

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

**ВИКОРИСТАННЯ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВОЇ ГРИ ЯК ЗАСОБУ  
РОЗВИТКУ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДИТИНИ  
СЕРЕДНЬОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Виконала: студентка 212 групи  
Спеціальності 012 Дошкільна освіта  
Освітньо-професійної (наукової)  
програми 012 Дошкільна освіта  
Гання ТРОСТЯНА  
Керівник: канд. пед. наук,  
доцент Олена АНІСІМОВА  
Рецензентка: директорка  
Херсонського закладу дошкільної  
освіти №76 Херсонської міської  
ради  
Устимова О.В.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні основи ігрової діяльності дітей</b>	
<b>дошкільного віку</b> .....	6
1.1. Аналіз психолого-педагогічної літератури з теми дослідження...	6
1.2. Особливості розвитку ігрової компетентності дітей дошкільного віку .....	9
1.3. Педагогічний супровід ігрової діяльності дошкільника середнього дошкільного віку .....	14
<b>РОЗДІЛ 2. Експериментальна перевірка ефективності організаційно-педагогічних умов розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольових ігор</b> .....	
2.1 Діагностика сформованості ігрової компетентності в дітей середнього дошкільного віку.....	19
2.2 Організаційно-педагогічні умови розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольової гри.....	29
2.3 Результати дослідно-експериментального дослідження.....	32
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	42
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	45
<b>ДОДАТКИ</b> .....	49
Додаток А. Сюжетно-рольова гра «Відділення Укрпошти» для дітей середньої групи.....	49
Додаток Б. Кодекс академічної доброчесності.....	52

## ВСТУП

Дошкільне дитинство – це надзвичайно важливий період у житті людини. У цей час відбувається формування початкових знань про оточуючий світ, певного ставлення до соціуму.

Все життя дитини наповнене грою, тільки так дошкільник відкриває себе світу, а також світ для себе. Однак гра – це не тільки весела розвага. Ігрова діяльність дитини дошкільного віку є потужним ресурсом формування особистості. В ігровій діяльності дитина відтворює свої знання, враження, характер взаємодії з однолітками.

В процесі емоційного сприйняття подій та обставин оточуючого світу відбувається формування ідеалів та цінностей дитини.

У процесі сюжетно-рольової гри розвиваються фізичні і духовні сили дитини, її увага, пам'ять, дисциплінованість, уява. Відбувається активне формування всіх складових особистості дитини. Значні зміни в психіці готують перехід до нової, більш високої стадії розвитку. Цим пояснюються величезні виховні можливості ігор, яку психологи вважають провідною діяльністю. На жаль, сюжетно-рольові ігри поступаються комп'ютерним, які нівелюють ініціативність дитини.

Спеціально організоване розвивальне предметно-ігрове середовище групи в закладі дошкільної освіти функціонально моделює соціально-комунікативні вміння дітей дошкільного віку. Діти повинні навчитися попереджувати та залагоджувати конфлікти, уступати, домовлятися, просити допомоги та пропонувати її іншим.

Недостатність спеціальних досліджень, присвячених даній проблемі, зумовила вибір теми дослідження – **Використання сюжетно-рольової гри як засобу розвитку ігрової компетентності дитини середнього дошкільного віку**

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дослідження виконувалося в межах науково-дослідної теми

кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету «Формування професійної компетентності кадрового потенціалу дошкільної та початкової освіти у системі суспільних трансформаційних процесів».

**Мета** магістерського дослідження: здійснити теоретичне обґрунтування та експериментальну перевірку організаційно-педагогічних умов, що сприяють розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольової гри.

Відповідно до поставленої мети дослідження було окреслено такі **завдання**:

1. Здійснити аналіз психолого-педагогічної літератури з проблеми дослідження та виявити особливості розвитку ігрової компетентності дітей дошкільного віку.

2. Розкрити специфіку педагогічного супроводу сюжетно-рольових ігор дітей середнього дошкільного віку.

3. Здійснити діагностику сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку та визначити організаційно-педагогічні умови розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольових ігор.

4. Провести формувальний експеримент експерименту, розкрити його результати.

**Об'єкт** дослідження – освітній процес закладу дошкільної освіти.

**Предмет** дослідження – організаційно-педагогічні умови розвитку ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольових ігор.

**Гіпотеза дослідження.** Формування ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку відбуватиметься більш ефективно за реалізації таких організаційно-педагогічних умов: щоденне виділення у регламенті дня часу для вільних ігор дітей, в тому числі – сюжетно-рольових; створення «зони свободи» для кожної дитини –

розвивального предметно-ігрового середовища; використання опосередкованих форм керування грою та здійснення педагогічного супроводу; заохочення дітей до вияву ініціативності під час гри.

**Наукова новизна дослідження:** виявлено і перевірено організаційно-педагогічні умови розвитку ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольових ігор.

**Практична значущість дослідження** визначається тим, що розроблено рекомендації для вихователів ЗДО та батьків вихованців щодо розвитку ігрової компетентності в дітей середнього дошкільного віку, використовуючи можливості сюжетно-рольових ігор.

Результати дослідження можуть бути використані в підготовці фахівців з дошкільної освіти в процесі викладання курсу «Дошкільна педагогіка» та в післядипломній освіті педагогів.

**Апробація результатів дослідження.** Апробацію одержаних результатів здійснено шляхом її оприлюднення на засіданнях кафедри педагогіки та психології дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету та в публікації «Сюжетно-рольова гра як засіб розвитку ігрової компетентності дитини дошкільного віку», розміщеній у збірнику студентських магістерських робіт «Актуальні проблеми дошкільної та початкової освіти».

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

## РОЗДІЛ 1.

### Теоретичні основи ігрової діяльності дітей дошкільного віку

#### 1.1. Аналіз психолого-педагогічної літератури з теми дослідження

Для того щоб зрозуміти, що таке гра, потрібно заглибитися в наукове визначення гри. В підручнику Т. Поніманської «Дошкільна педагогіка» зазначено, що «гра є соціальною потребою і виконує певні суспільні функції, передусім забезпечує передавання суспільного досвіду від одного покоління до іншого» [30, с. 277].

Одним із видів ігрової діяльності дитини-дошкільника є сюжетно-рольова гра. В ній вона відтворює своє розуміння та бачення навколишнього світу.

Розглянемо зміст поняття «сюжетно-рольова гра». У педагогічному словнику дається таке визначення: «Сюжетно-рольова гра – це відтворення дітьми дій дорослих і стосунків між ними. Це – образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет) і їх розігрування дітьми» [9].

В організації дитячої гри опосередковано задіяні дорослі люди. з цієї причини вважається, що гра має соціально обумовлений характер. У її змісті містяться мотиви. Процес гри більше захоплює дітей, ніж її результат. В грі реалізується прагнення її учасників досягти визначеної мети. Дитина вчиться самостійно використовувати різноманітні іграшки та предмети; взаємодіяти з іншими дітьми, досягаючи згоди та позитивних стосунків. Результативність гри полягає в надбаннях пізнавального, розвивального, емоційного характеру [12, с. 23].

Гра вабить та захоплює дитину в дитячі роки і супроводжує людину протягом всього її життя.

Дослідженням дитячої гри займалися у різні часи та у різних країнах світу мистецтвознавці, філософи, етнографи, соціологи, біологи. Педагогів і психологів ця тема особливо привертала до себе.

Гру як особливу форму життя дитини в суспільстві досліджували П. Блонський, Л. Виготський, Д. Ельконін, Г. Костюк, О. Леонт'єв тощо.

Науковці О.Дорошенко, С. Русова, Л. Шлегер та інші розробляли методичні засади застосування дитячої гри в навчанні та вихованні дітей дошкільного віку. Психологічні аспекти розвитку дитячої гри вивчали В.Вагнер, П.Гальперін, В.Данилова, О.Запорожець, Д. Ельконін [21].

На думку багатьох вчених, гра, як специфічний для людини вид діяльності, починає своє існування на певному етапі розвитку суспільства. Погляди дослідників різнилися: були окремі прибічники того, що первинним в історії людства була праця та ті, хто наполягав на першості саме гри.

Німецький філософ і психолог В. Вундт проголосив у своїх працях ідею, що «гра – це дитя праці». Таку точку зору підтримав філософ Г.Плеханов. Згодом у праці «Листи без адреси» він розвинув та обґрунтував її, довівши, що гра має багатовікову історію і виникла в первісному суспільстві разом з різними видами мистецтва. Основна думка вченого щодо гри полягала у тому, що під час становлення суспільства, гра йшла за працею, вона соціальна за своїм змістом. Учасники гри відображають те, що бачать навколо, в тому числі і працю дорослих [39].

Психологиня Дебора Макнамара, послідовниця автора теорії розвитку особистості на основі прив'язаності Гордона Ньюфелда, в своїй роботі «Гра, спокій, розвиток» висловила ідеї щодо впливу вільної гри на становлення особистості дитини. Вона доводить, що під час гри дитина вчиться висловлювати власне «Я». Вона керується власними намірами, бажаннями та задумами. А в ситуації, коли дорослі втручаються у хід гри, місця для розвитку особистості вже не

залишається. Ігрова діяльність напряду впливає на розвиток мозку: моторні, перцептивні, когнітивні та соціальні частини мозку інтегруються та взаємодіють між собою. Як наслідок – утворення більш сильних нейронних зв'язків, формування вміння в подальшому дорослому житті розв'язувати проблеми [35].

Від вибору та діяльності за власними задумом залежить формування компетентності дитини в грі.

В дослідженнях вітчизняних і зарубіжних вчених – філософів, соціологів, істориків культури (В.Істомін, Г.Лібшер, Г.Клаус, В.Устименко, Н.Узнадзе, К. Юсупов та ін.) розглядається специфічні якості гри, її роль і значення для окремої особистості. Дослідники відзначають цінність гри, її умовність, а також вказують на її значення в формуванні соціальної поведінки, у самоствердженні людини.

Гра безпосередньо впливає на розвиток навчальних вмінь та навичок дитини [15, с. 51].

Продовжується вивчення сюжетно-рольових ігор в різних аспектах. Фахівець дошкільної освіти Д. Менджерицька досліджувала сюжети дитячих вільних ігор, їх етичну сторону та відзначала, що, якщо гра виникає на основі морально-оцінного сюжету, то вона виховним чином впливає на розвиток дітей. Д. Менджерицька вважала гру творчою діяльністю. Дитина в грі не копіює дійсність, а перетворює її через призму своєї уяви, комбінуючи свої враження [37, с. 15].

Дослідниця Р. Жуковська вважала, що навчання дітей вмінню грати впливає на розгортання сюжету гри, на зміст рольових контактів. Дослідниця підкреслювала важливу роль ігрових правил, вважаючи, що вони сприяють успішному розгортанню гри, формуванню позитивних взаємин; наголошувала на необхідності збагачення уявлень дітей про навколишнє життя за допомогою спостереження за явищами соціального життя, читання художньої літератури, проведення екскурсій, етичних бесід [16].



В наукових працях А. Усової представлені реальні суспільні відносини в грі, вважаючи, що виховати у дітей громадські якості можна за умови привернення уваги до правил рольової поведінки єдності уявних і реальних взаємин. Громадські якості, на її думку, розвиваються при єдності впливу позитивної, етично цінної ролі та відповідних відносин, що складаються в дитячому ігровому суспільстві при використанні досвіду дітей, сформованого в інших видах діяльності (праці, навчанні на заняттях тощо). Гра повинна стати формою організації дитячого життя. Цінним внеском у теорію гри є виділені три етапи об'єднання дітей в грі: індивідуальні гри, «гри поруч» і спільні ігри [33].

Отже, гра – це основний вид діяльності дітей дошкільного віку. Завдяки активній участі в ній розвиваються духовні і фізичні сили дитини: її увага, пам'ять, уява, чуйність, дисциплінованість. Ігрова діяльність є суттєвою важливою складовою підготовки дитини до навчання у школі [38].

Згідно з дослідженнями науковців, гра є своєрідним, властивим дошкільному віку способом засвоєння суспільного досвіду. на формування морально-етичної поведінки, на засвоєння стосунків між дітьми та дорослими.

## **1.2. Особливості розвитку ігрової компетентності дітей дошкільного віку**

У перші 5-6 років життя людини відбувається оволодіння загальними людськими знаннями та уміннями. Формуються та розвиваються психічні якості, без яких неможливе подальше життя. Йдеться про здатність орієнтуватися в просторі і часі, сприймати та переробляти інформацію, оволодівати мисленням, уявою, мовою. Пізнаючи навколишній світ, розвиваючись розумово, дитина вчиться спостерігати, робити висновки, порівнювати, узагальнювати. В неї

розвивається потяг до пізнання причин явищ, відкриття суттєвих зав'язків між речами та подіями.

Дошкільне дитинство забезпечує загальний розвиток, який слугує фундаментом для набуття спеціальних знань і навичок з різних видів діяльності для подальшого виду діяльності – навчання.

Розглянемо зміст поняття «ігрова компетентність». Воно досліджувалося у наукових працях І.Беха, І.Зимньої, Дж.Равена, Г.Селевко, А.Хуторського та ін. Узагальнення ідей доводить, що ігрова компетентність – це досвідченість особистості у певній галузі соціальної діяльності, що ґрунтується на відповідних знаннях, уміннях і навичках, підкріплюється мотивами діяльності і забезпечує здатність здійснювати цю діяльність на високому рівні [9].

Відповідно до змісту та вимог державних програм розвитку дітей дошкільного віку «Дитина», «Впевнений старт», «Українське дошкілля» розроблено показники ігрової компетентності [10, 32, 31].

Сформульовано основні характеристики ігрової компетентності, які, згідно з вимогами оновленого Базового компоненту дошкільної освіти, повинні бути наявними на кінець старшого дошкільного віку: «дитина демонструє стійкий інтерес до ігрової діяльності, має власні ігрові уподобання; може запропонувати учасникам гри цікавий і досить складний сюжет, планує розгортання сюжету та визначає перспективи гри; у змісті ігор передає типові людські взаємовідносини, типові особливості взятої на себе ролі, використовуючи при цьому засоби виразності; приймає ігрові правила і дотримується їх; використовує іграшки, предмети-замінники та різні матеріали відповідно до змісту гри; вміє налагоджувати партнерські взаємини у групі 5-7 дітей, проявляє товарищівість, конструктивно розв'язує конфлікти, радіє спільному успіху» [6].

Усі новоутворення дошкільного віку є певним рівнем пізнавальної активності, самостійності, творчості, ставлення до себе і до інших.

Сформовані у цей період якості визначають загальний характер поведінки дитини, її ставлення до світу, складають основу її життєдіяльності у майбутньому.

Шлях від «Я сам», від відділення себе від дорослого до відкриття свого внутрішнього життя, яке і становить суть особистої самосвідомості проходить в дошкільні роки [23, с. 3].

Інтерес до взаємодії виникає у дитини вже після трьох років. Спочатку контакти відбуваються в іграх, потім в інших, специфічних для дошкільника, видах діяльності. Гра апріорі є соціальною. Вона забезпечує дитині соціальний досвід, взаємодію та співпрацю з іншими дітьми та дорослими [14, с. 17].

Всі найважливіші новоутворення дошкільника зароджуються і спочатку розвиваються у провідній діяльності дошкільного віку – сюжетно-рольовій грі.

Позитивний вплив гри полягає в тому, що її учасники в невимушеній формі, відображають свої враження від оточуючого світу, опановують моральні норми, професійні та сімейні вміння та навички. Рухові, розумові та мовленнєві навички розвиваються у дошкільників протягом ігрової діяльності. Діти, відображаючи в грі різні сторони життя та особливості діяльності дорослих, поповнюють і уточнюють свої знання про навколишній світ, вчаться співпереживати і відрізнити вигадку від реальності [5].

В оновленому Базовому компоненті дошкільної освіти чітко визначено зміст поняття: «ігрова компетентність – це здатність дитини до вільної емоційно насиченої спонтанної активності з власної ініціативи, у якій реалізується можливість застосування наявних і засвоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі у житті дорослих шляхом реалізації інтересів у ігрових та рольових діях в узагальненій формі» [29, с. 3].

Ігровий процес як зона найближчого розвитку дитини вимагає збагачення ігрового середовища і педагогічного супроводу дорослих. Відповідно до цього положення у класифікації відображається ступінь активності дітей в організації ігрової діяльності. До першої групи відносяться самодіяльні вільні ігри (сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані, ігри-експериментування). До другої групи включені ігри, що організуються за ініціативою дорослих з метою навчання (дидактичні, рухливі, будівельно-конструкторські) та з метою організації дозвілля (обрядові, драматизації, ігри-естафети). Гра для дитини дошкільного віку відіграє ключову роль [29, с. 7].

Сталість інтересу до ігор зростає у відповідності до віку дітей. Молодші дошкільники можуть змінювати сюжет протягом кількох хвилин. Діти старшого дошкільного віку можуть із захопленням гратися в одну гру навіть кілька днів. Зміст гри розширюється від копіювання дій з предметами до відтворення діяльності людей. Відбуваються певні зміни в ігрових діях.

Н. Лисенко у підручнику «Педагогіка українського дошкільця» пропонує таку модель зміни ролі: молодший дошкільник змінює роль з навчально-предметної на нову; старший дошкільник упродовж кількох днів дотримується однієї ролі. Також змінюється кількість задіяних у грі учасників: у трирічних дітей – об'єднуються 2-3 дітей, гра триває 3-5 хвилин. Чотирьох-пятирічні діти групуються у гру тривалістю 40-50 хвилин. Дошкільники 6-7 років здатні до колективного планування гри протягом кількох днів чи тижнів [22, с. 108].

Передумовами рольових ігор визначаються емоції та враження дітей, які вони отримують під час користування сюжетними іграшками. У період раннього дитинства ігрова діяльність реалізується у формах поведінки, доступної для малюків. Ці ігри ще не можна визначити як сюжетно-рольові, оскільки психологічна готовність до них ще відсутня. Саме у цей період необхідно і батькам, і вихователям звертати увагу на

формування в дітей найпростіших, початкових рухових, сенсорних та мислительних навичок [30, с. 300].

Важливим надбанням дитини дошкільного віку визначається здатність бути організатором та учасником сюжетно-рольової гри (наприклад, ігри «Школа», «Салон краси», «Супермаркет», «Бібліотека» тощо). Вона досягає своєї найбільш розвинутої форми в середньому дошкільному віці. Діти граються один з одним, або з лялькою, як уявним партнером, який теж наділяється своєю роллю.

Однією з найскладніших для дітей цього віку є гра з правилами («Третій зайвий», «У Ведмедя у бору», «Два Морози», «Кольорові автомобілі» тощо). В цих іграх головним є чітке виконання правил гри. Зазвичай тут фігурують мотиви кооперації чи змагання [18, с. 80].

Перші прояви дитячих ігор мають сенсомоторний характер. Згодом виникає режисерська гра, яка характеризується використанням іграшок як предметів-замінників, символічним виконанням певних дій. Пізніше з'являється вміння організовувати образно-рольову гру. Дитина уявляє себе в певному образі та починає діяти відповідно. Гру супроводжують яскраві переживання: дитину вразила побачена нею ситуація, пережиті емоції, враження відтворюються в ігрових діях.

Розглянемо онтогенез гри [13, с. 35].

Ознайомлювальна ігрова діяльність – перший етап становлення ігрової діяльності у дитини дошкільного віку. За мотивацією, заданою дитині дорослим за допомогою предмета-іграшки, ознайомлювальна гра являє собою предметно-ігрову діяльність. Її зміст складають дії та маніпуляції, здійснювані в процесі обстеження предметів.

Відображувально-ігрова діяльність – другий етап становлення ігрової діяльності дитини дошкільного віку. Окремі предметно-специфічні операції переходять у ранг дій, спрямованих на виявлення певних властивостей предмета і на досягнення за допомогою даного предмета певного ефекту.

Сюжетно-відображувальна ігрова діяльність є передумовою сюжетно-рольової гри, етапом становлення гри. Характерною рисою сюжетно-відображувальної самостійної гри є прагнення багаторазово повторювати ті чи інші ігрові дії. В них відображаються вже не тільки маніпуляції з предметом, але й людина, що діє певним чином [13, с. 38].

Новоутворення, які є наслідком гри, забезпечують у перші роки шкільного життя успішне оволодіння навчальною діяльністю. Відбувається становлення структурних компонентів навчальної діяльності, розвиток довільності поведінки, здатності дотримуватись правил, розвиток наочно-образного мислення, на базі якого в школі формується логічне мислення, розвиток знакової функції свідомості, уяви, пізнавальної мотивації, здатності усвідомлювати точку зору іншої людини тощо.

Отже, сформована ігрова компетентність дозволяє дитині приймати ігрові завдання, поставлені вихователем, ефективно розв'язувати їх, що сприяє розвитку ключових компетентностей, окреслених в Концепції Нової української школи, які будуть служити базою для самовдосконалення людини в фізичній, психічній та соціальній сферах дійсності.

### **1.3. Педагогічний супровід ігрової діяльності дошкільника середнього дошкільного віку**

В сучасній українській педагогіці особливого значення набуває розроблення технологій особистісно-зорієнтованого навчання та виховання дитини. Такий підхід дозволяє врахувати індивідуальність кожної дитини, її можливості, нахили, досвід та інтереси.

Дитячий садок є першою сходинкою у загальній системі виховання і від того, як здійснюється педагогічний процес у дошкільному закладі, хто несе відповідальність за формування

майбутніх громадян нашого суспільства, залежить вирішення багатьох проблем сучасності.

Уряди багатьох країн світу, педагогічні та батьківські об'єднання піднімають питання забезпечення дитині права на гру. Зацікавлені сторони наголошують на важливості дитячої гри. Науковці різних країн сходяться на ідеї підтримки вільної ігрової діяльності дітей, під час якої реалізується потреба в дослідженні світу, експериментуванні, радісному спілкуванні [19, с. 4].

Облік рівня розвитку дітей, створення ігрового середовища відповідно до вікових особливостей також є важливою педагогічною умовою. Ігрове середовище має бути динамічним. Атрибути сюжетно-рольової гри повинні бути розташовані в легкодоступному для дітей місці. Іноді атрибути формуються в спеціально встановленому порядку, а іноді дітям надається можливість створити ігрову середу самостійно.

Науковець К.Крутії ґрунтовно досліджувала цю проблему та сформулювала таке визначення «розвивального освітнього середовища»: «це спеціально змодельовані умови, що забезпечують різноманітні варіанти вибору шляху розвитку і дорослішання» [20, с. 298].

Існує чітка стратегія формування гри. Основним педагогічним засобом вважається сюжет (дії, ролі, події). Сюжет можна використовувати по-різному, в залежності від етапів розвитку гри, вікових особливостей учасників. Для середньої групи у спільній з дорослими грі пропонується використовувати кілька ролей (наприклад, вихователь – лікар, дитина – хворий).

Компоненти комплексного керівництва грою дошкільників: планомірне збагачення життєвого досвіду; спільні навчальні ігри педагога з дітьми, спрямовані на передачу дітям ігрового досвіду, ігрових умінь; своєчасне вивчення ігрового середовища з урахуванням збагаченого життєвого досвіду; спілкування дорослого з дітьми в процесі гри, спрямованої на спонукання і самостійне застосування

дітьми нових способів вирішення ігрових завдань, на відображення в грі нових сторін життя. Сучасні вимоги суспільства спрямовують на формування нових моделей поведінки, конструювання персональної системи цінностей [34, с. 20].

Соціалізації дошкільнят сприяє активна участь у вільних, сюжетно-рольових іграх.

Сюжетно-рольова гра вважається школою життєвого досвіду дітей. Участь в них забезпечує їм формування здатності регулювати свої емоції та поведінку, імпровізувати, демонструвати творчі здібності. Надзвичайно важливе при цьому – мудре та професійне керівництво дорослого, педагога, які не втручаються в дитячу гру, у разі потреби, коректно спрямовують її [26, с. 20].

Сюжетно-рольова гра пропонує широкі можливості для інтеграції різних видів дитячої діяльності, оскільки в ній дошкільники вчаться взаємодіяти з однолітками, знаходити вирішення різних проблемних ситуацій. Все це можливо за мудрого керівництва педагогів, у разі використання делікатного супроводу дитячої гри [2, с. 20].

Відомий педагог Д. Меджерлицька наголошує: щоб забезпечити самостійність та ініціативу дітей, треба добре знати психологію дітей, особливості їх ігрової діяльності. Вихователю для професійного супроводу необхідно вміти спостерігати дитячу гру. Спостереження – це важливий засіб вивчення дитини. Спостереження за дитячою грою показують вихователю важливі сторони особистості дитини, дають цінний матеріал для подальшої роботи [7, с. 28].

Ефективним прийомом педагогічного супроводу дитячими іграми є також пряма участь педагога в грі дітей на головних ролях. Спочатку рекомендується використовувати індивідуальну гру з однією дитиною, а наприкінці четвертого року життя рекомендується застосовувати гру педагога з підгрупою дітей.



У супроводі іграми дітей велике місце займають непрямі прийоми керівництва, щоб не заважати дитині самотійно грати, оскільки самотійна сюжетно-рольова гра найбільшою мірою сприяє розвитку особистісних якостей і умінь дитини.

З метою реалізації закономірностей розвитку дитини, потрібна адекватна модель, яка могла б спиратися на природні можливості та особливості вікового періоду. Ефективною педагогічною моделлю взаємодії з дитиною можна вважати науково обґрунтовану взаємодію дорослого з дитиною, в якій критерієм ефективності виступає розвиток здібностей та відповідних психологічних змін, що характеризують особистість як цілісність в єдності емоційних, когнітивних, вольових, духовних досягнень [33].

Позитив для розвитку дитини полягає у таких ігрових характеристиках: пробудження потенційних сил та можливостей дитини; розвиток комунікативних, пізнавальних, організаційних, образотворчих здібностей; розвиток передумов наступної провідної діяльності (навчальної, де виявляються всі показники психологічної зрілості дошкільника, готовності до шкільного навчання); розвиток навичок соціальної поведінки; формування особистісних якостей, які характеризують психологічну розвиненість та дошкільну зрілість (сформованість психологічних новоутворень дитинства).

Позитивні для педагога характеристики дитячої гри: формування конструктивних форм та стилю взаємодії з дітьми; пізнання дітей (їх нахилів, бажань, здібностей, індивідуальних особливостей); створення умов для провідного виду діяльності (самодіяльної творчої сюжетно-рольової гри) та всіх інших видів діяльності дитини; створення разом с батьками розвивального середовища як умови розвитку та саморозвитку дитини [39].

Отже, педагогічний супровід ігрової діяльності передбачає необхідність врахувати вікові особливості розвитку дитини. Необхідні ґрунтовні знання щодо внутрішніх законів розвитку гри.

## **РОЗДІЛ 2.**

### **Експериментальна перевірка ефективності організаційно-педагогічних умов розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольових ігор**

#### **2.1 Діагностика сформованості ігрової компетентності в дітей середнього дошкільного віку**

Зміст діяльності закладів дошкільної освіти забезпечується шляхом реалізації чинних державних та авторських парціальних програм. Для сучасної дошкільної освіти характерною є варіативність освітніх програм. Кожна з них визначає свої завдання за всіма освітніми напрямками, а також висуває свої вимоги до знань, які повинна отримати дитина; результатів, яких планується досягти.

Педагогам закладів дошкільної освіти зручно здійснювати моніторинг і узагальнювати його результати за освітніми лініями.

Головна мета моніторингу – отримати не стільки якісно-нові результати, скільки оперативну інформацію щодо реального стану та тенденції до змін об'єкта діагностування для корекції педагогічного процесу [25].

Педагогічна діагностика – це метод з'ясування всіх обставин перебігу освітнього процесу, достеменне визначення його результатів. Педагогічне діагностування – процес практичної діяльності педагога, передбаченої його посадовими обов'язками з метою вивчення стану і результатів освітнього процесу з дошкільниками.

Правила проведення діагностики:

1. Завдання мають відповідати віку дітей, вимогам програми і повторюватись тільки один раз.

2. Перед проведенням діагностики необхідно встановити довірчий контакт, враховувати стан дитини, у разі відмови не наполягати.

3. Під час діагностування не проводиться навчання, а тільки фіксується результат діяльності дітей.

4. Під час проведення діагностики змінювати інструкції не можна.

5. Тривалість діагностики не має перевищувати 15-20 хвилин.

Форма проведення діагностики – спостереження за активністю дітей під час запропонованих ігор та у різні періоди перебування в дошкільному закладі; аналіз продуктів дитячої діяльності та спеціальні педагогічні проблемні ситуації, організовані вихователем.

З метою вивчення тематики та сюжетів ігор дітей необхідні спостереження впродовж 5-7 днів. Тривалість гри залежить від рівня обізнаності дітей про факти й явища довкілля, які потім демонструються в ігровій діяльності.

Спостереження проводять у комфортних для дітей умовах.

Аналіз протоколів проводять за наступною схемою [11].

1. Задум гри, постановка ігрових цілей і завдань. Фіксується те, як виникає задум гри (залежність від ігрового середовища, запропоновані ідеї щодо сюжету гри, наявний життєвий досвід учасників гри). У протоколі позначається поведінка дитини: чи обговорюється хід гри з партнерами, чи враховуються різні точки зору; наскільки стійкий загальний задум гри, чи дотримується прийнятий спочатку сценарій; чи бачить дитина перспективу гри, нові персонажі, сюжетні лінії; наскільки часто з'являється імпровізація в грі; чи вміють діти сформулювати ігрову мету, ігрові завдання та запропонувати їх іншим дітям.

2. Зміст гри. Необхідно зафіксувати основний зміст гри (дія з предметами, побутові або суспільні взаємини між людьми). Вихователем ведеться спостереження за тим, як часто повторюються ігри з однаковим змістом. Необхідно також звернути увагу на те, яке має місце співвідношення предметних, сюжетних ігор, побутових, що відображають суспільні відносини.

3. Сюжет гри. Відбувається фіксація різноманітності сюжетів ігор, наскільки стійкі та незмінні сюжети ігор, тобто наскільки дитина дотримується одного сюжету. Треба звертати увагу на те, скільки подій дитина об'єднує в один сюжет. Дитина може бути незмінної ланкою в ланцюжку подій або одночасно бути задіяною в кількох подіях. Для аналізу спостереження має значення, як проявляється вміння спільно вибудувати і творчо розвивати сюжет гри, які використовуються джерела сюжетів гри (мультфільми, книги, спостереження під час екскурсій, розповіді дорослих тощо).

4. Виконання ролей та взаємодія дітей у грі. Необхідно звернути увагу, чи обирає та називає свою роль дитина і коли вона це робить (до гри або під час гри); які засоби використовуються дітьми для взаємодії з партнерами по грі (рольова мова, предметні дії, міміка і пантоміміка); як відбувається рольовий діалог (окремі репліки, фрази, тривалість рольового діалогу, спрямованість до іграшок, предметів облаштування гри, реального чи уявного партнера). Важливо те, як передає дитина характерні особливості персонажа; як бере участь у розподілі ролей; хто керує цим процесом (вихователь, діти); які ролі частіше виконує (головні чи другорядні); як ставиться до необхідності виконувати другорядні ролі; чого прагне дитина: грати усамітнено чи входити в ігрове об'єднання; чи є у дитини улюблені ролі, скільки вона може виконувати ролей в різних іграх.

5. Ігрові дії та ігрові предмети. Фіксується, чи використовує дитина в грі різні предмети-замінники і які; за яким принципом обирає вона предмети-замінники та перетворює їх для використання в грі. Для педагога важливою є інформація про те, хто з дітей ініціює вибір предметів та іграшок для забезпечення сюжету гри: сама дитина чи дорослий; чи можуть діти запропонувати свій варіант використання ігрового обладнання. Цікавою для вихователя буде інформація про

можливості дітей використовувати в грі образні іграшки, предмети-замінники, улюблені іграшки.

6. Характеристики ігрових дій: ступінь узагальненості, розгорнення, різноманітності, адекватності, узгодженості своїх дій з діями партнерів по грі; яка роль слова у здійсненні ігрових дій; як сприймається уявна ситуація, чи розуміють діти її умовність, чи грають з уявними предметами.

7. Ігрові правила. Має значення інформація про те, чи виконуються усіма дітьми правила, хто виконує функцію регулятора гри; чи повністю приймаються правила гри дітьми; як співвідносить конкретна дитина виконання правил з узятою на себе роллю; чи стежить за виконанням правил іншими дітьми; як реагує на порушення правил партнерами по грі; як ставиться до зауважень інших дітей з приводу виконання правил.

8. Досягнення результату гри. Фіксується, як співвідноситься початковий задум і його реалізація в грі; чи співвідносять діти свій задум з досягнутим результатом; якими засобами досягається реалізація задуму.

9. Особливості конфліктів в грі. Важливо визначити, з приводу чого найчастіше виникають конфлікти (розподіл ролей, виконання правил, володіння іграшкою тощо); які способи вирішення дітьми конфліктів.

10. Роль дорослого в керівництві грою. Для дорослого буде цікавим, чи звертаються діти до вихователя в процесі гри та з приводу чого; як часто звертаються; чи пропонують прийняти дорослого в гру

Дослідження проводилось у декілька етапів:

1. Констатувальний етап експерименту. На цьому етапі експерименту здійснювалася діагностика сформованості ігрової компетентності дошкільників середнього дошкільного віку. Було

утворено 2 групи: експериментальна група (ЕГ) – 10 дошкільників; контрольна група (КГ) – 10 дошкільників.

## 2. Формувальний етап експерименту.

З дітьми ЕГ була проведена додаткова активна робота з розвитку ігрової компетентності. Діти контрольної групи було охоплені традиційним освітнім процесом, передбаченим програмою.

## 3. Контрольний експеримент.

На етапі контрольного експерименту у досліджуваних ЕГ і КГ проводилася повторна діагностика сформованості ігрової діяльності.

Наведемо перелік складових ігрової компетентності дитини середнього дошкільного віку [25, с. 117].

Результати констатувального етапу експерименту співвідносять з Таблицею 2.2.1. і визначають рівень компетентності дитини середнього віку у ході сюжетно-рольової гри.

*Таблиця 2.2.1.*

### Ігрова компетентність дітей середнього дошкільного віку під час сюжетно-рольової гри

№	Результат освітньої роботи з дитиною	Обладнання	Методика обстеження	Рівні засвоєння
1.	Творчо відображає у грі взаємини дорослих та їх діяльність, намагається урізноманітнити сюжет гри	Атрибути до сюжетно-рольової гри «Лікарня», «Поліклініка», предмети-замінники	Дітям запропоновано розгорнути сюжетно-рольову гру «Поліклініка»	<b>Високий</b> (3 бали) – під час гри вміє самостійно відтворювати діяльність представників певної професії, їх поведінку, виявляє елементи творчості із використанням предметів-замінників; <b>Середній</b> (2 бали) – виконує дії за підказкою

				дорослого, не виявляючи винахідництва; припускається незначних помилок під час гри; <b>Низький</b> (1 бал) – не вміє під час гри відтворювати діяльність людини та людські взаємини; діє за спонукання вихователя.
2.	Вміло та доречно використовує ігровий матеріал, предмети-замінники	Предмети та обладнання для сюжетно-рольової гри «Поліклініка»: медичні халати, маски, термометр, фонендоскоп, шприц, пігулки, бланки для рецептів	Вихователь пропонує дитині розглянути предмети та облаштування сюжетно-рольової гри «Поліклініка» та розповісти про їх призначення. (дитина показує, як використовувати певні предмети медичного обладнання)	<b>Високий</b> (3 бали) – дитина самостійно добирає іграшки та предмети-замінники за їх призначенням, впевнено пояснює свої дії; <b>Середній</b> (2 бали) – дитина має труднощі під час пояснення призначення ти чи інших предметів, незрозуміло коментує свої дії; <b>Низький</b> (1 бал) – не виявляє зацікавленості до гри, постійно скаржиться на інших дітей; не вміє доречно використовувати певні предмети
3.	Усвідомлено ставиться до гри з іншими	Сюжетні картини з набору	До дитини звертаються із запитаннями:	<b>Високий</b> (3 бали) – демонструє свідоме позитивне



	дітьми, отримує задоволення від гри, щиро радіє ігровому спілкуванню	«Дитячі ігри»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Що зображено на картинці?</li> <li>- Які дії виконують діти?</li> <li>- Як ти думаєш, в яку гру граються діти?</li> <li>- Які іграшки використовують діти?</li> <li>- Ти вмієш гратися в таку гру?</li> <li>- З ким із твоїх друзів ти хотів (хотіла) б погратися?</li> </ul>	<p>ставлення до гри з однолітками, отримує задоволення від участі у ній, впевнено пояснює свої дії, пропонує нові ідеї;</p> <p><b>Середній</b> (2 бали) – дитини не вміє виражати позитивне ставлення до гри з іншими дітьми; надає перевагу грі наодинці;</p> <p><b>Низький</b> (1 бал) – дитина не емоційно реагує на розмову щодо дитячих ігор.</p>
--	--	---------------	--	--

Діагностика проводилася згідно з вимогами Базового компоненту дошкільної освіти та містить показники освітньої лінії «Гра дитини» [6].

Сформованість знань дитини передбачає, що дитина: має уявлення про різні види ігрової діяльності та назви ігор, у які можна пограти; знає дії у творчих іграх та в іграх за правилами; вміє залучати та приймати партнерів до спільної гри; знає зміст сюжетно-рольових, конструкторсько-будівельних, дидактичних, настільно-друкованих, рухливих, режисерських, театралізованих, українських народних ігор; демонструє сформованість рольових способів поведінки; розуміє, як використовувати предметно-ігрове середовище для гри; втілює свої життєві враження; встановлює причини та наслідки вдалої та невдалої гри; усвідомлює себе активним учасником ігрової діяльності [6].

Аналізується, чи наявні навички, згідно з якими, дитина: ініціює організацію ігор з іншими дітьми за власним вибором; самостійно

обирає тему для гри, моделює явища реального життя, розвиває сюжет на основі досвіду та знань [29, с. 7].

Результати діагностування у експериментальній групі наведено у Таблиці 2.2.2, у контрольній групі – Таблица 2.2.3.

*Таблиця 2.2.2.*

**Результати емпіричного дослідження рівнів сформованості  
ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку  
(експериментальна група)**

П.І.	Залучення до сюжетно-рольової гри «Поліклініка»		Використання ігрового матеріалу до гри		Ігрова компетенція	
	бал	рівень	бал	рівень	бал	рівень
Ілона Д.	2	С	2	С	1	Н
Сніжана Ф.	1	Н	1	Н	1	Н
Сергій Д.	2	С	2	С	2	С
Каріна Ч.	2	С	1	Н	2	С
Вадим А.	2	С	2	С	1	Н
Андрій Г.	3	В	3	В	2	С
Яна Д.	2	С	2	С	1	Н
Гліб А.	1	Н	2	С	1	Н
Богдан П.	2	С	2	С	2	С
Микита Р.	3	В	2	С	2	С
<b>Всього</b>	<b>2,0</b>	<b>С</b>	<b>1,9</b>	<b>С</b>	<b>1,5</b>	<b>Н</b>

Таблиця 2.2.3.

**Результати емпіричного дослідження рівнів сформованості  
ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку**

**(контрольна група)**

П.І.	Залучення до сюжетно-рольової гри «Поліклініка»		Використання ігрового матеріалу до гри		Ігрова компетенція	
	бал	рівень	бал	рівень	бал	рівень
Марія Ж.	1	Н	2	С	1	Н
Гнат П.	2	С	1	Н	1	Н
Юлія Ч	1	Н	2	С	2	С
Анастасія В.	1	Н	2	С	2	С
Сергій В.	2	С	2	С	3	В
Ірина К.	1	Н	2	С	2	С
Катерина Р.	3	В	2	С	1	Н
Стас Р.	3	В	3	В	2	С
Антон К.	2	С	2	С	2	С
Віктор М.	1	Н	2	С	2	С
<b>Всього</b>	<b>1,7</b>	<b>Н</b>	<b>2,0</b>	<b>С</b>	<b>1,9</b>	<b>С</b>

Аналіз отриманих результатів показав, що більшість дітей як експериментальної так і контрольної групи перебувають на середньому рівні сформованості ігрової компетентності. Хоча усі три методики

діагностики мали свої особливості, результати визначення рівнів виявилися досить логічні. Можна зробити висновок, що діти, залучені до діагностики, правильно зрозуміли завдання.

Частотний аналіз розділу показників рівня сформованості впевненості представлений в Таблицях 2.2.4., 2.2.5

**Таблиця 2.2.4.**

**Частотний аналіз показників сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку (експериментальна група)**

Методики	Рівні					
	високий		середній		низький	
	К-ть	%	К-ть	%	Кількість	%
Залучення до гри	2	20%	6	60%	2	20%
Використання ігрового матеріалу	1	10%	7	70%	2	20%
Ігрова компетенція	-	0%	5	50%	5	50%
Всього балів / відсоток	3	10%	18	60%	9	30%

**Таблиця 2.2.5.**

**Частотний аналіз показників сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку (контрольна група)**

Методики	Рівні					
	високий		середній		низький	
	К-ть	%	К-ть	%	К-ть	%
Залучення до гри	2	20%	3	30%	5	50%
Використання ігрового матеріалу	1	10%	8	80%	1	10%
Ігрова компетенція	1	10%	6	60%	3	30%
Всього балів / відсоток	4	14%	17	56 %	9	30%

Рівень сформованості ігрової компетентності в цілому відповідає вимогам діючої державної програми навчання і виховання «Дитина» та віковим можливостям дітей [10].

## **2.2 Організаційно-педагогічні умови розвитку ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку засобами сюжетно-рольової гри**

Гра завжди розгортається за певними правилами. Для її виникнення не обов'язкова умовність (перейменування предметів), вона з'являється у процесі ігрової діяльності. Важливим компонентом психічного акту перейменування предметів під час гри є уява дитини. В ігровій діяльності найінтенсивніше формуються психічні якості й особистісні риси дитини, тобто основні новоутворення, які готують перехід дошкільника до наступного вікового етапу – молодшого школяра.

Процес активного привласнення культурних надбань людства є природним для дошкільного віку. Одним із засобів цього процесу визначено ігрову діяльність. Ігрові ролі реалізують потребу дитини брати активну участь у діяльності дорослих, усвідомлювати власне місце у системі взаємин з однолітками [17, с. 8].

Найхарактернішим видом ігрової діяльності дітей дошкільного віку є сюжетно-рольова гра. В ній дитина моделює та відтворює власне бачення навколишнього світу. Участь в цих іграх дають змогу застосувати отримані знання, вміння та навички у реальній обстановці або у ситуації, максимально наближеній до життєвої. Сюжетно-рольові ігри пов'язані зі сферою людської діяльності [28, с. 15].

Вихователям експериментальної групи необхідно дотримуватися збагачення в дітей знань про явища та події навколишнього світу через залучення до різних заходів пізнавального характеру (бесіди, експериментування, екскурсії тощо); стимулювання до нових

відкриттів, прояву власних ідей та думок; формування в дітей бажання спілкуватися та взаємодіяти; забезпечувати прояви самостійності, творчості, активності під час ігрової діяльності.

Формування ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку відбуватиметься більш ефективно за реалізації таких організаційно-педагогічних умов: щоденне передбачення часу для вільних ігор дітей, в тому числі – сюжетно-рольових; створення «зони свободи» для кожної дитини – розвивального предметно-ігрового середовища; використання опосередкованих форм керування грою та здійснення педагогічного супроводу; заохочення дітей до вияву ініціативності під час гри.

Досвід створення предметно-ігрового розвивального середовища в закладах дошкільної освіти показує, що ігровий простір, який створюють у садочку лише дорослі (вихователя та батьки), є розвивальним лише на їх переконання. Діти, якщо вони не є учасниками цього процесу, бажали б гратися з предметами та іграшками, які планами дорослих не передбачені.

Можна стверджувати, що середовище груп садочків, де не видно дитячих робіт, не висвітлено щоденних новин, підсумків дня, тематичного тижня, не належить дітям.

До створення в закладах дошкільної освіти організованого, педагогічно доцільного, розвивального предметного середовища висуваються певні вимоги, обумовлюються основні підходи та принципи його облаштування: проблемна насиченість, тематичність; доступність, зручність, безпечність розміщення; відкритість до активного добудовування дитиною; діалогічний спосіб функціонування.; незавершеність; багатофункціональність; пристосованість до потреб спільної діяльності дітей та дорослих.

Розвивальне освітнє середовище це те, яке, насамперед, не гальмує природних життєвих проявів дитини, сприяє їх реалізації, становленню, вдосконаленню. Метою створення предметно-ігрового розвивального середовища в закладах дошкільної освіти є забезпечення:

- вільної самостійної діяльності та творчості дітей у відповідності з їх бажаннями та нахилами;

- можливості вибору форми діяльності – сумісної з однолітками чи індивідуальної [24, с. 92].

Для кожного вікового періоду предметно-ігрове середовище особливе. Наприклад, у дітей середнього дошкільного віку потреба в русі надзвичайно велика, тому в групі можна створити доріжку руху, де за допомогою модулів, картинок та знаків буде визначено, які рухи повинні виконувати діти (ходьба, повзання, лазіння, подолання перешкод тощо). Діти цього віку вже можуть використовувати предмети-замінники, символи, які дозволяють вийти за рамки реальної предметної дії та відтворити загальний задум у скороченій ігровій формі.

Позитивний мікроклімат, психологічний комфорт, емоційний стан дитини-дошкільника – як і раніше актуальні питання в діяльності педагога дитячого садка. Ці складові сприяють об'єднанню дітей, закладають традиції міжособистісних взаємин у дитячому колективі. Емоційне благополуччя дитини досягається шляхом створення атмосфери, яка характеризується взаємною довірою і повагою, відкритим і доброзичливим спілкуванням між педагогом та вихованцями. І саме гра може нам у цьому допомогти. Найкраще дошкільники п'ятого року життя засвоюють знання про світ і опановують важливі компетенції в ігровій та спільній практичній діяльності, вчаться домовлятися, узгоджувати свої інтереси з потребами

та бажаннями інших, знаходити конструктивні шляхи розв'язання різних життєвих ситуацій.

### **2.3 Результати дослідно-експериментального дослідження**

Під час педагогічного експерименту для вихованців експериментальної групи було розроблено та апробовано певну систему роботи з використання сюжетно-рольових ігор як засобу формування ігрової компетентності. Йтиметься про те, як в процесі ігор вихователь ознайомлює дітей із ціннісними орієнтирами, інформує про зміст певного поняття; характеризує це поняття; закріплює його образ в ігровій діяльності. Під час активної рольової дії дитина немов привласнює інформацію про себе, про навколишній світ, вчиться налагоджувати ефективну взаємодію, радіти власним успіхам та досягненням партнерів по грі, узгоджувати свої дії з діями інших дітей. тобто пізнає науку моральних норм та загальнолюдських цінностей [17, с. 8].

Організація просторово-предметного ігрового середовища в групах відповідає вимогам побудови розвивального середовища для організації життєдіяльності дітей дошкільного віку. Принципи побудови розвиваючого середовища відповідають особистісно-орієнтованій моделі взаємодії дорослого з дитиною. У груповому приміщенні було організовано Куточки сюжетно-рольових ігор.

Відповідно до перспективного плану у середній групі для дітей передбачено сюжетно-рольові ігри: «Сім'я», «Дитячий садок», «Вуличний рух», «Водії», «Лікарня», «Магазин», «Будівельники», «Транспорт», «Перукарня», «Зоопарк», «На меблевій фабриці», «На птахофермі», «Ательє», «Пекарня», «Художня майстерня», «Моряки».

На початку роботи діти мали певні труднощі з грі. Для втілення ігрових сюжетів їм було складно об'єднуватися у групи, домовлятися,



проявляти ініціативу та активність. З метою впливу на таку ситуацію відбувалося ознайомлення з різними темами пізнавального характеру (наприклад «Професія модельєра», «Як щоденно піклуватися про власне здоров'я», «Облаштування лялькового театру»).

Вирішено залучати дітей експериментальної групи до сучасних, цікавих для них тем «Ветеринарна клініка», «Пожежа в лісі», «Відділення Укрпошти».

З метою набуття знань з певних тем та розвитку ігрової ініціативи діти відвідали «Пункт ветеринарної допомоги» та відділення Укрпошти, яке знаходилося неподалік. Діти після екскурсії детально відтворювали усе побачене, активно ділилися враженнями. Також для них було організовано перегляд коротких відео-сюжетів з відповідної тематики.

Щоденно виділявся окремий час для організації ігор. Особлива увага вихователями приділялася формуванню навичок спілкування та взаємодії дітей.

Під час організації сюжетно-рольової гри «Ветеринарна клініка» педагогами ставилася мета закріплювати знання щодо класифікації тварин (свійські, дикі, за місцем проживання – у лісі, у полі, у водоймах, біля них тощо); закріплювати знання про професію ветеринарного лікаря; розвивати увагу, самостійність, ініціативність, вміння вести діалог, грати разом [2, с. 21].

Одночасно кілька дітей виявили бажання грати роль ветеринара. Після того, як спільно було вирішено виконання ролі Каріні Ч., суперечки припинилися, проте Гліб А. та Андрій Г. почали втрачати інтерес до гри. Вихователь запропонувала ввести роль асистентів ветеринара. Ця ідея хлопцям сподобалася. Під час гри виникала де-які труднощі у веденні діалогу, діти не знали, як вести професійну розмову. Педагог почала наводити приклади можливих реплік, окремих речень. Так вдалося вплинути на позитивний перебіг гри. Гра тривала 20 хвилин.

У другій половині дня сюжетно-рольова гра «Ветеринарна клініка» продовжилася, ролі виконували вже інші діти, з'явилися нові сюжетні лінії, незнайомі персонажі. Ця гра тривала зі змінами та доповненнями ще два дні.

Особливу зацікавленість дітей викликала сюжетно-рольова гра «Пожежа в лісі».

Використано досвід роботи НВК «ЯМБ» (м. Київ) [2, с. 21].

Напередодні було проведено ознайомлювальну бесіду щодо правил поведіння у парку та у лісі. Діти виготовляли власноруч попереджувальні знаки, читали та переказували оповідання про те, яку небезпеку може створити неправильно розведене та затушене багаття, переглядали відео-роліки про пожежу в природі. До дитячого закладу завітав представник пожежної частини, батько однієї дівчинки з групи. Він розповів про свою професію, показав форму, приладдя для гасіння вогню. Діти переглянули тематичні картинки та фотографії.

Після всієї проведеної роботи прийшов час закріпити знання дітей з даної теми, реалізувати у практичній ігровій діяльності усі враження та емоції. З особливим азартом діти спілкувалися, коли рятували мешканців лісу від пожежі, вивозили їх у безпечне місце. Діти саме на цьому етапі гри продемонстрували максимальну узгодженість та вміння спільно вирішувати проблему. Гра тривала кілька днів у першу та у другу половину дня. Навіть під час прогулянки діти намагалися «дограти» окремі ігрові ситуації.

До свята Незалежності України діти відвідали краєзнавчий музей, переглянули експонати відділу «Історія рідного міста». Також малюкам було особливо цікаво ознайомитися із представниками тваринного світу, віднесених до Червоної книги. Діти після повернення у садочок пригадували про які історичні події вони почули, яких птахів та звірів бачили, переказували розповіді екскурсовода [24, с. 90].

Доречним після цього було проведення сюжетно-рольової гри «Експурсія до музею». Використано передовий педагогічний досвід ЗДО № 2 м. Луцьк [41, с. 18].

Метою її визначено: розширювати уявлення про професії людей, які працюють в музеї (екскурсовод, науковець, касир, охоронець, директор); розвивати зв'язне мовлення, виховувати шанобливе ставлення до історії рідного краю, бережливе відношення до природної флори і фауни.

Група дітей почала «оформлення» експозиції музею «Вироби народних умільців нашого краю». До цієї роботи долучилися батьки та родичі дітей. До садочку принесли рушники, вишиванки, глиняний посуд, старовинні дитячі іграшки. Ролі, які були запропоновані учасникам гри – касир, 3 екскурсоводи, директор, 2 охоронці. Директор розповідав про відомих народних умільців; охоронці слідкували за порядком, касир продавав білети, екскурсоводи проводили огляд та представляли експонати музею. Під час гри діти злагоджено взаємодіяли, підтримували ідеї один одного, висловлювали подяки та похвалу тим, хто був особливо активним.

На підготовчу роботу та безпосередню гру виділено цілий тиждень. Сценарій проведення сюжетно-рольової гри «Відділення Укрпошти» наведено у Додатку А.

Організація сюжетно-рольової гри «Бібліотека» вплинула на бажання дітей відвідувати бібліотеку, яка є у закладі дошкільної освіти, та привернула увагу до роботи з книжкою. Безперечний виховний вплив щодо бережливого та дбайливого ставлення до книжок.

Попередня робота передбачала підготовку саморобних «читацьких формулярів». Також було створено ігрове середовище: полиці з книжками – різними за величиною, кольорами, жанрами; магнітна дошка; набори смайликів з різними емоціями [8, с. 22].

Гра розпочиналася із спогадів педагогів та помічника вихователя про раннє дитинство, коли діти могли насолоджуватися перебуванням у «справжньому царстві книжок – бібліотеці». Діти повторювали та запам'ятовували прислів'я про книжку: «З книжкою подружишся – розуму наберешся», «Книжка – твій друг, без неї – як без рук», «Книжка – маленьке віконце, та через нього весь світ видно». Діти ознайомилися із професією бібліотекаря під час перегляду тематичних картинок. Наступного дня відбулася екскурсія до дитячої бібліотеки, розташованої неподалік. Діти отримали ігрові завдання від справжніх бібліотекарів.

Під час проведення сюжетно-рольової гри «Бібліотека» діти обирали книжки, переглядали їх, потім ділилися з іншими враженнями. Дуже сподобалася дітям гра «З якої казки персонаж?». Діти підбирали відповідні картинки та закладки. У разі правильного вибору малюки отримували смайлики. Також діти отримали символічні читацькі квитки групової бібліотеки та запропонували встановити тут щоденне чергування. Протягом трьох днів діти були охоплені грою, вони запрошували стати читачами працівників дитячого садочку, членів своїх родин. Батьки вихованців запропонували принести з дому книжки та організувати представлення своїх улюблених книжок.

Творчо та нестандартно пройшла презентація для батьків книжки Н. Чуб «Ігри впродовж дня. Вправи на розвиток у дошкільників паняті, уваги, мислення, уяви» [40]. Кожний розділ книги був представлений окремими родинами (батьками дітей, їх бабусями та дідусями, старшими братами та сестрами) із теоретичного аспекту та з практичним виконанням вправ. Діти із задоволенням брали участь в іграх, які проводили як їх батьки, так представники інших сімей. Відбулася дуже плідна взаємодія всіх учасників освітнього процесу. Таким чином сюжетно-рольова «Бібліотека» перетворилася у цікаву колективну справу в форматі гри-стратегії [34].

Цілеспрямована робота з розвитку сюжетно-рольових ігор сприяла створенню емоційно-позитивної атмосфери. Між дорослими та дітьми, між самими дітьми встановилися чуйні взаємини. Це вплинуло на якість засвоєння навчального матеріалу та на якість освітнього процесу з дошкільному закладі в цілому. Під час гри було зафіксовано активність та ініціативність дітей, їх здатність вільно висловлювати думки, звертатися до інших дітей та дорослих із запитаннями та пропозиціями. Чим більше діти були залучені до сюжетно-рольових ігор, тим ефективніше вони домовлялися та вирішували спірні питання. Таким чином формувалася ігровий досвід дітей.

Для вихователів закладу дошкільної освіти було проведено низку семінарів-практикумів. Метою таких заходів було: підвищення рівня знань щодо вікових особливостей пізнавальних здібностей дітей, педагогічного супроводу сюжетно-рольових ігор, формування позитивного досвіду професійної діяльності та підвищення педагогічної майстерності. Семінар-практикум «Виховання ініціативності – запорука самореалізації дитини» [1, с. 18] складався з трьох частин. Під час вступної частини проводилася вправа «Знайомство» (вихователі представляли свої педагогічні уподобання зі словами «Я цікавлюсь темою...», «Найкраще мені вдається...», «Тема моєї самоосвіти .....»). Потім учасникам заходу було оголошено правила роботи (використання «Я висловлювань», позитивне ставлення до інших учасників, не оцінювати та не критикувати інших тощо). Вправа «Закінчи речення» сприяла актуалізації знань щодо передумов сюжетно-рольової гри дошкільників, повторенню теоретичного матеріалу щодо структури та вимог до проведення ігор. В основній частині семінару-практикуму треба було проаналізувати приклади орієнтовних ситуацій, скласти розповідь за схемою, включитися в «Проблемний діалог». Під час заключної частини учасники заходу виготовляли «Модель виховання особистості в грі». Після реалізації завдань формувального етапу

дослідження проведена повторна діагностика дітей. В ході контрольного етапу дослідження були використані ті ж методики, які застосовувалися на початку експериментального дослідження. Розглянемо докладніше результати повторної діагностики дітей досліджуваної групи на підсумковому етапі роботи. Результати представлені у Таблиці 2.3.1, Таблиці 2.3.2.

Таблиця 2.3.1.

**Результати емпіричного дослідження рівнів сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку (експериментальна група)**

П.І.	Залучення до сюжетно-рольової гри «Поліклініка»		Використання ігрового матеріалу до гри		Ігрова компетенція	
	бал	рівень	бал	рівень	бал	рівень
Ілона Д.	3	В	3	В	3	В
Сніжана Ф.	3	В	3	В	2	С
Сергій Д.	2	С	3	В	2	С
Каріна Ч.	3	В	2	С	2	С
Вадим А.	2	С	3	В	2	С
Андрій Г.	3	В	3	В	2	С
Яна Д.	3	В	2	С	2	С
Гліб А.	2	С	3	В	1	Н
Богдан П.	2	С	3	В	2	С
Микита Р.	3	В	2	С	2	С
<b>Всього</b>	<b>2,6</b>	<b>В</b>	<b>2,7</b>	<b>В</b>	<b>2,0</b>	<b>С</b>

Таблиця 2.3.2.

**Результати емпіричного дослідження рівнів сформованості  
ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку  
(контрольна група)**

П.І.	Залучення до сюжетно-рольової гри «Поліклініка»		Використання ігрового матеріалу до гри		Ігрова компетенція	
	бал	рівень	бал	рівень	бал	рівень
Марія Ж.	2	С	2	С	1	Н
Гнат П.	2	С	1	Н	1	Н
Юлія Ч	1	Н	2	С	2	С
Анастасія В.	2	С	2	С	2	С
Сергій В.	2	С	2	С	3	В
Ірина К.	1	Н	2	С	2	С
Катерина Р.	3	В	2	С	2	С
Стас Р.	3	В	3	В	3	В
Антон К.	2	С	2	С	2	С
Віктор М.	2	С	2	С	2	С
<b>Всього</b>	<b>1,9</b>	<b>С</b>	<b>2,0</b>	<b>С</b>	<b>2,0</b>	<b>С</b>

Частотний аналіз показників сформованості ігрової компетентності у дітей експериментальної та контрольної груп представлено у Таблицях 2.3.3, 2.3.4.

Таблиця 2.3.3.

Методики	Рівні					
	високий		середній		низький	
	К-ть	%	К-ть	%	Кількість	%
Залучення до гри	6	60%	4	40%	-	-
Використання ігрового матеріалу	7	70%	3	30%	-	-
Ігрова компетенція	1	10%	8	80%	1	10%
Всього балів / відсоток	4,6	46%	5	50%	0,4	4%

Таблиця 2.3.4.

**Частотний аналіз показників сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку (контрольна група)**

Методики	Рівні					
	високий		середній		низький	
	К-ть	%	К-ть	%	К-ть	%
Залучення до гри	2	20%	6	60%	2	20%
Використання ігрового матеріалу	1	10%	8	80%	1	10%
Ігрова компетенція	2	20%	6	60%	2	20%
Всього балів / відсоток	1,6	16,5%	6,7	67%	1,6	16,5%

Порівняльний аналіз показників сформованості ігрової компетентності в експериментальній та контрольній групах на початку та після завершення експерименту відображено у Таблиці 2.3.5.



Таблиця 2.3.5.

**Рівні сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку на контрольному етапі експерименту, в %**

Рівень Групи	Високий		Середній		Низький	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Діти	46	16,5	50	67	4	16,5

За даними прикінцевого зрізу, кількість дітей з високим рівнем в ЕГ зросла до 46%, тоді як у КГ вона становила 16,5 %.

Середній рівень в ЕГ – 50 %, у КГ – 67%. Низький рівень в ЕГ виявлено – 4%, у КГ – 16,5%.

У Таблиці 2.3.6 наведено дані щодо змін у рівнях прояву ігрової компетентності в усіх обстежуваних групах.

Таблиця 2.3.6

**Показники динаміки рівнів сформованості ігрової компетентності у дітей середнього дошкільного віку (%)**

Рівні Групи	Високий				Середній				Низький			
	Етап експерименту				Етап експерименту				Етап експерименту			
	Констат.		Контрол.		Констат.		Контрол.		Констат.		Контрол.	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Діти	10	14	46	16,5	60	56	50	67	30	30	4	16,5

Отже, створені організаційно-педагогічні умови для формування ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку, можна вважати результативними.

## ВИСНОВКИ

Гра є основним видом діяльності дітей дошкільного віку, в процесі якої розвиваються духовні і фізичні сили дитини; його увагу, пам'ять, уява, дисциплінованість, спритність. Крім того, гра – це своєрідний, властивий дошкільному віку спосіб засвоєння суспільного досвіду.

Гра – найбільш доступний для дітей вид діяльності, спосіб переробки отриманих з навколишнього світу вражень. У грі яскраво проявляються особливості мислення та уяви дитини, її емоційність, активність, розвивається потреба в спілкуванні.

Виховні, розвивальні, навчальні можливості гри неоціненні. В умілого та уважного вихователя вона є дуже ефективним засобом впливу на різні сфери особистості дитини.

Основа гри – фантазія і творчість малюка, який сам створює образи, комбінуючи і поєднуючи в уяві те, що бачив або переживав, з тим, що йому читали або розповідали. В процесі гри, особливо сюжетно-рольової, дитина планує власну діяльність, ставить запитання та самостійно на них відповідає, описує послідовність виконуваних дій, спілкується з партнерами, що є чудовим підґрунтям для розвитку зв'язного мовлення, збагачення та уточнення словника, вдосконалення звукової виразності мовлення дошкільнят.

У грі розвиваються художні здібності та естетичні смаки малечі: граючи, діти залюбки декламують вірші, малюють. Самостійне творення ігрового сюжету відповідно до власного задуму сприяє формуванню цілеспрямованості, самостійності, наполегливості.

У процесі написання магістерської роботи ми дійшли таких висновків:

1. Науковці та дослідники дитячої гри у своїх працях засвідчують формування суспільної спрямованості дитини у грі. Особливу увагу надають розвитку моральних стосунків, формуванню соціально

прийнятних норм поведінки. За їх ствердженнями, саме дитячій грі належать необмежені можливості для формування повноцінної, гармонійної особистості. Ігрової діяльності має вплив на виховання та розвиток дитини більший, ніж будь-яка інша діяльність, оскільки забезпечує велику спонукальну силу.

Ігрова компетентність, як зазначено в оновленому Базовому компоненті дошкільної освіти, – це здатність дитини до вільної емоційно насиченої спонтанної активності з власної ініціативи, у якій реалізується можливість застосування наявних і засвоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі у житті дорослих шляхом реалізації інтересів у ігрових та рольових діях в узагальненій формі. Це означає, що компетентна в ігровій діяльності дитина: виявляє стійкий інтерес до ігрової діяльності, має власні ігрові уподобання; може запропонувати учасникам гри цікавий і досить складний сюжет, планує розгортання сюжету та визначає перспективи гри; у змісті ігор передає типові людські взаємовідносини, типові особливості взятої на себе ролі, використовуючи при цьому засоби виразності; приймає ігрові правила і дотримується їх; використовує іграшки, предмети-замінники та різні матеріали відповідно до змісту гри; вміє налагоджувати партнерські взаємини, проявляє товарищівість, конструктивно розв'язує конфлікти, радіє спільному успіху.

2. Здійснення педагогічного супроводу ігрової діяльності дошкільників передбачає: планомірне збагачення їх життєвого досвіду; спільні навчальні ігри педагога з дітьми, спрямовані на передачу дітям ігрового досвіду, ігрових умінь; своєчасне вивчення ігрового середовища з урахуванням збагаченого життєвого досвіду; спілкування дорослого з дітьми в процесі гри, спрямованої на спонукання і самостійне застосування дітьми нових способів вирішення ігрових завдань, на відображення в грі нових сторін життя.

3. Аналіз отриманих результатів діагностики на констатувальному етапі експерименту показав, що більшість дітей і експериментальної і контрольної групи перебувають на середньому рівні сформованості ігрової компетентності. Хоча використанні методики діагностики мали свої особливості, результати визначення рівнів виявилися досить логічні.

4. Під час педагогічного експерименту для вихованців експериментальної групи було розроблено та апробовано певну систему роботи з використання сюжетно-рольових ігор як засобу формування ігрової компетентності.

Діти було залучені до сюжетно-рольових ігор «Ветеринарна клініка», «Пожежа в лісі», «Відділення Укрпошти», «Бібліотека». Організація роботи передбачала розширення змісту цих ігор, використання інноваційних педагогічних технологій, залучення до взаємодії усіх учасників освітнього процесу (педагогів, дітей, членів їх родин, працівників дошкільного закладу, представників різних установ та організацій).

За даними прикінцевого зрізу, кількість дітей з високим рівнем сформованої ігрової компетентності в експериментальній групі зросла до 46%, середній рівень продемонстрували ще 50 % дітей середнього дошкільного віку, низький рівень виявлено лише 4%, які рідко відвідували дитячий садок та не були задіяні в усіх заходах формувального етапу експерименту. Реалізовані організаційно-педагогічні умови для формування ігрової компетентності дітей середнього дошкільного віку виявилися ефективними та принесли конкретні освітні результати.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агіляр Туклер В. Сюжетно-рольова гра як засіб виховання ініціативності. Вихователь-методист дошкільного закладу, 2018. № 2. С 17-22.
2. Агіляр Туклер В. Сюжетно-рольові ігри дітей: спостерігаємо, спрямовуємо, надихаємо. Дошкільне виховання, 2018. № 7. С. 20-24.
3. Айзенбарт М. М. Формування соціально-комунікативної компетентності дітей середнього дошкільного віку в процесі ігрової діяльності: дис. канд. пед наук: 13.00.08 /Південноукраїн. нац. пед ун-т ім. К. Д. Ушинського. Одеса, 2016. 274 с.
4. Анісімова О.Е. Педагогічна взаємодія вихователя і дітей в ігровій діяльності. Вісник Науково-дослідної лабораторії «Дошкільна освіта: історія, перспективи розвитку в ХХІ столітті» за матеріалами ІІ Всеукраїнської науково-практичної конференції «Психолого-педагогічний супровід розвитку особистості дитини в умовах закладу дошкільної освіти і сім'ї» (25 листопада 2020 р.). Умань : Візаві, 2020. Вип. VII. С. 17-21.
5. Артемова Л. В. Вчись граючись. Навколишній світ у дидактичних іграх. Київ: Томіріс, 1995. 112 с.
6. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція). <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>
7. Бурова А. П. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку. 2-е вид. зі змін. та доп. Тернопіль : Мандрівець, 2013. 296 с.
8. Бушанова Т., Семеніченко М. У бібліотеці. Сюжетно-рольова гра для дітей старшої групи. Дошкільне виховання, 2021. № 3. С 22-23.
9. Гончаренко С. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 2000. 376 с.

10. Дитина: програма виховання і навчання дітей від двох до семи років. наук. кер. проекту: О.В. Огневюк, К.І. Волинець; наук. кер. програмою: О.В. Проскура, Л.П. Кочина. Мін.осв. і наук., мол. та спорту України. К.: Київ, ун-т ім. Б.Грінченка, 2020. 492 с.
11. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: [навчальний посібник] . І.М. Дичківська. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
12. Запорожец А.В. Гра і розвиток дитини. Психологія і педагогіка гри дошкільника. М., 2006, 45 с.
13. Зворигіна Є. В., Комарова Н. «Педагогічні умови формування сюжетно-рольової гри». Дошкільне виховання, 2006. № 5. 31-40 с.
14. Ігрова діяльність в дошкільній освіті п'ятирічних дітей: навч.-метод. посіб. за заг. ред. проф. Кудикіної Н. В. К.: Київ ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 250 с.
15. Карабаєва І. І., Карасьова К. В. Взаємозв'язок уяви, гри та навчання в дошкільному віці. Обдарована дитина, 2008. №10.51-55 с.
16. Карасьова К. В., Піроженко Т. О. Світ дитячої гри. К.: Шк. світ, 2010. 128 с.
17. Карасьова К. Формуємо ціннісні орієнтири у грі. «Дошкільне виховання», 2015. № 2. С. 8-12.
18. Короткова Н. А. Сюжетно-рольова гра дошкільників. Дитина в дитячому саду. 2006. № 4. 79-87 с.
19. Кочергіна М. Забезпечимо дитині право на гру. Міжнародний досвід. «Дошкільне виховання», 2018. № 1. С. 4-10.
20. Крутій К. Освітній простір дошкільного навчального закладу: монографія: у 2 ч. К. : Освіта, 2009. Ч. 1 . 302 с.
21. Кузьмінський А. І. Педагогіка : підручник. Київ : Знання-Прес, 2003. 418 с.
22. Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкілля: У 3 ч. Ч. 2: навч. посібник. К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 360 с.

23. Литвиненко І. Сучасна дитина у світі почуттів : особливості розвитку емоційного інтелекту дошкільнят. Дошкільне виховання, 2019. № 3. С. 3-6.
24. Мацкевич М. Образотворча творчість і гра в просторі музею. Дошкільне виховання, 2006. № 6. 90-95 с.
25. Моніторинг досягнень дітей дошкільного віку згідно з Базовим компонентом дошкільної освіти. Методичний посібник для педагогів дошкільних закладів. За заг.ред.Т.В. Киричук, О.М. Кулик, Н.М. Шаповал. Тернопіль. Мандрівець, 2016. 272 с.
26. Новіцька Т., Рубанович Н. Будинок моди. Сюжетно-рольова гра для старшої групи. Дошкільне виховання, 2017. № 10. С. 20-22.
27. Павелків Р. В. Сюжетно-рольова гра як провідна діяльність дошкільника— К.Академвидав, 2008. 432 с. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://westudents.com.ua/.../76298>
28. Патрабой І. Батькам про цінність сюжетної гри. Дошкільне виховання. 2014. № 1. С. 15-17.
29. Пірожченко Т., Корнеєва О. Гра дитини. Впроваджуємо оновлений Базовий компонент дошкільної освіти. Дошкільне виховання, 2021. № 5. С. 3-13.
30. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: підручник. 4-ге вид., переробл. Київ : ВЦ «Академія», 2018. 408 с.
31. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля».О. Білан, Л. Возна, О. Максименко. К. : Мандрівець, 2013. 264 с.
32. Програма розвитку дитини старшого дошкільного віку «Впевнений старт». <https://mon.gov.ua > programavpevneniy-start>
33. Розвиток пізнавальних процесів дитини / Упоряд. Максименко С. Д., Маценко В. Ф., Главник О. П. К.: Мікрос-СВС, 2003. 112 с.
34. Савчук О. Гра-стратегія: формуємо соціальний досвід дошкільнят. Дошкільне виховання, 2016. № 12. С. 20-22.

35. Сергєєнкова О.П. Вікова психологія. К.: Центр учбової літератури, 2012. 376 с.
36. Смирнова Є.І. Сучасний дошкільник: особливості ігрової діяльності. Дошкільне виховання. 2002. № 4.70-74 с.
37. Соловійова Л. Вивчаємо довірливу поведінку дітей дошкільного віку. Дитячий садок, 2015. № 9.12-21 с.
38. Тарасенко Г.С. Творчі ігри у виховній роботі з дітьми .Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навч.-метод. посіб. К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
39. Федорова М.А. Теорія та методика ігрової діяльності дітей дошкільного віку: навч. посібник. Житомир. ФОП Левковець, 2018. 149 с.
40. Чуб Н.В. Ігри впродовж дня. Вправи на розвиток у дошкільників пам'яті, уваги, мислення, уяви дитини. Х.: Веста, 2007. 176 с.
41. Яцук Н. У музеї. Сюжетно-рольова гра. Дошкільне виховання, 2021. №4. С.18-22.



## ДОДАТКИ

### Додаток А.

#### Сюжетно-рольова гра «Відділення Укрпошти»

Мета: створити позитивні умови для колективної творчої діяльності дітей, сприяти формуванню необхідності самостійного вибору на основі визначення значущості предмета.

Активізувати соціальний досвід дітей особистісними проявами в непростих, наближених до реальних ситуацій.

Спонукає до відображення в грі рольової взаємодії, передбачення можливих наслідків своїх дій та вчинків.

Формувати в дітей уявлення про працю працівників пошти. Розширити уявлення дітей про способи відправлення та одержання кореспонденції.

Розвивати уяву, мислення, мову. Виховувати дружні стосунки, відповідальність, взаємодопомогу, бажання приносити користь оточуючим.

Ігровий матеріал: столик для відправки й отримання посилок, поштова скринька, сумка листоноші, конверти, листівки, коробки для посилок, дитячі журнали та газети, гроші, гаманці, атрибути Укрпошти, форма працівників пошти.

Попередня робота:

Екскурсія на пошту.

Бесіда з працівниками пошти, спостереження за їх працею.

Розглядання та читання дитячих книг: Н. Григор'єва «Ти відправив листа», А. Шейкіна «Звістки приходять так», С. Маршака «Пошта».

Бесіда за картиною «На пошті».

Виготовлення конвертів, листівок

Дидактичні ігри: «На конверті й у конверті», «Що потрібно листоноші для роботи?», «Що кому потрібно для роботи?», «Знайди п'ять відмінностей», «Знайди два однакових конверта». | Перегляд мультфільмів «Сніговичок-поштовичок», «Канікули в Простоквашино», «Зима в Простоквашино». Ігрові ролі: Листоноша, сортувальник, оператор-приймальник, шофер, відвідувачі. Розігруються сюжети: «Поламалася поштова машина». «Листоноша приносить листи». «Прийшов лист, листівка». «Відправити вітальну листівку». «Купівля журналу та газети на пошті». «Посилка від казкового героя» «Відправити бандероль своїй бабусі» «Листоноша приносить листа» «Посилка від казкового героя»

Ігрові дії: Листоноша бере на пошті листи, газети, журнали, листівки; розносить їх за адресами; виймає листи з поштової скриньки. Відвідувачі відправляють листи, листівки, бандероль; купують конверти, журнали, листівки; дотримуються правил поведінки в громадському місці; займають чергу; отримують листи, посилки. Оператор обслуговує відвідувачів, приймає посилки. Сортувальник сортує листи, газети, журнали, посилки, ставить на них печатку. Шофер підвозить до пошти нові газети журнали, листи; привозить посилки.

Хід гри: Звучить музика вітру. Стукіт у вікно. Залітає велика сніжинка-лист. Розглядання листа та читання дорослим адреси. Діти розмірковують, що лист помилково потрапив до них у групу, оскільки адреса одержувача інша. Обговорення даної ситуації: роздуми, міркування дітей як правильно вчинити з листом.

Спільне рішення: віднести лист на пошту і відправити за зазначеною адресою. Діти знайомляться із облаштованою поштою в групі. Пригадують професії працівників пошти. Розподіляють ролі директора, листоноші, сортувальників, оператора, водіїв, клієнтів, пригадують їх обов'язки та дії.

Паралельно розгортаються сюжетно-рольові ігри «Сім'я», «Водії». Ігрові дії: мама прибирає, читає доньці книгу, тато збирається на роботу і пригадує, що необхідно послати бандероль бабусі на день народження. Вихователь пропонує дівчаткам погодувати дитину, попросувати одяг, сервірувати стіл, приготувати обід, а хлопчиків запрошує на станцію техобслуговування для ремонту транспорту, заправки автомобілів паливом.

Ігрова ситуація: відправити своїм друзям вітальну листівку, виготовлену власноруч. На пошті необхідно придбати конверти з марками. Діти купують конверти, заклеюють листи і обирають адресата. Так як діти не вміють писати, вихователь пропонує вибрати відповідну наклейку і наклеїти внизу конверта. Діти вкидають листи до поштової скриньки. Діти розходяться осередками.

Поштове відділення відкрите для прийому клієнтів (дівчатка беруть гаманці та сумки і йдуть до пошти, ввічливо спілкуються один з одним. Проходить діалог між оператором і відвідувачем. Водій привозить посылку та віддає її сортувальнику. Він сортує, штампує посылки, листи і віддає їх листоноші.

Повідомляє оператору, що за адресою надійшла посылка, просить повідомити адресата. Листоноша кладе конверти в поштову сумку та розносить їх за відповідними адресами (шафи дітей). Вихователь на пошті за документом отримує посылку для дітей середньої групи з гостинцями, діти розглядають листи, які листоноша розклав у шафи.

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

Я, Тростяна Ганна Олександрівна,

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.

20.10.2021

(дата)



Тросяна Г.О.

(ім'я, прізвище)