. Діти вже протестують проти порушення партнером логіки дій. В основному цей протест виражається аргументом «так не відбувається». Поступово вони самі визначають певні правила поведінки, яким підкоряються. Діти з більшою ймовірністю помітять, що хтось заподіяв порушення, ніж їх власне відхилення від них. Зауваження за порушення правил їх засмучує, вони намагаються виправдати і виправити помилку.

Четвертий рівень розвитку гри. Основним змістом гри стає виконання дій, пов'язаних зі ставленням до людей, ролі яких виконують інші діти. Протягом усієї гри дитина, як учасник гри, чітко дотримувалася однієї лінії поведінки. Рольові функції дітей були взаємопов'язані. Мовлення мало рольовий характер, у ньому вирізнялися роль того, хто говорить, і того, до кого звертаються. Дії у сюжетно-рольовій грі розгорталися послідовно, відповідно до реалій, вони ставали усе різноманітнішими, відображаючи різноманітність дій рольової особи, яку зображає дитина. Учасники гри бурхливо реагували на порушення логіки дій і правил, мотивуючи це не лише посиланням на

реальну дійсність, а й на раціональність. У додатку Д подано приклад гри.

Особливості організації ігрової діяльності дітей в ЗДО - складний і багатогранний процес. Від нього залежить ефективність вирішення багатьох поставлених перед вихователем завдань. Гра - найбільш доступний вид діяльності, при якому дитина пізнає навколишній світ, знайомиться з ним. Але життя дітей в іграх не може розвиватися належним чином, якщо це надати самим дітям. Педагог повинен бути в центрі цього життя, відповідати інтересам дошкільнят, які грають, вміло організовують і керують [10, с.47].

Для цього вихователю необхідно знати методи і форми керівництва ігрової активності дітей. Завдання, поставлені в даній роботі - показати особливості розвитку ігрової діяльності дітей, вивчити роль керівництва цією діяльністю, запропонувати рекомендації по організації ігровою діяльністю дітей. Для успішного перебігу ігрової активності, для успішного вирішення завдань, які необхідно вирішувати в ході гри, для ефективного управління грою необхідно створити певні умови. Створення таких умов залежить від самого педагога, його особистісних особливостей, ставлення до дітей, його знань, навичок і здібностей. Ці умови є базою для ефективності організації ігровою діяльністю дітей. Активність в ігровій діяльності молодших дітей залежить від дорослих. У старшому віці, при наявності у дітей, необхідних знань, умінь і навичок, ініціатива в грі переходить до них. Є малоактивні, пасивні діти, до яких вихователь повинен знайти особливий індивідуальний підхід.

Дослідження сформованості ігрової активності засобом сюжетно-рольової гри проводилося у звичайних умовах ЗДО - в груповій кімнаті, з чітким набором атрибутів і предметів навколишнього оточення.

Ігрові предмети та іграшки були за сюжетом пов'язані і згруповані по декількох ігрових ситуацій: «Дитячий садок», «Лікарня», «Шофери», «Перукарня». У наборах іграшок містилися як

спеціалізовані: посуд, машини, меблі, ляльки тощо, так і неоформлені: палички, коробки, кубики ті ін. За дітьми було здійснено спостереження в ході їхнього використання.

Аналізуючи спостереження за іграми дошкільників, можна зробити наступні висновки: діти разом обговорюють задум гри, враховують позицію партнера та досягають разом загального рішення. З'являється перспектива продовження гри, що говорить про високий рівень розвитку ігрової творчості.

Перед грою, діти заздалегідь, намічають загальний план, а під час гри пропонують в ній нові образи та ідеї, тобто узгодженість та плановість поєднується з імпровізацією. Мова має велике значення в реалізації ролі. Через мову розкривається сутність та значення рольових відносин. У дошкільників налічується 6-9 ролей в іграх, 2-3 з яких улюблені. Ігрові дії досить часто замінювалися словом. Діти відтворюють ігрові дії з предметами-замінниками, іграшками, природним матеріалом, власними доробками. Під час гри діти змінюють або підбирають необхідні предмети. У більшості конфлікти у старших дошкільників виникали через правила гри.

Керування вихователя під час гри штовхало дітей до нових рішень, які виникали. Надання значної свободи в організації ігрової діяльності сприяло налагодженню дружніх взаємовідносин між дітьми. При таких умовах діти менше конфліктували один з одним та намагалися брати участь у вирішенні спільних проблем. Їх поєднувала загальна ідея створити цікаву гру, емоційний настрій, пов'язаний з відчуттям причетності до того, чого неможливо досягнути в окремій індивідуальній діяльності.

Отже, у дітей дошкільного віку ігри удосконалюються, у цьому процесі ускладнюється і спілкування з іншими дітьми, збільшується тематика, розширюються сюжети. Чим різноманітнішими будуть ці ігри, тим швидше дитина розвиватиметься та входить у світ соціальних

ролей. У процесі розвитку дітей зміст ігор, їх роль у житті дошкільника змінюються. Перші ігри виникають вже у ранньому віці, але їх зміст і характер спочатку ще примітивні. В основному гра зводиться до відтворення найпростіших дій з предметами домашнього побуту, які дитина засвоїла самостійно або шляхом наслідування дорослих. При цьому дошкільника цікавить у дії не внутрішній її зміст, а її зовнішня, процесуальна сторона. Дитина робить зачіску, одягає і роздягає ляльку тому, що самий процес своєї дії приносить їй задоволення. Загальна зміна діяльності дитини, розширення її досвіду веде до зміни характеру ігор.

РОЗДІЛ 3

АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ ІГРОВОЇ АКТИВНОСТІ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У СЮЖЕТНО- РОЛЬОВІЙ ГРІ

На прикінцевому етапі дослідження було проведено контрольний зріз з метою виявлення рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку. Щоб перевірити ефективність нашої експериментальної роботи, було проведено контрольне обстеження дошкільників експериментальної групи. Методика контрольного обстеження дітей збігалась з методикою констатуючого обстеження розвитку ігрової активності старших дошкільників в сюжетно-рольовій грі.

Дітям експериментальної та контрольної груп пропонувалися завдання, аналогічні констатувальному етапу експерименту. Результати проведеного дослідження на контрольному етапі наведено у таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

Показники взяття дитиною на себе ролі у процесі сюжетно- рольової гри на контрольному етапі

Рівні	Високий		Середній		Низький	
	К-ть дітей	%	К-ть дітей	%	К-ть дітей	%
ЕГ	14	56	9	36	2	8
КГ	11	44	10	40	4	16

Експериментальна група (ЕГ): 56 % – високий рівень взяття ролі; 36 % – середній рівень; 8% – низький рівень.

Контрольна група (КГ): 44% – високий взяття дитиною на себе ролі у сюжетно-рольовій грі; 40% – середній рівень взяття ролі; 16 % – низький рівень.

Ігрова діяльність має виключно важливе значення в процесі розвитку дитини. Вона впливає на всі сторони її психічного розвитку та

є один із найважливіших засобів пізнання навколишнього світу, сприяє розвитку уяви, мовлення, мислення. Гра є найбільш ефективним і продуктивним засобом навчання тому що, засвоєння навчальної інформації відбувається в захоплюючій для дитини діяльності.

За результатами контрольного етапу дослідження щодо виявлення показників взяття дитиною на себе ролі у процесі сюжетно-рольової гри було побудовано рисунок 3.1.

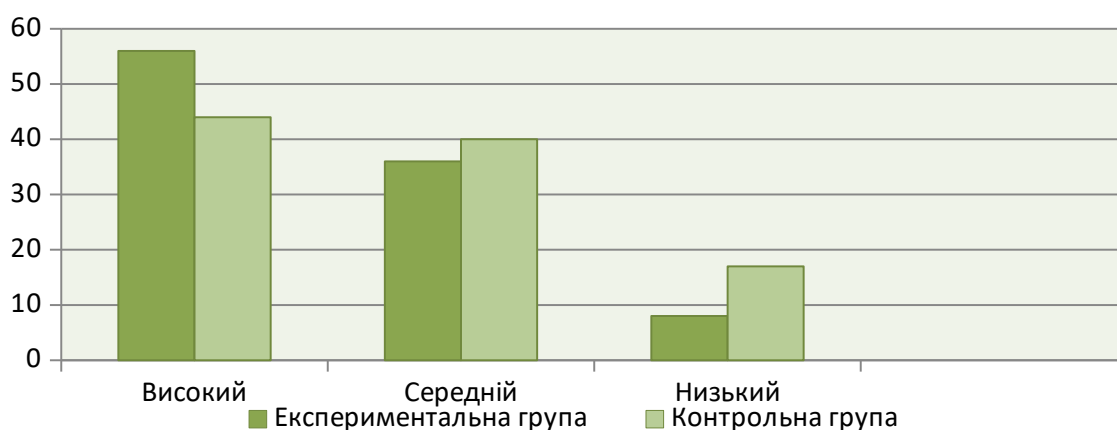


Рисунок 3.1 – Показники взяття дитиною на себе ролі

Дані якісних показників підпорядкування правил гри у дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі як експериментальної, так і контрольної груп на контрольному етапі подано в таблиці 3.2. Порівняльні дані якісних показників підпорядкування правил гри у дітей старшого дошкільного.

Таблиця 3.2

Показники підпорядкування правил гри у дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі, %

Рівні	Високий		Середній		Низький	
	К-ть дітей	%	К-ть дітей	%	К-ть дітей	%
ЕГ	15	60	8	32	2	8
КГ	11	44	9	36	5	20

Експериментальна група (ЕГ): 60 % – високий рівень підпорядкування правил гри; 32 % – середній рівень підпорядкування; 8% – низький рівень підпорядкування .

Контрольна група (КГ): 44% – високий підпорядкування правил гри; 36% – середній рівень підпорядкування; 20 % – низький рівень. За результатами порівняльного експерименту було побудовано рисунок 3.2.

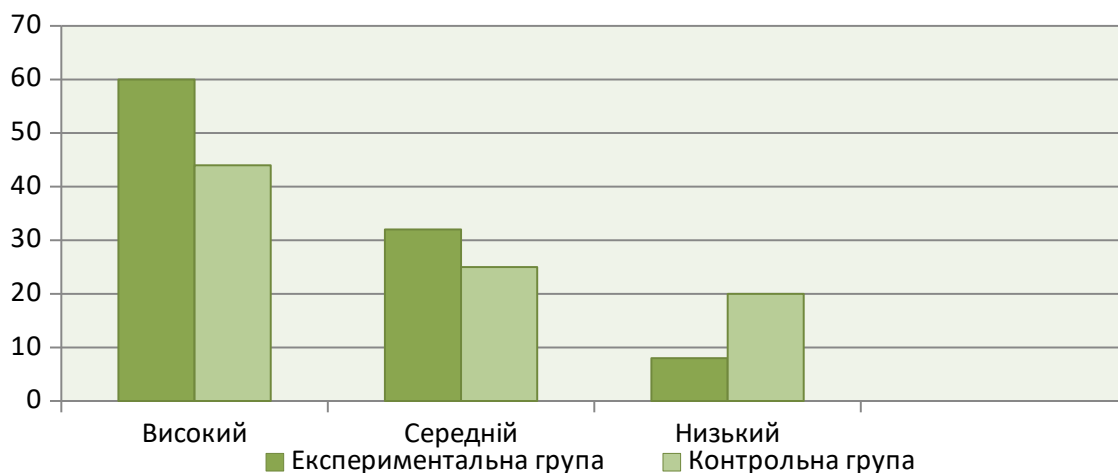


Рисунок 3.2 – Показники підпорядкування правил гри

У таблиці 2.4. подано середні показники обстеження за двома методиками й визначено рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в експериментальній та контрольній групах.

Таблиця 3.3

Середні показники сформованості та рівні ігрової активності в експериментальній та контрольній групах на контрольному етапі експерименту, %

Показники Група	Рівні		
	високий	середній	низький
КГ	44	38	18
ЕГ	58	34	8

Таким чином, було підрахована середній показник за двома критеріями сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі на контрольному етапі експерименту в обох групах й з'ясовано, що у контрольній та експериментальній групах високий рівень зазнав змін, КГ – 44% та ЕГ – 58%, відповідно середній – 38% та 34% та низький, відповідно – 18 та 8% дітей від числа опитуваних.

Для виявлення змін порівнюємо результати констатувального та контрольного етапів дослідження. У таблиці 3.4. подано порівняльні дані рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в експериментальній та контрольній групах.

Таблиця 3.4

Порівняльні дані рівнів сформованості ігрової активності на констатувальному та контрольному етапах в експериментальній та контрольній групах, %

Рівні	Етап дослідження	Високий	Середній	Низький
-------	------------------	---------	----------	---------

Групи		%	%	%
ЕГ (25 дітей)	констатувальний	8	44	48
	контрольний	58	34	8
	зміни	+	-	-
КГ (25 дітей)	констатувальний	10	36	54
	контрольний	44	38	18
	зміни	+	-	-

Таким чином, результати діагностики на контрольному етапі дослідження, показують значні рівневі зміни сформованості в дітей старшого дошкільного віку ігрової активності у експериментальній групі, так високий показник зріс на 50%, середній зменшився на 10%, та низький рівень на 40%, що є результатом організованої ігрової діяльності під керівництвом вихователя. Результати повторної перевірки у контрольній групі теж показали зміни. Так, зросли високий показник на 34%, середній на 2%, і знизився низький показник на 36%, що пояснюється віковими змінами в навчанні дітей та їх розвитку за програмою закладу дошкільної освіти.

Отримані дані показали, що рівень показників сформованості ігрової активності в дітей експериментальної й контрольної груп після проведення основного етапу дослідження став різнитися. Рівень розвитку показників у дітей експериментальної групи став значно вище, ніж у дітей контрольної групи.

У результаті проведеної роботи на контрольному етапі дослідження було встановлено, що 18% дітей контрольної групи й 8% дітей експериментальної групи мають низький рівень розвитку ігрової активності, виходячи із критеріїв, визначених на початку дослідження. Ці діти частково брали участь у освітньому процесі ЗДО з різних причин: не відвідування дитячого садка через погане самопочуття, з ініціативи батьків тощо.

Відповідно, можна зробити наступний висновок: експеримент, проведений в групі старшого дошкільного віку, направлений на

підвищення рівня сформованості ігрової активності у дітей засобом використання сюжетно-рольових ігор показав, що суттєво підвищився рівень ігрової активності дітей. Позитивних змін зазнали такі моральні якості дітей, як повага до учасників гри, активність, увага, креативність, доброзичливе ставлення один до одного в грі та обраних ними образів, оточуючих предметів та місця.

ВИСНОВКИ

1. Розглянуто теоретичні основи формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку й з'ясували що, ігрова активність має важливе значення в процесі розвитку дитини та впливає на всі сторони її психічного розвитку. Також ігрова активність є важливою умовою соціального розвитку в дитини, адже саме граючи, діти знайомляться з різними видами діяльності дорослих, вчаться розуміти і усвідомлювати почуття і стани інших людей, співпереживати їм. Таким чином одержує можливість повніше усвідомити навколишню дійсність, глибше пережити зображувані події, правильніше їх оцінити. Тому гра справляє такий глибокий вплив на психічний розвиток дітей дошкільного віку та формування їх особистості.

Проблема гри була завжди актуальною. Основну форму вияву дитячої активності з перших років її життя вивчали О. Запорожець, Д. Ельконін. Взаємозв'язок гри та систематичного навчання дітей дошкільного віку висвітлював П. Каптерев. Відомий київський педагог І.Сікорський вніс значний вклад у вивчення цієї проблеми.

2. Вимоги до організації педагогічної гри дошкільнят припускають необхідність обліку основних вікових та індивідуальних особливостей їх розвитку, а також розвитку ігрової діяльності в будь-якому віці. На думку психологів, не знаючи внутрішніх законів гри, спроба контролювати її може її зруйнувати.

Для успішного керівництва іграми дітей вихователь потрібно володіти різноманітними навичками та вміннями, найважливішими серед яких є:

1) створити сприятливий емоційний фон (вихователь повинен ставитися до всіх дітей доброзичливо, спонукати дітей бути чуйними один до одного, стримувати неприязнь, грубість в колективі);

2) встановлення контактів, дружніх відносин між педагогом і дітьми (тільки в таких умовах можна говорити про ефективний педагогічний процес);

3) в процесі навчання звертати увагу на позитивні, а не негативні характеристики дитини (приділяти більше уваги позитивним моментам в житті дитини, висловлювати позитивні прояви характеру);

4) поважати індивідуальність кожної дитини (дати дітям можливість продемонструвати самостійність, оригінальність рис характеру; дуже серйозний момент у виховній роботі - не лякати дитини спробамидесь показати себе, спробувати щось);

5) показувати дітям, що ви цінуєте їх роботу, навіть якщо це просто спроба (зі спроб складаються дії);

В ігровій діяльності необхідно забезпечити кожній дитині активну позицію, стимулювати розвиток її творчих здібностей, формувати стійкий інтерес до пізнання навколишнього світу і себе в ньому, оволодіння різними видами діяльності.

3. Визначили критерії, показники та рівні сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку засобом сюжетно-рольової гри. Критерії та показники: а) взяття дитиною на себе ролі (бере роль; бере, досить нерішуче; не бере); б) підпорядкування правил гри (підкорилися правилам; вибігли раніше; вибігли пізніше).

Рівні сформованості ігрової активності дошкільників засобом сюжетно-рольової гри: високий, середній, низький.

Проведено дослідження рівнів сформованості ігрової активності дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі на констатувальному етапі експерименту в обох групах й з'ясовано, що у контрольній та експериментальній групах високий рівень, відповідно – 10% та 8%, середній – 38% та 34% та низький, відповідно – 52 та 58% дітей від числа опитуваних.

4. У процесі нашого дослідження було схарактеризовано специфіку організації, хід роботи з формування ігрової активності дітей старшого дошкільного віку та експериментально перевірили її ефективність. Проводились такі ігри як: «Лікарня», «Магазин», «Перукарня», «Будівельники», «Швидка допомога», «Дослідна лабораторія», «Рятувальна бригада» тощо. З'ясували що, у дітей старшого дошкільного віку ігри удосконалюються, у цьому процесі ускладнюється і спілкування з іншими дітьми, збільшується тематика, розширюються сюжети.

У результаті повторної діагностики на контрольному етапі дослідження визначено значні рівневі зміни сформованості в дітей старшого дошкільного віку ігрової активності у експериментальній групі, так високий показник зріс на 50%, середній зменшився на 10%, та низький рівень на 40%, що є результатом організованої ігрової діяльності під керівництвом вихователя. Результати повторної перевірки у контрольній групі теж показали зміни. Так, зросли високий показники на 34%, середній на 2%, і знизився низький показник на 36%, що пояснюється віковими змінами в навчанні дітей та їх розвитку за програмою закладу дошкільної освіти.

Отримані дані показали, що рівень показників сформованості ігрової активності в дітей експериментальної й контрольної груп після проведення основного етапу дослідження став різнитися. Рівень розвитку показників у дітей експериментальної групи став значно вище, ніж у дітей контрольної групи.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Аніщенко О.А., Мащенко М. В. Розвиваємо у грі: навч. посіб. Х. : Асар, 2000. 153 с.
2. Артемова Л. В. Театр і ігри: навч. посіб. К.: Освіта, 2002. 45 с.
3. Архиреева С.Н. Барсова Є.Б., Касаткіна Є.І., Реутова В.П. Розвиток ігр краєзнавчого змісту у старших дошкільників. О. : Вид. центр ВІРО, 2005. 75 с.
4. Богуш А. М., Поніманська Т.І. Актуальні проблеми дошкільного виховання: міжвуз. зб. наук. праць. Рівне: Рівненський держ. педагогічний ін-т, 2004. 176 с.
5. Базовий компонент дошкільної освіти. К. : ТОВ «МЦФЕР–Україна», 2012. 26 с.
6. Бурова А. П. Дидактичні ігри: організація та керівництво. Дошкільне виховання. 2001. №6. С. 12-14.
7. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2010. 255 с.
8. Бондаренко А. К., Матусік А.І. Виховання дітей у грі: посіб. для вихователя дитячого садка. К. : Освіта, 2005. 105 с.
9. Бреслав Г.М. Емоційні особливості формування особистості в дитинстві. Х. : Педагогіка, 1990. 75 с.
10. Бех І. Д. Виховання особистості : навчально-методичний посібник. К. : Либідь, 2003. 344 с.
11. Борисова З. Н., Беленська Г. В., Машовець М. А. Виховання дошкільника в праці. К. : ВІПОЛ, 2002. 112 с.
12. Біла І. Дитина відкриває навколишній. Дошкільне виховання. 2005. №12. С. 26 -27.
13. Ващенко Г. Роль ігрової діяльності у навчанні. Загальні методи навчання. К. :Українська Видавнича Спілка, 1997. 360 с.

14. Веремєєва А. Класифікація ігор дітей дошкільного віку в дослідженнях науковців. Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти: збірка науково-методичних матеріалів. Х. : ХНТУ, 2018. С. 48.
15. Васянович Г.П. Педагогічна етика: навч. посібник. К. : Академвидав, 2011. 256 с.
16. Гураш Л. Раннє дитинство: специфіка, особливості. Дошкільне виховання. 2002. №4. С. 24-25.
17. Дитина в дошкільні роки: програма розвитку, навчання та виховання дітей. Запоріжжя: ЛПС. Лтд, 2014. 268 с.
18. Діхтяренко З. М. Виховання наполегливості молодших школярів у процесі позакласної ігрової діяльності: автореф. дис.канд. пед. наук. К: Освіта, 2008. 20 с.
19. Долинський Б. Т. Види і характеристика дитячих ігор. Проблеми сучасної педагогічної освіти: зб. ст. [Серія: Педагогіка і психологія]. Ялта : РВВ КГУ, 2007. №2. С. 144-150.
20. Эльконин Д.Б. Психология игры. М. : Педагогика, 1978. 207 с.
21. Запорожець А.В. Психология и педагогика игры дошкольника. М. : Педагогика, 1986. 448 с.
22. Козлова С. А., Куликова Т.А. Дошкільна педагогіка: навч. посіб. Х.: Академія, 2002. 416 с.
23. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності: монографія К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 236 с.
24. Калмикова Л. О. Формування у дітей старшого дошкільного віку мовленнєвої діяльності: діагностико-розвивальний комплекс : навч.-метод. посібник. К. : Слово, 2016. 384 с.
25. Карабаєва І. Особливості розвитку уяви дітей. К. : Шк. світ, 2008. 128 с.
26. Логінова В.І., Саморукова П.П., Дошкільна педагогіка: навч. посіб. Х. : Освіта, 2004. 243 с.

27. Леонтьев А. Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические труды в 2т. М. : Педагогика, 1983. 322 с.
28. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Як грати з дитиною: навч. посіб. Л. : Просвіта, 1990. 146 с.
29. Мазур Р. Творче мислення особистості. Соц. педагог: навч. посіб. К. : ЗНУ, 2011. 54 с.
30. Новосьолова С.Л. Гра дошкільника: навч.-метод. посіб. О. : Південь, 2000. 235 с.
31. Дитина: програма виховання і навчання дітей від 2 до 7 років / наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк, К. І. Волинець ; наук. кер. Програмою: О. В. Проскура, Л. П. Кочина, В.У.Кузьменко, Н.В.Кудикіна. 3-є вид., доопр. та доп. К. : Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, 2012. 492 с.
32. Про дошкільну освіту: Закон України від 11.07.2001р. № 2628 - III К., С. 12. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2628-14> (дата звернення: 09.11.2020).
33. Павелків Р. В., Цигипало О.П. Дитяча психологія. Навчальний посібник для ВНЗ, рек. МОН України. К. : Освіта, 2010. 354 с.
34. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. К. : Академвидав, 2006. 456 с.
35. Сиденко А. Ігровий підхід у навчанні. Народна освіта: навч. посіб. К. : ЗНУ, 2000. 135 с.
36. Тверітінов Е.Н., Баразкова А.С. Керівництво ігор дітей у дошкільному закладі: навч. посіб. К. : Освіта, 1998. 441 с.
37. Урунтаева Г.А. Діагностика психологічних особливостей дошкільника. К. : Шкільний світ, 1996. 96 с.
38. Фіголь Д. І. Українська народна дитяча іграшка: навч. посіб. К. : Слово, 1956. 302 с.
39. Філімонова Т. В. Дитяча гра в суспільному дошкільному вихованні України : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01. Київ, 2003. 190 с.

40. Шуть М. Школа ігромайстерності. К. : Шкільний світ, 2006.
128 с.

41. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку: навч. посіб.
К. : Шкільний світ, 1995. 144 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Сюжетно-рольова гра «Частування»

Програмовий зміст: вчити дошкільників грати роль, використовуючи предмети-замінники; розвивати комунікативні та пізнавальні навички, взаємодію дітей один з одним і творчі здібності.

Ігровий матеріал: муляжі овочів, дитячий посуд: плита, ложки, чашки, тарілочки.

Вихователь пропонує дітям погратися. (Кількість дітей, які беруть участь у грі, може різнитися.) Вихователь говорить дітям, що вона щойно повернулася з подорожі, стомилася і зголодніла.

Вихователь: А чи можете ви мене погодувати? Хто мені приготує що-небудь поїсти?

Погляньте діти скільки я привезла продуктів. Що ж ви мені приготуєте? Ось у ящику лежать «капуста» і «морквина» (*показує зелену кульку і червоний конус*)

Можна «суп смачний зварити». А чи у вас є посуд? Що ви варитимете у каструлі? А для чого сковорідка? Хто зварить мені компот?

Після цього вихователь допомагає кожному індивідуально «приготувати їжу», показує дітям не більш одного-двох ігрових дій щодо приготування їжі. Потім діти «годують» вихователя. Вихователь дякує дітям, пропонує іншим дітям «скуштувати» страви.

Сюжетно-рольова гра «Магазин - Супермаркет»

Програмовий зміст: Формувати уявлення дітей про працю людей в магазині, різноманітності магазинів і їх призначення. Вчити виконувати різні ролі відповідно з сюжетом гри. Розвивати наочно-дієве мислення, комунікативні навички. Виховувати доброзичливість, вміння рахуватися з інтересами і думками партнерів по грі.

Словникові слова: вітрина, касир, кондитерська.

Ігровий матеріал: вітрина, ваги, каса, сумочки і кошики для покупців, форма продавця, гроші, гаманці, товари по відділам, машина для перевезення товарів, устаткування для прибирання.

«Продуктовий магазин»: муляжі овочів та фруктів, різні випічки з солоного тіста, муляжі шоколадок, цукерок, печиво, торти, тістечка, коробки з-під чаю, соку, напоїв, ковбаси, риби, упаковки з-під молока, стакани для сметани, баночки від йогуртів і т. п.

Попередня робота:

Бесіди з дітьми «Які магазини бувають і що в них можна купити?» «Хто працює в магазині?», «Правила роботи з касою». Д/і «Магазин», «Овочі», «Кому що?». Читання вірша О. Ємельянової «Магазин іграшок». Б. Воронько «Казка про незвичайних покупках» Виготовлення з солоного тіста бубликів, булочок, печива, приготувати цукерки.

Ігрові ролі: Продавець, покупець, касир, директор магазину, шофер.

Розігруються сюжети:

«Булочна-кондитерська (хлібний відділ, магазин)»

«Овочевий магазин (відділ)»

«М'ясний, ковбасний магазин (відділ)»

«Молочний магазин (відділ)»

«Продуктовий магазин»

Ігрові дії:

Продавець одягає форму, пропонує товар, зважує, упаковує, розкладають товар на полицях (оформляє вітрину). Директор магазину організовує роботу співробітників магазину, робить заявки на отримання товарів, звертає увагу на правильність роботи продавця і касира, стежить за порядком в магазині.

Покупці приходять за покупками, вибирають товар, узнає ціну, радяться з продавцями, дотримуються правил поведінки в громадському місці, встановлюють чергу в касі, оплачують покупку в касі, отримують чек.

Касир отримує гроші, пробиває чек, видає чек, здає покупцеві здачу.

Шофер приносить різноманітних товари, отримують заявки на отримання товарів від директора магазину, вивантажує привезений товар.

Додаток В**Сюжетно-рольова гра «Лікарня»**

Попередня робота: екскурсія в медичний кабінет дитячого садка; розповіді та бесіди про професії медичних працівників; розглядання ілюстрацій з теми "Лікарня"; читання художньої літератури: "Телефон" К. Чуковського, "Захворів півень ангіною", "Мій ведмедик" З.Александрова; знайомство з медичними інструментами.

Ігровий матеріал: білий халат і шапочка для лікаря; пов'язку на руки для медсестри; талончики до лікаря; рецепти на ліки; "медичні картки" пацієнтів; олівці; набір медичних інструментів: градусник (паличка від морозива з намальованими поділками фломастерами або вирізаний з картону), іграшковий шприц без голки, фонендоскоп, шпателя для перевірки горла (паличка від морозива); бинти, вата, марлеві серветки, ватні палички, пластир (діти дуже люблять його наклеювати), порожні баночки з під ліків, мірна ложечка, порожні упаковки з-під таблеток (всередину можна покласти пластилін).

Хід гри:

Вихователь: діти, послухайте загадку:

Хто в дні хвороб
 Всіх корисніше
 І лікує нас від усіх
 Хвороб? (лікар)
 Відповіді дітей.

Вихователь: так, це правильно, лікар. А ось ще одна загадка:

У цьому будиночку лікарі .
 Чекають людей, щоб їх лікувати.
 Всім вони готові допомогти -
 Відпускають лише здорових. (лікарня)

Вихователь: про який будиночок загадка?

Відповіді дітей.

Вихователь: Правильно, лікарня. А ви хочете пограти в лікарню?

Давайте з вами згадаємо, хто працює в лікарні? *Відповіді дітей.*

Вихователь: для початку треба розподілити ролі, хто ким буде працювати в лікарні:

- *реєстратор* - записує хворих на прийом, видає талон на прийом та медичну картку;

- *лікар* приймає пацієнта, вислуховує, оглядає, призначає лікування;

- медична сестра виконує призначення лікаря, робить уколи, обробляє рани, миє інструменти;

- *санітарка* - прибирає медичний кабінет (миє підлогу, протирає пил);

- інші діти будуть пацієнтами. Ви можете взяти собі "дітей" (ляльки, іграшки-тваринки), а можете самі бути пацієнтами.

Вихователь: я візьму на себе роль головного лікаря і буду вам допомагати.

- Ось ми з вами розподілили ролі, тепер вибирайте потрібні вам атрибути і почнемо гру.

- Для початку треба звернутися в реєстратуру і взяти картку.

- Входячи в кабінет не забувайте привітатися і пояснити, що болить у вашої донечки чи синочка.

- Коли закінчився прийом санітарка прибирає кабінет і протирає пил.

В кінці гри проводимо аналіз.

- У що ми з вами грали?

- Хто працює в лікарні?

- Як діти впоралися зі своїми ролями?

- Вам сподобалася ця гра?

Сюжетно-рольова гра «Швидка допомога»

Програмовий зміст: збагачення ігрового досвіду дошкільнят, введенням нових ситуацій, продовжувати ознайомлення дітей з діяльністю лікаря швидкої допомоги, навчання дітей реалізації ігрового задуму; активізація спілкування між дітьми і дорослим в процесі гри; спонукання до самостійного застосування дітьми нових способів вирішення ігрових завдань, на відображення в грі нових сторін життя.

Ігровий матеріал: халат і шапочка лікаря, модуль «Лікарня», набір медичних інструментів, стільчики, лялька, ліжечко в ігровому куточку.

Хід гри:

Вранці педагог звертає увагу дітей на те, що лялька Катя довго не встає з ліжка, пробує долонею у ляльки лоб.

Вихователь. У Каті гарячий лобик, що це з нею?

Діти. Вона, мабуть захворіла.

Вихователь. Що ж робити?

Діти. Треба викликати швидку допомогу.

Вихователь. Хлопці, хто може викликати швидку допомогу?

Артем. Я знаю, як викликати.

Вихователь. Добре, Артем. Може, ти будеш Катіним татом? Хто буде мамою у Каті? А хто з вас хоче бути лікарем швидкої допомоги, а хто водієм?

Діти беруть на себе запропоновані вихователем ролі. Педагог корегує хід гри навідними питаннями. Збагачує ігровий сюжет будівництвом машини швидкої допомоги, пунктом швидкої допомоги з телефоном, набором медичних інструментів. Заохочує самостійність дітей.

Артем (тато). Ало, це швидка допомога? Кирило (лікар швидкої). Швидка слухає. Що трапилось?

Артем (тато). У нас захворіла Катя, у неї гаряча голова, вона не може встати з ліжка. Викликають швидку допомогу.

Ксюша (мама). Папа, дай будь ласка телефон, я ще скажу лікаря. (Артем дає Ксюші телефон) Ало, ще у Катеньки температура і вона кашляє.

Кирило (лікар). Добре. Назвіть свою адресу. Де живете?

Ксюша (мама). Називає адресу.

Кирило (лікар). Добре, очікуйте.

Тимофій (водій швидкої). Заправляє бензином машину, перевіряє справність коліс і двигуна; коментує свої дії.

Кирило (лікар). (Звертається до водія) Поїхали. (Називає адресу).

Лікар оглядає хвору

Кирило (лікар). Добрий день. Де хвора?

Ксюша (мама). Проходьте будь ласка. Катруся в ліжку. Вона сильно кашляє.

Кирило (лікар). Спочатку виміряємо температуру (ставить градусник ляльці, температура 38 градусів. Треба подивитися горло. Горло червоне. Звичайно, вона застудилася. Зараз ми поставимо укольчик, не бійся це не боляче. Зараз я напишу, як її лікувати (випишує рецепт, подає Ксюші, ці ліки від кашлю його треба давати 3 рази в день. До побачення. (Аня спостерігає за діями Ксюши і Кирила)

Вихователь. Хлопці, а хто знає, де купують ліки?

Артем. Я знаю. Ми з мамою ходили в аптеку, вона купувала таблетки від застуди.

Ксюша (мама). (Звертається до Артему, подає йому папірець). Папа, сходи в аптеку, купи ліки від кашлю.

Сюжет гри збагачується Аліни пропозицією «Я буду продавати ліки». Далі в гру включаються інші діти, вносять свої пропозиції, виявляють більше самостійності.

Сюжетно рольова переходить до другого етапу гри, який

носить самостійний творчий характер.

Вихователь спостерігає за розвитком подальшої творчої гри і коригує її, тільки в тому випадку, якщо в цьому є необхідність.

Додаток Д

Сюжетно-рольова гра «Дитячий садок»

Ігровий матеріал:

○ **іграшки:** набори столового, чайного та кухонного посуду; муляжі продуктів харчування, фруктів; мийка, набір медичних інструментів; телефони;

○ **атрибути:** настільно-друковані ігри, дитячі книжки, стрічки, набір ілюстрацій, спецодяг помічника вихователя, медсестри, лікаря, кухаря; трафарети-вивіски з назвами кабінетів дитячого садка; медичні картки, журнал обліку продуктів харчування, журнал чистоти, картки-меню, ганчірка, відерце, щітка.

Ігрові ролі: вихователь, помічник вихователя, кухар, медсестра, завідувач, лікар, діти-дошкільнята.

Попередня підготовка:

1) спостереження за працею вихователя, помічника вихователя, кухаря;

2) екскурсії-огляд до кухні, кабінету медичної сестри;

3) бесіди: «Хто працює в дитячому садку?», «Правила поведінки в дитячому садку»;

4) дидактичні ігри: «Кому, що потрібно для роботи», «Що зайве?», «Хто що робить?», «Зваримо борщ та компот»;

5) читання віршів: І. Браткевич «У дитячому садку», Забашта «Кухар», Н.Забіли «Ясочкин садок»;

6) розгляд картин та ілюстрацій за темою: «Професії в дитячому садку»;

Хід гри:**І. Організаційно-мотиваційна частина****Вихователь:**

Зібралися малята

В цікаву гру пограти.

Хто добрий настрій має,
 Хай зараз пострибас.
 А хтось чомусь сумує,
 Хай жваво покрокує.
 Всі щирі – усміхніться.
 Всі ввічливі – вклоніться.
 Ми будемо дружно грати,
 У грі всіх поважати.

Діти, в яку гру ми сьогодні будемо грати, ви узнаете якщо відгадаєте загадку. Слухайте уважно:

Стоїть новий будинок.
 До нього – сто стежинок.
 А в ньому – сто доріжок.
 Там тупця двісті ніжок.
 Там сотня голосочків,
 Дзвінкіших від дзвіночків.
 На стінах – сто картинок
 З героями казок.
 Всі знають цей будинок.
 Він зветься ... (*дитсадок*)

Вихователь: Молодці, діти, правильно відгадали. Сьогодні ми з вами пограємо в сюжетно-рольову гру «Дитячий садок». Скажіть мені, будь ласка, *хто працює в дитячому садку? (відповіді дітей)*. Хто яку роль буде виконувати сьогодні в грі, ви пізнаєте, якщо поскладаєте розрізні картинки.

Дид. гра «Розрізні картинки»

Вихователь: Вова, хто у тебе зображений на малюнку? Що робить вихователь? (*відповідь*). Сашко, хто у тебе зображений на малюнку? Що робить помічник вихователя? Що робить медсестра? У кого на малюнку зображений кухар? Що робить кухар в дитсадку? Що

робить лікар? Якими повинні бути працівники дитячого садку? (*добримися, чуйними, відповідальними, справедливими...*).

Вихователь: Діти, які склали картинки «Іграшки» будуть виконувати роль дітей. Скажіть мені, будь ласка, як треба дітям гратися з іграшками в дитячому садку (*відповіді дітей*).

Діти, а хто в садочку турбується про всіх дітей та працівників, керує усіма, допомагає всім? (*завідувач*). Чи дозволите ви мені виконувати роль завідувача дитячого садка? (*відповіді*). Дякую за довіру, я буду вас підтримувати, допомагати, якщо вам буде потрібна допомога.

А хто в садочок приводить дітей? (*батьки*). Тоді нашим діткам (імена дітей) потрібні батьки. Хто із вас хоче бути їх татом? Діти самостійно визначаються.

Вихователь: Перед тим, як ми розпочнемо гру давайте з вами згадаємо правило дружби:

Станемо разом всі у коло

Скільки друзів – глянь навколо.

Руку другу простягну,

З другом сварку не почну.

Будемо дружно грати

У грі всіх поважати

Вихователь: Наш садочок вранці відкриває двері для дітей та батьків. Батьки ведуть своїх синочків і дочок у дитячий садок. Їх зустрічає вихователь.

Діти – виконавці ролей кухаря, помічника вихователя, проходять до обладнаних ігрових куточків, вихователь допомагає дітям одягнути спецодяг. *Діти починають виконувати ігрові ролі.*

II. Перебіг гри

Ігрові дії:

Дитина – вихователь: зустрічає дітей та батьків, вітається з ними, запитує про стан здоров'я, настрої дитини. Потім проводить зарядку з дітьми, пропонує дітям помити руки, запрошує дітей до сніданку. Готується до заняття (*добирає дидактичний матеріал*). Проводить з дітьми заняття.

Дитина – помічник вихователя: витирає стіл, сервірує стіл, отримує сніданок на кухні, роздає їжу. Потім прибирає і миє посуд.

Дитина – кухар: ознайомлюється з меню на сніданок (карткою-меню), починає готувати сніданок. Після видачі сніданку починає готувати обід згідно картки-меню, яку надала медсестра; рахує залишок овочів та відзначає у журналі обліку.

Дитина – медична сестра: йде до групи і узнає кількість дітей в групі, потім надає цю інформацію кухарю на кухню. Готує картки-меню на обід. Проводить огляд санітарного стану кухні, групи, заповнює журнал. Готує картки здоров'я дітей, проводить щеплення.

Дитина – лікар: проводить огляд дітей для щеплення (вимірює температуру, оглядає горло, слухає).

Вихователь: нагадує медсестрі, що треба підготувати картку-меню на обід та медичні картки дітей для щеплення. Приходить в групу, вітається з дітьми. Дивиться, що робить помічник вихователя, нагадує про подальші дії (в разі потреби). Потім йде до кухні та спілкується з кухарем: які страви готує на сніданок? Надає поради кухарю щодо приготування страв в разі потреби. Дзвонить медичній сестрі та нагадує, щоб вона оглянула санітарний стан в групі, в кухні та відзначила у журналі. Повертається до групи та запитує вихователя, яке заняття вона буде проводити. В разі потреби допомагає вихователю організувати дітей.

Завідувач схвалює вихователя за добру організацію дітей, дітей – за знання та доброзичливі стосунки. Всіх «працівників» дитячого

садочка (кухаря, лікаря, помічника вихователя) дякує за відповідальне ставлення до своїх обов'язків, за цікаву гру.

Пропонує всім поплескати у долоні, потім покласти руку собі на голову та промовити слова: «Я – молодець!», потім покласти руку на голову дитини праворуч і промовити: «Ти – молодець!».

III. Рефлексія

Вихователь: Діти, чи сподобалося вам грати у «Дитячий садок»? Що найбільше сподобалось? Що складніше було виконувати? Хто хотів би бути у грі кимось іншим?

Сьогодні ви ще більше пізнали про клопітку працю працівників дитячого садка. Але, на жаль, настав час прогулянки, продовження гри (за бажанням) відбудеться на прогулянці та після денного сну.

Сюжетно рольова гра «Перукарня»

Мета: розкрити значення діяльності роботи перукаря; формувати вміння творчо розвивати сюжет гри; виховувати повагу до професії перукаря.

Ігровий матеріал: деякі реальні предмети (простирадло, дзеркало, пензлик, флакони, гребінець); набір іграшок «Дитячий перукар».

Підготовка до гри: екскурсія до перукарні; бесіда з працівниками перукарні; розглядання ілюстративного матеріалу за темою; виготовлення атрибутів для гри.

Ігрові ролі: перукар (майстер), клієнти, касир, прибиральниця.

Хід гри. Підготовку до гри вихователь може розпочати з екскурсії до перукарні. Підійшовши до перукарні, вихователь повинен звернути увагу дітей на вивіску. У перукарні потрібно показати дітям інструменти, якими працюють майстри, ознайомлювати дітей з їх назвами, призначенням, способом дії з ними. Важливо, щоб діти могли постежити за роботою перукаря (з дозволу батьків можна підстригти одного-двох дітей). Діти таким чином контактують із майстром, беруть участь у його діяльності як клієнти. Вихователь звертає увагу дітей на ті взаємини, в яких перебувають майстер, касир, клієнти, прибиральниця.

Після повернення до дитячого садка вихователь систематизує здобуті знання і враження за допомогою бесіди та показу ілюстративного матеріалу, що зображує перукарню і роботу перукаря. При цьому вихователь ставить дітям питання таким чином, щоб вони, відповідаючи на них, могли використати і власний досвід, набутий під час екскурсії.

Можна також виготовити альбом «Моделі зачісок», використовуючи малюнки дітей, вирізки з журналів тощо. Після цього

вихователь спільно з дітьми виготовляє предмети, що необхідні для гри в перукарню: вирізує з картону по намальованих контурах гребінця, бритви, машинки, ножиців, флаконів, дзеркала. Коли вироби готові, вихователь повинен обіграти їх, показати дітям способи ігрового використання кожної речі. У процесі виготовлення й обігравання виробів діти засвоюють їх назви.

Під час першого проведення гри роль «перукаря» вихователь бере на себе. Він своїми діями, питаннями, поясненнями спрямовує хід гри. Якщо дитина не знає, як поводитися під час гри, вихователь запитує у неї: Вам підстригти волосся? Чим будемо стригти волосся — ножицями або машинкою? Потрібно вас побризкати одеколоном? Після цього просить клієнта нагнути голову, заплющити очі тощо.

Рекомендації до гри. Наступного дня роль «перукаря» вихователь може доручити кому-небудь із дітей, а вихователь, ставши «клієнтом», знову керує грою. З часом повинна відбуватися видозміна гри за рахунок заміни ігрових предметів, якими діти оперують. Потім доцільно допомогти дітям розвинути і збагачувати задум та сюжет гри.

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Веремєєва Анастасія Павлівна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

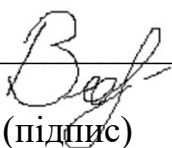
– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

- не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
- підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
- поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
- не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
- відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
- запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
- не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки ;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;

– не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

10.11.2020
(дата)

— 
(підпис)

Анастасія Веремєєва
(ім'я, прізвище)