

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Пензенский государственный университет
Педагогический институт им. В.Г. Белинского

Факультет педагогики, психологии и
социальных наук

Кафедра «Дошкольное и
дефектологическое образование»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
Профиль подготовки «Дошкольное образование»

Очная форма обучения

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Сюжетно-ролевая игра как средство развития произвольности
поведения детей старшего дошкольного возраста**

Студент

М. Нестерова 22.05.20 Нестерова Мария Руслановна
(подпись, дата)

Научный руководитель

Семёнова 22.05.20 к. пс. н., доцент Т.С. Семёнова
(подпись, дата)

Нормоконтролёр

Гордеева 22.05.2020
(подпись, дата)

В.В. Гордеева

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 18.05.20 № 11)

Заведующий кафедрой

Л. Корчагина 22.05.20
(подпись)

Л.Н. Корчагина

Работа защищена с отметкой 5/100% (протокол заседания ГЭК от 22.05.20 № 12)

Секретарь ГЭК

Мали 22.05.20
(подпись)

Н.А. Мали

Пенза, 2020

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа на наличие заимствований

**Проверка выполнена в системе
Антиплагиат.ВУЗ**

Автор работы	Нестерова Мария Руслановна
Подразделение	ДиДО
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	Нестерова М.Р. Сюжетно-ролевая игра как средство развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста
Название файла	Нестерова М.Р. Сюжетно-ролевая игра как средство развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста.docx
Процент заимствования	30.54 %
Процент самоцитирования	0.00 %
Процент цитирования	7.80 %
Процент оригинальности	61.67 %
Дата проверки	12:35:56 15 мая 2020г.
Модули поиска	Модуль поиска ИПС "Адилет"; Модуль выделения библиографических записей; Сводная коллекция ЭБС; Коллекция РГБ; Цитирование; Модуль поиска переводных заимствований; Модуль поиска переводных заимствований по elibrary (EnRu); Модуль поиска переводных заимствований по интернет (EnRu); Модуль поиска переводных заимствований по Wiley (RuEn); Коллекция eLIBRARY.RU; Коллекция ГАРАНТ; Модуль поиска Интернет; Коллекция Медицина; Модуль поиска перефразирований eLIBRARY.RU; Модуль поиска перефразирований Интернет; Коллекция Патенты; Модуль поиска "ПГУ"; Модуль поиска общепотребительных выражений; Кольцо вузов; Коллекция Wiley
Работу проверил	Семенова Татьяна Семеновна ФИО проверяющего
Дата подписи	15.05.2020  Подпись проверяющего



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
1.1. Психолого-педагогические особенности развития детей старшего дошкольного возраста.....	7
1.2. Специфика сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.....	9
1.3. Особенности развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста.....	15
ГЛАВА II. ИЗУЧЕНИЕ СФОРМИРОВАННОСТИ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
2.1. Диагностика сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.....	19
2.2. Формирование произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста на основе сюжетно-ролевых игр.....	28
2.3. Проверка эффективности использования сюжетно-ролевой игры как средства развития произвольности поведения.....	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	57
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	60
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	63

ВВЕДЕНИЕ

Этап жизни от 3 до 7 лет – один из самых важных в развитии детей дошкольного возраста. Именно в это время закладывается фундамент личности человека: развивается его психика, память, мышление и даже самооценка. Благодаря помощи взрослых ребенок познает мир и получает личный жизненный опыт.

В старшем дошкольном возрасте у ребенка появляется желание выполнять какие-то задания, ему хочется принимать участие в совместных делах, он начинает осознавать и соблюдать социальные нормы и правила поведения. Умение управлять собой дается дошкольникам с большим трудом, а готовность к школе требует от них беспрекословного подчинения требованиям учителя, выполнения правил поведения в школе, а также умений организации самостоятельной деятельности. Общение, включенное в определенную деятельность, помогает ребенку осознать свое поведение. В процессе общения с другими детьми, родителями, воспитателем у детей старшего дошкольного возраста развиваются очень важные качества – самостоятельность и осознанность. Именно эти качества являются предпосылками произвольности. Каждый родитель и педагог хотел бы видеть своих воспитанников, настойчивыми, волевыми, целеустремлёнными и пр. Именно эти качества делают человека свободным и сознательным субъектом собственной жизнедеятельности. Именно они позволяют ставить цели и добиваться своего [28].

В последние годы проблема развития произвольного поведения приобретает особую значимость в связи с усиленным вниманием к подготовке ребёнка к школе. Анализ теории и практики позволяет выделить противоречие, которое состоит в том, что проблема произвольности является важной для развития детей, но при этом психологи не располагают достаточными сведениями о факторах, влияющих на развитие произвольности и конкретными методами формирования этого важнейшего качества. В ряде исследований психологов показано, что в игре дети намного опережают свои возможности в сфере овладения своим поведением

(Е.О. Смирнова, Д.Б. Эльконин, З.В. Мануйленко, Л.И. Божович). Каждая игра, даже самая простая, имеет определенные правила, управляющие и регулирующие действия детей старшего дошкольного возраста.

Вся жизнь ребенка, а тем более дошкольного возраста наполнена игрой, благодаря ей он готов открыть себя миру и мир для себя. Игровая форма позволяет наиболее полно раскрыть индивидуальные возможности и способности каждого ребенка, стимулирует выполнение достаточно сложных заданий и операций, развивает и укрепляет произвольность психических процессов, поэтому именно игру необходимо максимально использовать для развития личности дошкольника.

Однако, несмотря на общепризнанную в отечественной психологии фундаментальность проблемы развития произвольности дошкольников и несомненную её значимость для практики воспитания детей, интерес за последние десятилетия к ней заметно снизился. Старшие дошкольники оказываются, не подготовлены к «взрослой» жизни и учебной деятельности именно в отношении произвольности психических процессов.

В связи со всем вышесказанным, выбранную тему выпускной квалификационной работы можно считать актуальной и интересной для исследования.

Объект исследования — произвольность поведения детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования — динамика произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста под влиянием сюжетно-ролевых игр.

Цель исследования — повышение уровня развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр.

Задачи исследования:

- 1) проанализировать психолого-педагогическую литературу по теме исследования;
- 2) подобрать методики и провести исходную диагностику уровня сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста;
- 3) определить содержание работы по формированию произвольности

поведения у детей старшего дошкольного возраста с использованием сюжетно-ролевых игр и провести ее апробацию;

4) провести итоговую диагностику для оценки эффективности проведенной работы.

Поставленные задачи обусловили выделение **четырёх этапов работы:**

I этап (сентябрь 2019 года) был посвящен изучению и анализу литературы по теме исследования;

II этап (октябрь 2019 года) предполагал выявление уровня сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста;

III этап (февраль 2019 – март 2020 года) включал формирующий этап эксперимента, направленный на апробацию серии сюжетно-ролевых игр по формированию произвольности поведения;

IV этап (март 2020 года) предусматривал повторную диагностику и определение динамики в сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

Перед началом исследования нами была выдвинута **гипотеза** о том, что использование сюжетно-ролевых игр способствует эффективному формированию произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

Основным **методом** исследования был психолого-педагогический эксперимент, а дополнительными являлись наблюдение и беседы с детьми.

Теоретическими основами исследования являются труды Л.С. Выготского [11], Д.Б. Эльконина [36], Е.О. Смирновой [29], Г.А. Урунтаевой [32], С.Л. Новоселовой [25], А.П. Усовой [33], И.А. Коротковой [18], и др.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы педагогами-практиками в образовательном процессе ДОО.

Исследование проводилось **на базе** МБДОУ д/с №109 г. Пензы.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Психолого-педагогические особенности развития детей старшего дошкольного возраста

Старший дошкольный возраст — это период наиболее интенсивного и эффективного становления человека. При этом особенностью данного этапа развития является то, что прогрессивные изменения касаются всех отраслей жизни, начиная от совершенствования психофизиологических функций, а именно: интенсивное развитие и совершенствование опорно-двигательной и сердечнососудистой систем организма, развитие мелких мышц, развитие и дифференцировка различных отделов центральной нервной системы. Заканчивая

возникновением сложных личностных новообразований. Характерной особенностью развития данного возраста является так же развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи [28, с. 45].

Советские психологи Л.С. Выготский и А.В. Запорожец неоднократно отмечали, что в старшем дошкольном возрасте ребенок переходит от ситуативного поведения к деятельности, подчиненной социальным нормам и требованиям, и очень эмоционально относится к последним. В этот период вместо познавательного типа общения ребенка со взрослым на первый план выступает личностный, в центре которого лежит интерес к человеческим взаимоотношениям [15].

В течение шестого года жизни совершенствуются основные нервные процессы – возбуждение и особенно торможение. Это благотворно сказывается на возможностях саморегуляции. Эмоциональные реакции в этом возрасте становятся более стабильными, уравновешенными. Ребенок не так быстро утомляется, становится более выносливым психически, что связано с возрастающей физической выносливостью. Дети начинают чаще по собственной инициативе воздерживаться от нежелательных действий. Но в целом способность к произвольной регуляции своей активности все ещё выражена недостаточно и требует внимания взрослых [6].

По своим характеристикам головной мозг шестилетнего ребенка приближается к показателям мозга взрослого человека. Ребенок не только выделяет существенные признаки в предметах и явлениях, но и начинает устанавливать причинно-следственные связи между ними, пространственные, временные и другие отношения.

В старшем дошкольном возрасте возрастают возможности памяти, возникает намеренное запоминание в целях последующего воспроизведения материала, более устойчивым становится внимание. Происходит развитие всех познавательных психических процессов. У детей снижаются пороги ощущений. Повышается острота зрения и точность цветоразличения, развивается фонематический и звуковысотный слух, значительно возрастает точность оценок веса и пропорций предметов, систематизируются представления детей [20, с. 31].

Продолжается совершенствоваться речь. За год увеличивается словарный запас. Совершенствуется связная, монологическая речь. Ребенок без помощи взрослого может передать содержание небольшой сказки, рассказа, мультфильма, описать события, свидетелем которых он был. Правильно пользуется многими грамматическими формами и категориями.

Ребенок на данном этапе жизни становится более любопытным, ему необходимо знать, как все устроено. Интересы старших дошкольников постепенно выходят за рамки ближайшего окружения, а именно: детского сада и семьи. Детей привлекает широкий социальный и природный мир, необычные события и факты. Их интересуют обитатели джунглей и океанов, космоса, далеких стран и многое другое [4, с. 241].

В старшем дошкольном возрасте дети начинают осознавать как вести себя в коллективе, начинают больше сочувствовать и сострадать, становятся более восприимчивыми к эмоциям других людей, как взрослых, так и сверстников. В общении со сверстниками преобладают однополые контакты. Дети играют небольшими группами от двух до пяти человек. Иногда эти группы становятся постоянными по составу. Кроме того, ребёнок предпринимает попытки самоутвердиться и проявить себя, стремиться к большей самостоятельности. Ему важно выполнять рутинные действия без какой-либо помощи взрослого [14].

Все более ярко проявляется предпочтение к определенным видам игр, хотя в целом игровой репертуар разнообразен, включает сюжетно-ролевые, режиссерские, строительно-конструктивные, подвижные, музыкальные, театрализованные игры, игровое экспериментирование [24].

Таким образом, старший дошкольный возраст можно назвать важнейшим периодом интенсивного освоения смыслов и целей человеческой деятельности, периодом интенсивной ориентации в них. Главным новообразованием становится новая внутренняя позиция, новый уровень осознания своего места в системе общественных отношений [28, с. 5].

1.2. Специфика сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста

В педагогической литературе роль игры в развитии детей дошкольного возраста освещалась довольно широко.

Выдающиеся советские педагоги Н.К. Крупская, А.С. Макаренко рассматривают значение игры шире, чем только как средство воспитания. В первую очередь они видят в ней конкретное проявление жизни ребенка, его непосредственных интересов и возможностей [18].

Н.К. Крупская писала: «Для ребят дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания» [18, с. 344].

Известный советский педагог и врач Е.А. Аркин пишет: «Не может быть здорового развития без деятельности, интересной жизни. Такую деятельную, увлекательную жизнь ребенок ведет в игре, свободной, им самим создаваемой, или в игре с правилами. Я как врач восхваляю игру не потому только, что в ней ребенок творит, что он проявляет себя в ней с наибольшей полнотой, но и потому, что она благотворно влияет на здоровье» [2, с. 66].

Игра имеет большое значение и для развития ребёнка. В ней развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

«...Игра исторически возникла на грани перехода родового строя в новые общественные формации, когда началось общественное разделение труда. В это время ребенок был, как бы вытолкнут из сферы материального производства и предоставлен самому себе. Появились «детские сообщества», в которых дети воспроизводили жизнь взрослых...» [35, с. 56].

Игра создаёт «зону ближайшего развития ребёнка». Л.С. Выготский писал: «В игре ребёнок всегда выше своего среднего возраста, выше своего повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребёнок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения» [35, с. 57].

Если уровень психического развития ребенка такой, что его «зона ближайшего развития» ниже той, которая требуется для освоения учебной программы в школе, то ребенок считается психологически не готовым к школьному обучению. Это происходит из-за несоответствия его «зоны ближайшего развития» требуемой, он не может усвоить программный материал и сразу попадает в разряд отстающих учеников.

А.В. Запорожец, опираясь на теорию П.Я. Гальперина о поэтапном формировании умственных действий, высказал предположение о том, что «игра является своеобразным материальным этапом в формировании психических процессов, позволяющим в доступной для ребенка наглядно-действенной форме воссоздать (смоделировать) образцы, эмоционально притягательные, но пока еще в силу возрастных особенностей для него недоступные» [15, с. 49].

«... Игра — ведущий тип деятельности ребенка дошкольного возраста. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что игра относится к символично-моделирующему типу деятельности, в котором операционально-техническая сторона минимальна, сокращены операции, условны предметы. Однако игра дает возможность такой ориентации во внешнем, зримом мире, которой никакая другая деятельность дать не может. Все типы деятельности ребенка дошкольного возраста, за исключением самообслуживания, носят моделирующий характер» [26, с. 233].

В дошкольном возрасте игровая деятельность, является тем видом, в котором формируется личность, обогащается ее внутреннее содержание. Взяв какую-то роль (врача, артиста цирка, шофера), ребенок не просто примеряет к себе профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживается, проникает в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность [11].

Дети моделируют взаимоотношения людей, когда разыгрывают какой-либо сюжет в игре. Они создают модели, отражающие взаимосвязи между предметами, когда используют заместители вместо реальных предметов.

Свободная сюжетная игра – самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Именно этот вид деятельности дает ребенку испытать внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений – всего того, что в практической продуктивной деятельности оказывает

сопротивление, дается с трудом. Это состояние внутренней свободы связано со спецификой сюжетной игры – действием в воображаемой, условной ситуации.

Сюжетная игра не требует от ребенка реального, осязаемого продукта, в ней все условно, все «как будто», «понарошку». Ребенок может забивать воображаемые гвозди игрушечным молотком, хотя на самом деле еще не умеет забивать настоящие гвозди. Может быть «врачом» и «лечить» больных кукол и зверей, хотя на самом деле ему еще очень далеко до этой «взрослой» профессии. Может включиться в такие волнующие события, происшествия, которые в действительности с ним никогда и не случались. Может повторять, «проживать» заново события, в которых он не смог проявить себя так, как ему хотелось бы [24, с. 15].

Благодаря роли, ее действенному воплощению дошкольник усваивает принятые в обществе отношения к людям и вещам. В дошкольном возрасте происходит значительное расширение рамок общения со взрослым прежде всего за счет овладения речью, которая выводит коммуникативные контакты за пределы конкретной ситуации, расширяет их границы. Теперь общение происходит по поводу познавательных, нравственных, личностных проблем. К тому же ребенок общается не только с близкими людьми, педагогами, но и с посторонними, интенсивно развиваются формы и содержание общения со сверстниками, превращаясь в мощный фактор психического развития, который влечет за собой освоение соответствующих коммуникативных умений и навыков.

К старшему дошкольному возрасту у детей сформированы такие способы построения сюжетной игры, как условные действия с игрушками, ролевое поведение. Каждый ребенок старается воплотить в ходе игры свой, уже достаточно сложный замысел. При этом все больше становится стремление ребенка играть вместе со сверстниками, не только за счет предметно-игровой среды, но и за счет взаимодополнительных действий партнеров.

Цепь событий в сюжетно-ролевой игре старших дошкольников развёртывается как бы автоматически, как общее «воспоминание» о той или иной смысловой сфере. Усложнение и разнообразие детских замыслов влечет за собой трудности построения совместной игры, которая требует больших усилий по их согласованию [26, с. 53].

Наряду с работой воображения в старшем дошкольном возрасте у детей заметно выступает роль мышления в целом, что сказывается в создании некоторого плана игры, возрастающей способности обобщать результаты деятельности в игре.

По словам Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, самое главное в этом возрасте является обогащение тематического содержания игры и внедрением ее «коллективной» формы. По сравнению с предыдущим возрастным этапом изменяются лишь сюжетные темы, и наращивается количество участников, за которыми на все время игры закрепляются определенные роли [26, с. 52].

Исходя из специфических черт сюжетно-ролевой игры, а именно: необязательность, свобода выбора действий, следует, что сюжетной игре не свойственно предварительное планирование и жесткое следование плану. В начале игры дети определяют общую тему, а дальше события в сюжете постепенно наращиваются, подобно снежному кому. Общий сюжет складывается из идей участников уже в процессе самой игры.

Инициатива выбора игры, как правило, в возрасте 5-6 лет, должна принадлежать детям. Но нельзя полагаться на разумный выбор игры самими детьми. Придуманная ими игра может противоречить задачам воспитания, не соответствовать требованиям с точки зрения продолжительности и быть слишком длительной. Характер действия в игре может быть не всегда безопасным.

Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой считают, для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением [26, с. 53].

Это означает, что ребенок должен уметь выстраивать новые последовательности событий, которые охватывают разнообразные тематические содержания. В то же время они должны быть направлены на партнеров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие или действие он хотел бы разыграть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров, ведь они могут предложить совсем другие события. Умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры [3].

В старшем и среднем возрасте, с развитием опыта, наблюдательности детей, мотивы выбора игры включают в себя отношения ребенка к тому или иному событию. Большое влияние оказывает сложившаяся общественная оценка того или иного явления, эмоционально воспринятая ребенком. Он хочет быть летчиком, командиром, потому что эти люди являются гордостью нашей страны, любимы народом. Как правило, выдающиеся общественные события захватывают и детей [33, с. 25].

В развитии детской игры большое значение имеет установление правильных ролевых взаимоотношений действующих в игре лиц. В этом детям нужно помогать, в особенности, если между ними возникает конфликт.

Игра должна давать ребенку возможность применять на практике то, что ему уже знакомо, и побуждать к усвоению нового. Кроме того, при выборе игры нельзя ограничиваться только ее предметным содержанием (доступность знаний и умений), требуется еще и предварительный анализ характера игры со стороны воспитателя [6, с. 4].

К 6-7 годам сюжеты игр приобретают наибольшую полноту, выразительность и яркость. Дети могут играть в одну и ту же игру по несколько дней, продолжая лишь совершенствовать замысел. Игра идет в направлении овладения изобразительными средствами и содержанием темы. Поэтому роль педагога в руководстве играми детей этого возраста очень важна и сложна, так как он должен так руководить детьми, чтобы, не нарушая игровой ситуации, содействовать правильному пониманию окружающего, правильному отношению к людям [13, с. 4].

Что касается особенностей игр детей старшего возраста, к ним можно отнести и их способность более свободно оперировать временем, то есть смещать некоторые части игры для того, чтобы ускорить в ней события: «Ну, вот, будто бы мы и погуляли уже», – говорят дети, пропуская какую-то часть игры [16, с. 96].

Важно обогащение самого содержания игры новыми интересными жизненными подробностями. Богатые жизненные впечатления детей должны найти место в игре и тем самым стать более устойчивыми и эмоционально пережитыми [7].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в играх детей старшего

дошкольного возраста, а именно сюжетно-ролевых: ярко отражаются их общее развитие и культура. Яркость и красочность содержания этих игр, богатство замысла, и развитость этого замысла на протяжении всей игры показывают богатство личности детей, принимающих в ней непосредственное участие.

1.3. Особенности развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста

Развитие произвольного, т. е. управляемого, поведения является актуальной психолого-педагогической проблемой. По словам Л.С. Выготского, овладение процессами собственного поведения составляет сущность культурного развития человека.

Большинство исследователей в качестве фундаментальной характеристики понятия «произвольное поведение» называют его осознанность, или сознательность.

В психологии сложилось несколько различных точек зрения на соотношение понятий «воля» (волевое действие) и «произвольность» (произвольное действие). Многие авторы употребляют эти термины в одном и том же значении, как синонимы (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Н.И. Непомнящая и др.) [31, с. 8].

Так, непроизвольные движения – это спонтанные, неосознанные, неуправляемые движения. И чтобы превратиться в произвольные (управляемые), они должны стать ощущаемыми, т.е. осознаваемыми.

Согласно Л.С. Выготскому, произвольность – это способность к овладению своей внешней и внутренней деятельностью на основе культурно заданных средств организации своего поведения. Поэтому произвольность развивается путем овладения средствами организации своего поведения, позволяющими сделать собственные действия объектом внимания и, благодаря этому, осознать их [10].

А.Н. Леонтьев связывал становление общей произвольности с появлением иерархии мотивов, т. е. их соподчинения. Наряду с этим, авторы, изучающие развитие произвольности и воли у детей, указывают, что мотивация стоит в центре процесса воли, побуждая человека к действию вовне, на достижение или преобразование объектов окружающего мира (материальных или идеальных).

В отличие от этого, произвольность – качественно иной процесс, в его центре находится осознанность средств и способов собственных действий, управление собой. Отсюда: развитие воли – это формирование устойчивости и осознанности мотивации, собственных желаний и стремлений, т. е. становление соподчинения мотивов деятельности ребенка, а развитие произвольности – это освоение средств овладения собой [20, 21].

Таким образом, «и волевое, и произвольное действие предполагают активную работу сознания, но эта работа разнонаправлена» [30, с. 12].

Несмотря на качественное своеобразие воли и произвольности их развитие не может происходить изолированно одно от другого. Рассмотрим понятие «произвольность» (поведения, действий, движений) и ее развитие у дошкольников.

В качестве синонимов «произвольности» зарубежные авторы применяют понятия «саморегуляция и самоконтроль», понимая под ними следование образцам социального, одобряемого поведения.

У детей появляется способность к торможению двигательной активности, сдерживанию сильных эмоций, подчинению своего поведения требованиям конкретной ситуации [4, с. 32].

Под произвольностью поведения, формирование которой начинается в дошкольном детстве, но продолжается и в более зрелом возрасте, понимается способность индивида управлять своими поступками и настроением. Для успешного развития произвольности важен ряд факторов, совокупность которых можно разбить на две группы: психофизиологические и социальные.

Психофизиологические факторы. За способность контролировать собственное поведение отвечают лобные отделы головного мозга, формирование которых происходит обычно к 7-летнему возрасту. В силу возрастных физиологических особенностей малышам младшего и среднего дошкольного возраста сложно управлять своим поведением. Но внимательное отношение взрослых к физическому развитию ребёнка благоприятно отражается и на развитии структуры мозга. Стимулируя быстроту и ловкость движений, работая над координацией и равновесием, совершенствуя гибкость и пластику, обеспечиваются физиологические предпосылки развития произвольного и волевого поведения.

Социальные факторы. Важную роль в развитии произвольности играет

воспитание, которое во многом определяется жизненным опытом, а в дошкольном возрасте осуществляется преимущественно через игровые виды деятельности. Побуждая ребёнка действовать согласно принятым в обществе нормам, доходчиво эти нормы, объясняя, взрослый создаёт условия для становления произвольности в поведении дошкольника.

Разумеется, формирование волевых качеств личности происходит постепенно, при постоянном взаимодействии ребёнка с окружающими его людьми. Игры, развивающие занятия, общение со сверстниками и взрослыми помогают малышу осваивать механизмы управления своим поведением, помогают ему контролировать присущую раннему детству импульсивность, которую противопоставляют произвольности [30, с. 156].

В последнее время развитие произвольного поведения у детей чаще всего рассматривается с точки зрения их психологической готовности к началу регулярного школьного обучения, требующего умения управлять собой, выполнять общие для всех правила, что рассматривается как важнейшая составляющая школьной зрелости.

Развитие произвольных действий и движений ребёнка может задаваться взрослым: передавая ребёнку культурные нормы поведения, средства деятельности, он выступает посредником между культурно-историческим опытом и ребёнком, осваивающим этот опыт [29].

Таким образом, формирование произвольных действий и движений является опосредованным, благодаря участию в этом процессе взрослого, в силу этого произвольность поддается тренировке, развитию в результате обучения [17, с. 143].

Важно научить детей управлять своим поведением, своими действиями, эмоциональными состояниями. Поэтому актуален запрос на методы и средства работы с детьми, развивающие у них такую способность.

Таким образом, старший дошкольный возраст можно назвать важнейшим периодом интенсивного освоения смыслов и целей человеческой деятельности, а также энергичным периодом ориентации в них.

Главным новообразованием в этом возрасте становится новая внутренняя позиция, новый уровень осознания своего места в системе общественных отношений.

Игра создаёт «зону ближайшего развития ребёнка», сюжетно-ролевая игра включает в себя правила, которые организуют волю ребенка, способствуют развитию произвольности поведения, упражняют ум и развивают его как личность. Развивая у старших дошкольников необходимые качества для школьной жизни, сюжетно-ролевая игра является оптимальным средством формирования психологической готовности детей к обучению в школе.

В игре происходят важнейшие изменения психики ребенка, складываются основные формы отношений с окружающими, осуществляется подготовка к новой, более сложной деятельности – учению.

ГЛАВА II. ИЗУЧЕНИЕ СФОРМИРОВАННОСТИ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. Диагностика сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста

Основным методом нашего исследования стал психолого-педагогический эксперимент, который состоял из трех этапов: 1) констатирующего, 2) формирующего, 3) контрольного.

Констатирующий этап эксперимента заключался в проведении исходной диагностики уровня сформированности произвольности поведения.

Для этого было необходимо:

- 1) определить основные показатели сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста;
- 2) подобрать методики для диагностики уровней сформированности произвольности поведения у старших дошкольников;
- 3) провести качественный и количественный анализ результатов исследования.

Экспериментальная работа проводилась на базе филиала №1 «Рябинка» МБДОУ д/с №109 г. Пензы. В исследовании принимали участие дети старшего дошкольного возраста (5-6 лет) в количестве 20 человек: 10 дошкольников составили экспериментальную группу, 10 – контрольную.

Диагностика проводилась в привычной для детей обстановке.

В качестве основных показателей произвольности поведения, подлежащих

диагностике, нами были выделены:

- 1) умение принимать задачу взрослого;
- 2) умение сохранять задачу до конца задания;
- 3) умение действовать по образцу и правилу;
- 4) умение доводить задание до конца, не отвлекаясь, несмотря на усталость.

Для выявления уровней сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста нами были использованы следующие методики: «Узор» Л.И. Цеханской, «Графический диктант» Д.Б. Эльконина, «Да и нет, не говорите» Л. Красильниковой.

Методика Л.И. Цеханской «Узор»

Цель: определение уровня овладения элементами учения, доступными дошкольникам: умение подчинять свои действия правилу, слушать и последовательно выполнять указания взрослого.

Материалом служит три ряда геометрических фигур, в дальнейшем называются «полосками». На «полоске» А дается образец, который детям предстоит выполнить после объяснения задания. На «полосках» Б, В, Г выполняются основные задания.

Инструкция: ребенку дается задание – составить узор под диктовку взрослого путем соединения расположенных рядами фигурок с соблюдением заранее заданных правил: два треугольника, два квадрата или квадрат с треугольником можно соединять только через кружок; линия нашего узора должна идти только вперед (вправо); каждое новое соединение надо начинать с той фигурки, на которой остановились, тогда линия будет непрерывной и в узоре не получится промежутков.

Основное задание состоит из трех серий, отличающихся друг от друга конфигурацией узора. Образец выполнения задания изображен на рисунке 1.

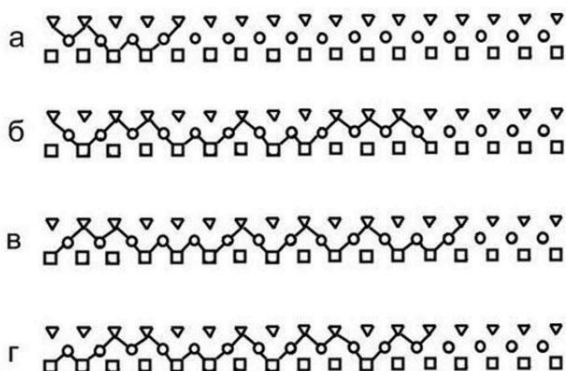


Рис. 1. Стимульный материал к методике «Узор»

Тексты для серий диктантов и оценки результатов представлены в Приложении 1.

За выполнение задания начисляются баллы в интервале (0-72):

– 0-47 баллов соответствуют низкому уровню умения ребенка действовать по правилу;

– 48-61 баллов – среднему уровню;

– 62-72 баллов – высокому уровню умения ребенка действовать по правилу.

Методика Д.Б. Эльконина «Графический диктант»

Цель: методика служит для диагностики развития произвольности (умения слушать, понимать и четко выполнять указания взрослого, действовать в соответствии с правилом, применять образец).

Материалом служит лист бумаги с нанесенными на нем 4 точками.

Инструкция: сейчас мы с тобой (с вами) будем рисовать разные узоры. Надо постараться, чтобы они получились красивыми и аккуратными. Для этого нужно внимательно слушать меня, я буду говорить, на сколько клеточек и в какую сторону ты должен проводить линию. Проводится только та линия, которую я скажу. Следующую линию надо начинать там, где заканчивается предыдущая, не отрывая карандаша от бумаги. Вместе с детьми выяснить, где правая и где левая сторона, показать на образце, как проводить линии вправо и влево.

После предлагается перейти к рисованию тренировочного узора. Стимульный материал к методике «Графический диктант» изображен на рисунке 2.

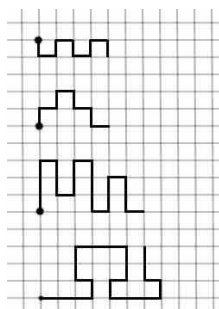


Рис. 2. Стимульный материал к методике «Графический диктант»

Описание текстов для диктования узоров предложены в Приложении 2.

За каждый узор ребенок получает по две оценки: одну – за выполнение диктанта, другую – за продолжение узора. Обе они колеблются в пределах от 0 до 4. Итоговая оценка работы под диктовку выводится из трех выставленных за отдельные узоры. Путем суммирования максимальной оценки из них с

минимальной, та оценка, которая занимает промежуточное значение или совпадает с максимальной или минимальной, не учитывается. Полученная оценка может колебаться от 0 до 8 баллов. Аналогично из трех отметок за продолжение узора выводится итоговая оценка. Затем обе суммируются, давая общий балл, который может колебаться в пределах от 0 до 16:

– 0-6 баллов соответствуют низкому уровню, ребенок ошибается во время диктовки узора, самостоятельно рисунок продолжает с ошибками;

– 7-13 баллов – среднему уровню, ребенок может ошибаться во время самостоятельного выполнения;

– 14-16 баллов – высокому уровню, ребёнок успешно выполняет как под диктовку, так и самостоятельно.

Методика Л. Красильниковой ««Да» и «нет» не говорите»

Цель: изучение умения детей удерживать в памяти условие игры и принятое намерение отвечать определенным образом, умения контролировать свои ответы, а именно: сдерживать непосредственное желание отвечать словами «да» или «нет» и одновременно давать содержательный ответ.

Инструкция. «Сейчас мы с тобой будем играть в игру. Я буду задавать тебе вопросы, а ты – отвечать. Но договоримся так; ты не должен, не имеешь права, не будешь отвечать мне словами «да» и «нет». Например, я тебя спрашиваю: «У тебя есть игрушка?», ты не должен говорить; «Да». Ты должен ответить так; «У меня есть игрушка», т. е. без слова «да». Или, например, я спрашиваю: «Люди ходят по потолку?». Ты не говоришь: «Нет», а отвечаешь: «Люди по потолку не ходят». Итак, слова «да» и «нет» тебе говорить нельзя. Все понял? Договорились?». Если у ребенка возникают вопросы, то инструкция повторяется.

Бланк методики с перечнем вопросов и оценочные показатели представлены в Приложении 3.

Критерии оценки:

1) низкий уровень – ребенок выполняет задание с большим количеством ошибок, а именно использует запрещенные слова «да» и «нет» неоднократно;

2) средний уровень – подавляющее большинство ответов правильные, но ребенок слегка ошибается. это тот случай, когда дошкольник или молчит, а

именно: не дает никакого ответа в течение 10-30 секунд, или пытается что-то ответить, но у него ничего не получается;

3) высокий уровень – ребенок не использует в речи слова «да» и «нет», выполняет задание без ошибок.

Результаты диагностики на констатирующем этапе эксперимента в экспериментальной группе представлены в таблице 1.

Таблица 1

***Результаты диагностики произвольности поведения детей
экспериментальной группы (констатирующий этап эксперимента)***

№ п/ п	Ф.И. ребенка	Уровни произвольности по каждой методике			Преобладающий уровень произвольности поведения
		«Узор»	«Графический диктант»	««Да» и «нет» не говорите»	
1.	Даша А.	Средний	Средний	Средний	Средний
2.	Женя А.	Низкий	Средний	Низкий	Низкий
3.	Филипп Б.	Низкий	Средний	Низкий	Низкий
4.	Никита Г.	Низкий	Низкий	Средний	Низкий
5.	Елизавета Г.	Средний	Средний	Средний	Средний
6.	Илья С.	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
7.	Богдан З.	Средний	Средний	Средний	Средний
8.	Милана К.	Средний	Низкий	Низкий	Низкий
9.	Злата П.	Низкий	Низкий	Низкий	Низкий
10.	Макар Ш.	Средний	Высокий	Низкий	Средний

Все обследованные дети принимали поставленную нами задачу и стремились выполнить её. Во время проведения диагностики дошкольники ЭГ были активны, но трудности все же встречались. Особое затруднение вызывали у дошкольников этой группы задания, которые были связаны с составлением «узоров». Детям потребовалось больше времени, чтобы сориентироваться на листе, понять принцип дальнейшего действия без словесной помощи взрослого. Так, при выполнении задания методики Л.И. Цеханской «Узор» не все дети были внимательны,

поэтому получили штрафные очки за «разрывы» – пропуски зон соединения между правильными соединениями. Следует отметить, что некоторые дети допускали сходные ошибки: соединение фигур, минуя кружок, имели повторяющиеся соединения, наблюдались также разрывы в соединениях, пропуски отдельных элементов. Никита Г. и Милана К. начинали действовать быстрее, чем диктовалась последовательность, из-за чего ошибались и исправляли линии узора.

При выполнении заданий методики Д.Б. Эльконина «Графический диктант» детям было сложно продолжать линию узора самим, не отрывая руки, так, чтобы это была одна сплошная линия.

Что касается задания методики Л. Красильниковой ««Да» и «нет» не говорите», на наш взгляд, оно выполнялось детьми не только с интересом, но и с удовольствием. Ребенку нужно было внимательно слушать и учитывать правило, удерживая свои импульсивные ответы.

Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста в экспериментальной группе представлено в таблице 2.

Таблица 2

Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей ЭГ (констатирующий этап эксперимента)

Уровни	Количество детей	Процентное соотношение
Высокий	1	10%
Средний	5	50%
Низкий	4	40%

Таким образом, в ходе констатирующего этапа эксперимента в экспериментальной группе старших дошкольников был выявлен 1 ребенок (10%) с высоким уровнем сформированности произвольности поведения; 5 детей (47%) – со средним уровнем; 4 детей (40%) – с низким уровнем.

Наглядно полученные результаты представлены в диаграмме на рисунке 3.

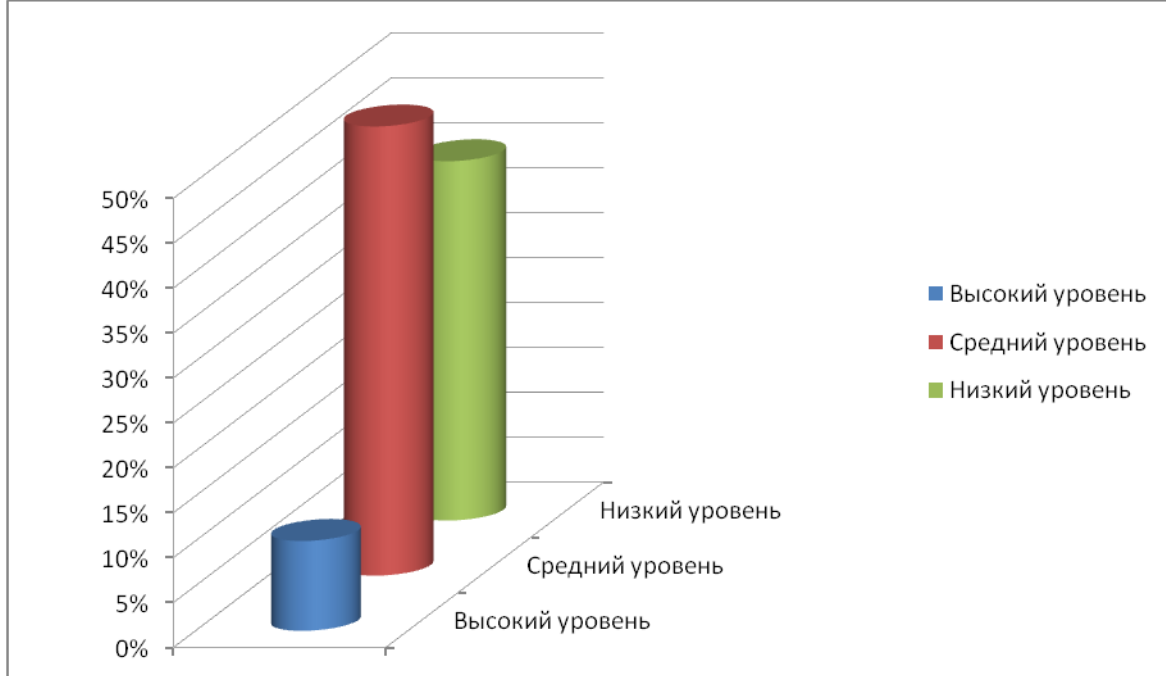


Рис. 3. Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей ЭГ на констатирующем этапе эксперимента

У детей контрольной группы в ходе констатирующего этапа эксперимента были получены следующие результаты сформированности произвольности поведения, представленные в таблице 3.

Таблица 3

Результаты диагностики сформированности произвольности поведения у детей КГ (констатирующий этап эксперимента)

№ п/п	Ф.И. ребенка	Уровни произвольности по каждой методике			Преобладающий уровень произвольности поведения
		«Узор»	«Графический диктант»	««Да» и «нет» не говорите»	
1.	Карина М.	Низкий	Средний	Низкий	Низкий
2.	Алина М.	Низкий	Средний	Средний	Средний
3.	Даниил Р.	Низкий	Низкий	Низкий	Низкий
4.	Елизавета Ц.	Средний	Средний	Высокий	Средний
5.	Рома П.	Средний	Низкий	Средний	Средний
6.	Святослав Т.	Низкий	Низкий	Низкий	Низкий
7.	Роман Т.	Средний	Низкий	Средний	Средний

8.	Александр Ф.	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
9.	Роман Ч.	Низкий	Высокий	Низкий	Средний
10.	Варвара Ю.	Средний	Средний	Низкий	Средний

Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста в контрольной группе представлено в таблице 4.

Таблица 4

Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей КГ (констатирующий этап эксперимента)

Уровни	Количество детей	Процентное соотношение
Высокий	1	10%
Средний	6	60%
Низкий	3	30%

Таким образом, в ходе констатирующего этапа эксперимента мы выявили, что 1 ребенок в контрольной группе имеет высокий уровень сформированности произвольности поведения (10%); 6 детей имеют средний уровень (60%); 3 дошкольников – низкий уровень (30%).

Наглядно полученные результаты представлены в диаграмме на рисунке 4.

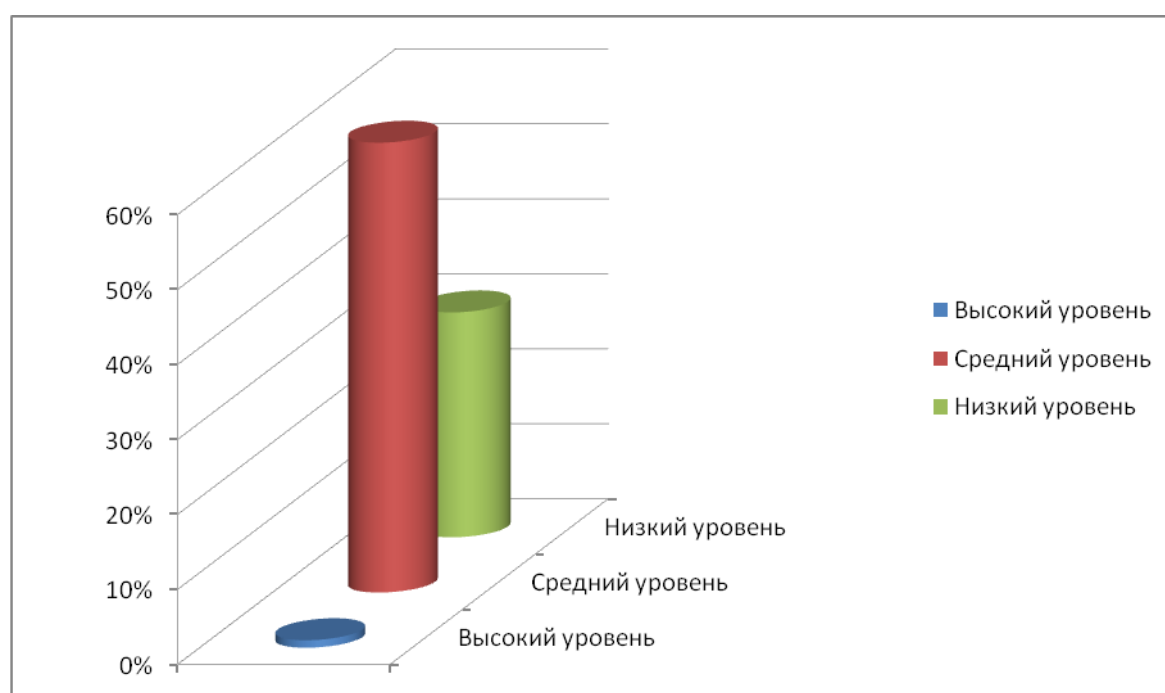


Рис. 4. Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей КГ на констатирующем этапе эксперимента

Таким образом, результаты констатирующего этапа эксперимента показали следующее.

Дети экспериментальной и контрольной групп не отличаются по показателям произвольности поведения.

У незначительного числа детей обнаружен высокий уровень произвольности поведения. У большинства детей обеих групп был диагностирован средний, и даже низкий уровень произвольности поведения.

Целенаправленное формирование произвольности поведения для обследованных детей будет вполне уместным.

2.2. Формирование произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста на основе сюжетно-ролевых игр

С целью развития произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста нами был проведен формирующий этап эксперимента.

Наша работа была направлена на развитие основных показателей произвольности поведения:

- умение слушать взрослого и выполнять его указания;
- умение действовать по правилу и образцу;
- умение сохранять задачу до конца задания;
- умение выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Нами было выбрано формирование у детей старшего дошкольного возраста именно этих показателей произвольности поведения в соответствии с реализуемой в группе основной образовательной программой дошкольного образования «От рождения до школы» в области социально-коммуникативного развития [9].

В формирующем этапе эксперимента участвовала группа детей старшего дошкольного возраста в количестве 10 человек. С ними была организована серия НОД, проводимых воспитателем, а также серия сюжетно-ролевых игр, использованных как на занятиях, так и в ходе различных режимных моментов, преимущественно во второй половине дня.

В качестве основного средства воздействия в работе по формированию

произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста нами была выбрана сюжетно-ролевая игра, т. к. внутри роли фактически имеется известное правило поведения, отражающее логику реального действия и реальных отношений, взятых ребенком из окружающей жизни, заимствованные из отношений в мире взрослых.

Отличительной чертой сюжетно-ролевой игры является то, что ребёнок начинает действовать в образной, выдуманной ситуации, а действия производит реальные, руководствуясь правилами, вытекающими из сюжета и роли.

Используя в работе сюжетно-ролевую игру, можно добиться того, чтобы ребенок мог долгое время придерживаться конкретного для данной ситуации правила поведения.

Приведем примеры разработанных и использованных нами сюжетно-ролевых игр для формирования произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

Все игры были направлены на формирование обозначенных нами выше показателей произвольности поведения:

- принятие задачи;
- охранение задачи до конца задания;
- выполнение действий по образцу и правилу;
- доведение задания до конца, несмотря на отвлечения и усталость.

Применительно к сюжетно-ролевым играм показатели произвольности поведения выглядели так:

- принятие игровой роли;
- выполнение игровых действий, ориентированных на образ исполнения, и подчинение правилам, соответствующим взятой на себя роли;
- следование роли до конца игры.

Эти игры предлагаем использовать по мере усложнения, вначале взрослый предлагает несколько сюжетов развития игры и ситуаций в ней, помогает ребенку начать игру, подсказывает действия и возможные варианты исполнения роли. Очевидно, что игры легче организовывать с общительными детьми, имеющими хорошие игровые навыки. Однако в них желательно вовлекать робких и застенчивых детей, поручая им для начала небольшие, вспомогательные, но

важные для развития сюжета роли.

Наблюдая поведение детей в группе, мы решили предложенные сюжетно-ролевые игры включать не только в свободное время второй половины дня, но и использовать их в ходе интеграции прямо на занятии, что способствовало помимо формирования произвольности, ещё и углублению знаний и представлений дошкольников. Кроме того, подобное совмещение позволяло избежать загруженности детей, в связи с плотным режимом дня в группе.

Мы выбрали несколько игр с хорошо известными и малоизвестными детям сюжетами.

Игра «Школа»

Цель: формирование умения действовать по правилу и образцу.

Роли: учитель, ученики, директор, повар, уборщица.

Примерные игровые действия. Можно начать с воображаемой ситуации, что сегодня 1 сентября, и детский сад превратился в школу. Выбирать, кто будет в роли учителя, может либо назначенный воспитателем директор школы, либо специально организованная комиссия. Ученикам нужно будет носить дневники, делать задания. Учитель проверяет тетради, проводит уроки, следит за дисциплиной. Возможен вариант развития сюжета, что учителей вызывает директор на собрание и дает советы.

Главное в ходе этой игры – опираться на реальные знания и представления детей о школе, кто, чем занимается в ней и за что отвечает. Возможно, использовать рассказ из личного опыта, чтобы обогатить сюжет и внести дополнения в процесс игры. Необходимо дополнить роль детей в соответствии с образцом, помочь включить в игру те образцы поведения, которые соответствуют данной роли в жизни.

Игра «Магазин»

Цель: формирование умения слушать взрослого и выполнять его указания.

Роли: директор магазина, продавцы, продавцы-консультанты, кассир, покупатели, водитель, грузчики, уборщица.

Примерные игровые действия. Директор следит за порядком в магазине и заботится о том, чтобы товар вовремя поступал, и магазин всегда был полон товаров. Возможны варианты, магазинов, специализирующихся на разных видах

реализуемого ассортимента, например, продовольственный с отделами хлебобулочный, рыбный, может быть с игрушками, с одеждой и обувью, зоомагазин или магазин бытовой техники. Стоит обратить внимание детей на подготовку магазина к открытию, выкладке соответствующих товаров. Можно предложить роль консультанта, который мог бы помогать или советовать, что можно приобрести покупателям. Возможно введение в игру роль старшего кассира, который может отменять покупки, если вдруг покупатель передумал или кассир пробил неправильно. Предложить ситуацию с очередью или с поломкой кассового аппарата, из-за которого эта очередь и образовалась.

Особенность использования данного сюжета в том, что важна совместная деятельность с взрослым, дети должны прислушиваться и реализовать в игре указания в соответствии с ролью и той ситуацией, которую ему предлагают из тех, что перечислены выше.

Игра «Кафе»

Цель: формирование умения сохранить задачу до конца игры.

Роли: администратор, официант, шеф-повар, повар, кассир, уборщица, посетители, охранник.

Примерные игровые действия. Воспитатель сообщает о том, что к детям должны прийти гости и предлагает создать для них кафе. Необходимо придумать название, определиться, что будет в меню. Возможны ситуации для празднования событий, например, дня рождения или юбилея, сообщить, что нужно организовать банкет. Либо представить, что это кафе для работников в офисе и необходимо просто обслуживать как можно быстрее в обеденный час. Можно предложить, что кто-то из посетителей забыл оплатить счет или разбил посуду, как будет дальше развиваться сюжет.

Внимание при использовании данной игры стоит уделить именно той проблемной ситуации, в которой будут разыгрываться роли. Можно подсказывать детям наводящими вопросами, как себя может повести официант, когда не успевает справиться с заказом, например, если кухня долго готовит блюдо, главное приблизить детей к реальной жизни и сохранить идею до конца игры.

Игры «Больница», «Поликлиника».

Цель: формирования умения выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Роли: пациенты, доктор, медсестра, главврач, работники регистратуры, гардеробщица, уборщица.

Примерные игровые действия. Начинаться все может либо со случая, что кто-то пришел в поликлинику, потому что что-то заболело, либо сюжет может начинаться с того, как главврач отбирает к себе на работу медицинский персонал. Каждый пациент должен придумать свою историю болезни и причину прихода в поликлинику. Затем регистратура, после этого направление к врачу и соответственно прием у врача. Врач осматривает, внимательно слушает и измеряет давление, температуру и выписывает рецепты. Медсестра помогает врачу, записывает указания. Можно предложить разнообразные ситуации, например, не могут найти карточку в регистратуре, либо необходим консилиум для лечения больного. Некоторые пациенты сразу идут в кабинет, пропуская регистратуру, гардероб, а врач из-за этого отказывается их осматривать, тогда приглашают главврача для решения споров. Гардеробщица принимает верхнюю одежду, выдаёт номерки, бахилы и маски.

В случае сюжета игры «Скорая помощь» – может быть разыграна ситуация, в которой больной звонит по телефону и вызывает скорую помощь, ему необходимо сообщить свой адрес, затем его госпитализация и размещение в палате. В этом сюжете вводятся роли водителя скорой помощи, санитаров и врача. После чего следует размещение больного в больнице, его осмотр и обследование для назначения лечения. Может быть разыграна ситуация, в которой «Скорая помощь» доставляет больных, пострадавших от пожара. Рядом с больницей дом, в котором начался пожар, туда спешат пожарные машины, пожарные бригады скорой помощи. Таким образом, соединяя сразу две игры.

Взрослый может назвать детям разные роли и предложить придумать детям про них игру и правила к ней, например, что они могут делать, что не могут. При организации данной игры необходимо стараться каждый раз предлагать какое-то новое содержание, идя от простого сюжета к более сложному. Важно, чтобы ребенок удерживал цель игр, а для этого со стороны взрослого необходимо выстроить цепочку ролей (пациент–медсестра–врач–главврач).

Игра «Семья»

Цель: формирование умения сохранять задачу до конца задания.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка, тети, дяди.

Примерные игровые действия. Может быть предложен сюжет, в котором у одного из членов семьи будет день рождения, например у бабушки, а всем родственникам нужно будет собраться на праздник. Каждый член семьи должен быть ответственным за что-то, кто-то за приготовление десерта, кто-то за покупку продуктов. Одни члены семьи собирают стол, другие его сервируют, третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно наблюдать за взаимоотношениями между членами семьи, вовремя помогать им. Можно предложить ситуацию, в которой у одного из членов семьи, что-то не получилось сделать, например, отправится за покупками, так как сломалась машина. Тем не менее, на день рождения собраться нужно, чтобы не расстраивать бабушку, тогда другому члену семьи необходимо ему помочь.

Важно для данной игры создать ситуации, подобно реальным, с которыми действительно сталкиваются семьи, и дети могут видеть, как ведут себя взрослые в них. Эта игра позволяет дошкольникам исследовать и начинать понимать сложную природу отношений внутри семьи, важность каждой роли принятой на себя, что каждый за что-то отвечает и для чего выполняет те или иные действия. При разыгрывании этого сюжета взрослому необходимо направить детей или придумать самому итог игры, а детям необходимо будет сохранить эту задачу до конца.

Игра «Почта»

Цель: формирование умения сохранять задачу до конца задания.

Роли: почтальон, кассир, оператор, посетители, начальник почты, водитель, который привозит письма, посылки на почту.

Примерные игровые действия. Помимо обыгрывания привычного сюжета работы почты, когда нужно отправить письмо или посылку, приклеить марку, а также почтальону или водителю почтового отделения доставить прессу до места назначения. Данную игру можно начать с проблемной ситуации, в которой, например, заболел начальник почты, а на почте скопилось уже большое количество посетителей и каждый чего-то требует, например, кто-то послать письмо, кто-то получить посылку, кто-то оплатить счета. Либо возможен вариант, когда необходима слаженная и четкая работа почты, например, накануне праздника

«Новый Год», когда все хотят друг друга поздравить, а сделать лично этого не могут. Тогда нужно рассортировать письма и посылки, и доставить их как можно быстрее.

Важно при разыгрывании данного сюжета создать проблемную ситуацию, в которой детям помимо разыгрывания роли, необходимо будет отделять собственные переживания с эмоциями человека, который, например, не может получить посылку из-за длинной очереди. В ходе изображения игрового конфликта дети учатся сдерживать собственные эмоции, чтобы не нарушить тот образ, который передает их роль.

Игра «Цирк»

Цель: формирование умения сохранять задачу до конца задания.

Роли: кассир, контролер, клоун, дрессировщик собак, силач, акробат, фокусник, жонглер, работник буфета, оркестр, зрители, ведущий.

Примерные игровые действия: Воспитатель предлагает создать собственный цирк с детьми. Рассматривают афишу, распределяют роли. Каждый ребенок должен будет придумать номер, в соответствии с той ролью, которая ему досталась. Кассир продает билеты, работник буфета соответственно продукты для перекуса. Начинается представление в роли ведущего воспитатель, он представляет детей публике, тем самым помогая урегулировать длительность номеров и их последовательность. Можно предложить детям устроить гастроль.

Особенность использования этого сюжета заключается в том, что перед детьми стоит задача почувствовать себя в ролях артистов цирка, подойти ответственно к той роли, которую они занимают. Задача взрослого создать целостный процесс подготовки к игре, к отбору материала. Важно, чтобы детям было понятно кто он и чем занимается в цирке. В процессе игры необходимо задавать детям уточняющие вопросы, касающиеся не только роли, но и прав поведения. Кратко обсуждаются действия и эмоции тех ролей, в которые перевоплощаются дети.

Игра «Зоопарк»

Цель: формирование умения выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Роли: ветеринар, кассир, контролер, водители, экскурсовод, уборщик вольеров.

Примерные игровые действия. Возникновение проблемной ситуации, в которой приехала машина с дикими животными, которые не смогут выжить в естественной среде и для них необходимо построить зоопарк. Детям необходимо будет представить себя в роли строителей, обговорить какие им материалы будут нужны для строительства. Затем напомнить, что необходима ветеринарная лечебница и ветеринар, чтобы осмотреть, поступивших животных, выбрать, кто им будет. После этого встреча животных, водитель привозит их, а осмотр проводит ветеринар. Через некоторое время можно предложить ввести в игру кассира, напомнить о необходимости контролера и экскурсовода. Потом предлагаем детям ситуацию, в которой приезжает водитель с продуктами для животных и их необходимо накормить.

Взрослый в данной игре включает роли постепенно, тем самым уточняя работу зоопарка, то кто нужен в нем и за что отвечает. Итог данной игры – это создание и функционирование зоопарка, а именно: работающих в нем людей. Необходимо, чтобы каждое действие ребенка было выполнено до конца, в соответствии с ролью, иначе зоопарк функционировать не сможет. Сложность данного сюжета заключается в том, что детям необходимо перестраивать свои движения и поведение, в соответствии с изменяющимся содержанием, обыгрывая поэтапно в ходе игры несколько ролей.

Работа на формирующем этапе эксперимента велась в соответствии со специально-разработанным планом и представлена в таблице 5.

Таблица 5

Календарно-тематический план по формированию произвольности поведения у детей на основе сюжетно-ролевых игр

Месяц	Неделя	Тема недели	Сюжетно-ролевая игра
Октябрь	1	«Труд взрослых»	«Школа»
	2	«Фрукты»	«Семья. Готовим фруктовый десерт»
	3	«Овощи»	«В магазине овощей»
	4	«Грибы, ягоды»	«Кафе»

Ноябрь	1	«Россия. День Народного Единства»	«Почта»
	2	«Птицы»	«Семья. День рождение бабушки»
	3	«Дикие животные»	«Зоопарк»
	4	«Домашние животные»	«Зоомагазин»
Декабрь	1	«Зима»	«Поликлиника»
	2	«Одежда. Обувь»	«В магазине одежды и обуви»
	3	«Продукты питания. Витамины»	«Скорая помощь»
	4	«Новый год. Зима. Зимние забавы»	«Кафе»
Январь	1	«Спорт»	«В магазине спортоваров»
	2	«Профессии»	«Школа»
	3	«Дом, его части»	«Семья»
	4	«Мебель»	«Почта»
Февраль	1	«Посуда»	«Кафе»
	2	«Бытовые электроприборы. Безопасность»	«Магазин»
	3	«День Защитника Отечества»	«Больница»
	4	«Весна»	«Цирк»

Играми с хорошо известными сюжетами были игра в магазин и игра в больницу. Дети знакомы с этой реальностью, они с ней встречаются часто. Менее известными сюжетами игр были игры «Зоопарк» и «Цирк», так как не все дети были в зоопарке и в цирке. Или они были там давно. Известно то, что игры хорошо

получаются по свежим впечатлениям. В этих случаях мы напоминали детям, что это за учреждения (читали рассказы, беседовали, показывали картинки и т. д.), а только потом предлагали поиграть.

Сценарий игр содержал две серии. В первой серии взрослый с детьми обсуждали сюжет игры, какие материалы для нее им понадобятся, намечали и распределяли роли, договаривались о ее содержании. Затем начиналась сама игра. Дети увлекались, проявляли себя в исполнении ролей. Взрослый вносил в сюжет игры изменения, предлагал необычные ситуации. Например, в игре магазин сломался кассовый аппарат, из-за того, что закончилась чековая лента. Кассир не мог пробить товар, а значит, не мог его продать. Детям необходимо было придумать, как они будут вести себя в данной ситуации в роли покупателя, ведь им нужно было приобрести продукты для десерта, чтобы побаловать семью. Если возникали трудности в разрешении такой ситуации, тогда взрослый вводил игру роль директора магазина, который быстро позвонил мастеру и проблема решилась. На примере игры в больницу, пациент боялся уколов и отказывается делать прививку, но она была ему необходима. Играющие должны принять новую задачу, изменить образ роли и правила своего поведения в соответствии с изменением ситуации.

На втором этапе игры детям предлагалось поменяться ролями и продолжить игру. В новой игре после ротации у каждого играющего была другая задача, менялся образ роли и правила ее исполнения в сравнении с предыдущей игрой. Вторую серию игр можно проводить в следующий раз, предварительно напомнив детям, как они играли в прошлый раз, кто кем был и как хорошо у них получалось.

Приведем пример разработанных и реализованных нами сюжетно-ролевых игр.

Игра «Магазин»

Цель: формирование умения слушать взрослого и выполнять его указания.

Задачи.

Обучающие: учить распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли; учить детей готовить обстановку для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты уточнить и расширить словарный запас, в соответствии с темой игры; научить детей умению обращаться к продавцу, к покупателю.

Развивающие: развивать умения творчески использовать в играх представление об окружающей жизни; способствовать развитию познавательного интереса, памяти, внимания, наблюдательности, воображения.

Воспитательные: формировать положительные взаимоотношения между детьми; воспитывать культуру общения.

Роли: директор магазина, продавцы, продавцы-консультанты, кассир, покупатели, водитель, грузчики, уборщица.

Ход игры

Первая серия.

Игровые действия. Воспитатель сообщает детям, что сегодня они поучаствуют в открытии магазина. Затем следует распределение ролей: сотрудники магазина и покупатели. Покупателям необходимо выбрать нужный товар, заплатить за него, взять чек. Продавцам – быть вежливыми, пробивать товар, озвучивать цену, давать сдачу. Покупатели внимательно смотреть на цену, качества товара и производителя, чтобы потом не возникло никаких недоразумений и споров. Дети обыгрывают игровую ситуацию.

Вводная часть.

Воспитатель вносит коробку с атрибутами для игры в магазин.

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что я вам принесла!

Дети вместе с педагогом рассматривают и называют предметы, которые лежат в коробке.

Воспитатель: Вспомните, дети, где можно приобрести все эти прекрасные товары? (в магазине).

Воспитатель: Кто работает в магазине? (продавцы, продавцы-консультанты, кассир, покупатели, водитель, грузчики).

Воспитатель: Какие продукты вы видели на прилавках? (Дети перечисляют продукты питания).

Воспитатель: А теперь скажите, что делает продавец? (Продавец взвешивает продукты, складывает их в пакет, подсчитывает стоимость).

Воспитатель: Кто принимает деньги за товар? (Кассир).

Воспитатель: Что выдает кассир покупателю? (Он выдает чек).

Воспитатель: Теперь представьте, что я продавец. Какие волшебные слова

вы мне будете говорить? (Здравствуйте; покажите, пожалуйста; дайте, пожалуйста; до свидания).

Затем можно разыграть с детьми ситуацию покупки, например хлеба, чтобы дети использовали данные слова. Также можно симпровизировать, как нужно взвешивать товар. (Ребенок подходит к столу, кладет на весы какой-либо предмет и «подсчитывает» его стоимость).

Прежде чем начать играть в игру, нужно выбрать продавца, который будет консультировать покупателей, и кассира.

Основная часть.

Далее следует подготовка оборудования и распределение оставшихся ролей. После разыгрывается сам сюжет.

Воспитатель напоминает, как встать в очередь, что нужно описать товар который они хотят купить, и что за купленный товар нужно заплатить деньги.

Дети играют.

Воспитатель тоже вступает в игру, становится покупателем. Педагог нечаянно просыпает крупу. Возникает проблемная ситуация.

Воспитатель: Ребята, а что делать? Кто, в таких случаях убирает в магазинах? (Уборщица). Какие обязанности у уборщицы магазина?

Проводит уборку всех помещения, лестниц. Очищает от грязи и пыли всю мебель, полки, стеллажи и батареи. Моет пол, стены, лестницы, окна, двери. Выбрасывает весь мусор из контейнеров.

Воспитатель: Кто у нас будет уборщиком?

Игра продолжается.

Покупатель интересуется, где находится тот или иной отдел в магазине. Может подходить к продавцам-консультантам и спрашивать о свежести и о цене товара.

В игру вновь вступает воспитатель.

Воспитатель: Мне нужно купить 1 кг конфет. Покажите, пожалуйста, какие у вас конфеты. Мне нравятся вот эти. А как узнать, что здесь 1 кг конфет, если у вас чек перестал печатать вес товара. А на следующем покупателе кассовый аппарат и вовсе перестал выдавать чек.

Воспитатель: Получается, что у вас сломался кассовый аппарат. Что будем делать?

Дети предлагают свои варианты. Если возникают трудности, взрослый вводит в игру роль директора магазина, который позвонил мастеру. Воспитатель предлагает одному из покупателей стать мастером, который как раз случайно оказался в магазине и может починить аппарат.

Во время игры, воспитатель интересуется у детей: «Во что играете?», напоминает, что должен в данный момент «Кассир», «Продавец», «Продавец-консультант», «Покупатель».

Игра завершается тем, что магазин на сегодня закрывается и ждем снова за покупками в следующий раз.

Подводится итог игры:

- Ребята, в какую игру мы играли? (Мы играли в магазин).
- Что мы делали в магазине? (Мы покупали продукты).
- Что Вам понравилось, а что нет?
- В следующий раз, кем бы вы хотели быть?
- А сейчас, давайте все уберем на свои места.

Вторая серия.

Дети также распределяли роли, отбирали материалы для игры. Они играют также как и в первой серии, каждому роль уже привычна и знакома.

Примерно через 15-20 минут, педагог предлагает поменяться ребятам ролями и продолжить игру.

Воспитатель: Что-то покупателей у нас становится меньше, давайте закроем магазин на обеденный перерыв, каждый приведёт в порядок свой прилавок для следующего продавца, который приступит к работе во вторую смену.

В конце игры также подводим итоги игры.

Игра «Больница»

Цель: формирования умения выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Задачи.

Обучающие: формировать представление о целостности картины мира и расширение кругозора; обогащать представления детей о медицинских профессиях.

Развивающие: развивать внимание и целостность восприятия детей обогащать представления детей о профессиях; формировать у детей умение принимать на себя игровую роль; побуждать детей обыгрывать сюжет игры, используя знакомые игрушечные медицинские инструменты.

Воспитательные: воспитывать уважение к труду взрослых; формировать бережное отношение к своему здоровью, умение проявлять чуткость, заботу к заболевшему человеку.

Роли: пациенты, доктор, медсестра, главврач, работники регистратуры, гардеробщица, уборщица.

Ход игры

Первая серия.

Воспитатель предлагает поиграть в сюжетно-ролевую игру. Начинаться все может либо со случая, как главврач отбирает к себе на работу медицинский персонал. Когда медицинские работники набраны, в больницу начинают приходить пациенты у каждого своя история болезни.

Воспитатель обращает внимание детей на то, что прием каждого пациента начинается с регистратуры, а после этого направление к врачу и соответственно прием у врача. Врач осматривает, внимательно слушает и измеряет давление, температуру и выписывает рецепты. Медсестра помогает врачу, записывает указания и рецепты от врача.

Затем воспитатель сообщает врачу о том, что одному из пациентов необходимо сделать прививку от ГРИППА, но он боится уколов и отказывается идти к медсестре на процедуры, тогда врач должен придумать, как ему быть с таким больным.

Игра продолжается.

В конце подводится итог игры:

- Ребята, в какую игру мы играли?
- Какие медицинские инструменты вы использовали?
- Кем вы сегодня были?
- Вам понравилось играть?

Вторая серия.

Детям также предлагается поиграть в больницу. В этот раз начинаться все может со случая, что кто-то пришел на приём, потому что очень болит живот. Но его карточку в регистратуре не находят, а поэтому не могут назначить лечения, из-за того, что не знают истории болезни. Дети должны попытаться решить, как же им быть в такой ситуации. При возникших трудностях, воспитатель сообщает, о том, что необходим консилиум врачей, чтобы помочь вылечить пациента.

Примерно через 15-20 минут, педагог предлагает поменяться ребятам ролями и продолжить игру.

Воспитатель: Профессиональная команда врачей смогла помочь всем нуждающимся. Предлагаю теперь поменяться ролями.

В конце игры также подводим итоги игры.

Игры с менее знакомыми сюжетами предлагаю использовать на интеграционном занятии или после проведенных НОД, во вторую половину дня.

Конспект интегрированного занятия на тему «Царь и цирк»

Цель: познакомить детей со сказкой Сергея Николаевича Гуляевского «Царь и цирк»

Задачи:

– *обучающие:* формировать позитивное отношение к культурной жизни общества; закрепить знание об истории цирка в России; активизировать и расширять словарный запас;

– *развивающие:* способствовать развитию познавательного интереса, памяти, внимания, наблюдательности, воображения; развивать умения творчески использовать в играх представление об окружающей жизни;

– *воспитательные:* создать условия, обеспечивающие воспитание интереса к истории цирка; воспитание доброжелательных отношений.

Материалы и оборудование: телевизор, флешка.

Методы и приемы: наглядные (демонстрация, показ), словесные (беседа).

Ход НОД

Вводная часть.

Воспитатель: Ребята, послушайте меня внимательно и подумайте: «О чем идет речь?»:

Все глядят на середину, в середине – волшебство:

Там чудак зайчишку вынул из кармана своего.

Там под купол танцовщица, улетела, как синица.

Там собачки танцевали! Вы, конечно, там бывали.

Воспитатель: Как вы думаете, что это? Ответы детей.

Основная часть.

Воспитатель: А вы были в цирке? Ответы детей.

Воспитатель: Ребята, а вы знаете, кто выступает в цирке? Как называют этих людей? Ответы детей.

Воспитатель: А кто знает, как называется сцена, на которой выступают артисты? Ответы детей.

Воспитатель: А вы знаете, что в Пензенский цирк появился самый первый в России? Хотели бы вы узнать историю возникновения цирка? Ответы детей.

Воспитатель: Тогда предлагаю послушать сказку Сергея Николаевича Гуляевского «Царь и цирк». Чтение сказки. Вопросы после прочтения.

Воспитатель: Теперь мы с вами познакомились с историей Пензенского цирка, а сейчас я буду называть ряд слов, если вы услышите слова, связанные с цирком, то хлопните один раз в ладоши. Приготовили ладоши. Карандаш, арена, цветок, клоун, укротитель, портфель, лев, конфета, акробат, нос, фокусник, обезьяна, обруч, жонглер, парта, дрессировщик, шарф, слон, гимнаст, кот, дерево, собака, окно, попугай.

Воспитатель: Молодцы, справились отлично!

Воспитатель: А сейчас я предлагаю обратить ваше внимание на артистов цирка в мультфильме «Фунтик в цирке».

Дети смотрят на экране проектора отрывок из мультфильма.

Воспитатель: Скажите ребята, кто в мультфильме был самым весёлым, неугомонным, озорным? Что вам запомнилось из этого фрагмента?

Дети: Клоуны!

Воспитатель: Физкультминутка «Клоун».

Клоун рыжий, конопатый, гладят себя по голове, показывают веснушки.

Очень нравится ребятам, три хлопка в ладоши.

Нос как красный помидор, гладят нос.

А в глазах его задор, с помощью рук изображают глаза.

Слёзы льются, как из крана собирают слезинки в ладошку.

В разноцветные карман, показывают карманы-ладони к бедрам.

А в карманах там и тут, кисти рук складывают в бутон.

Розы красные растут, поднимают вверх, раскрывают лепестки.

Воспитатель: Все мы любим цирк. Чего и кого там только нет! Играет оркестр, зажигаются огни, звери танцуют, артисты ходят по канату, собаки кувыркаются как люди, выполняя разные команды. Фокусник притягивает наши удивленные взгляды, силачи кидают гири, а клоуны смешат нас до слёз. Под куполом цирка летают воздушные акробаты. Они в воздухе перелетают с одной перекладины на другую. А какие у них у всех потрясающие яркие костюмы!

Заключительная часть.

Воспитатель: Сейчас в нашем городе цирка нет, и я предлагаю нам организовать собственный и поиграть в сюжетно-ролевую игру.

Сюжетно-ролевая игра «Цирк»

Цель: формировать умение сохранять задачу до конца игры.

Задачи.

Образовательные: закреплять у детей представления о цирке; о профессиях людей, работающих в цирке; закреплять у детей умения выполнять игровые роли и отражать игровые действия; совершенствовать у детей умения поступать в соответствии с правилами игры; совершенствовать диалогическую речь.

Развивающие: развивать умение детей подбирать необходимые атрибуты для игры; развивать социально-игровой опыт детей; развивать интонационную выразительность речи.

Воспитательные: воспитывать дружеские взаимоотношения, желание играть в сюжетно-ролевые игры; воспитывать культуру общения и умение слушать; воспитывать желание доставлять радость, положительные эмоции друг другу.

Атрибуты: афиша, билеты, программки, элементы для костюмов, носики, колпаки, свистульки, канат, штанга, обручи, шары, грим. Специальная одежда для билетеров, работника буфета.

Роли: кассир, контролер, клоун, дрессировщик собак, силач, акробат, фокусник, жонглер, работник буфета, оркестр, зрители, ведущий.

Ход игры

Начинается все с распределения ролей воспитателем.

Воспитатель: Скажите, пожалуйста, как мы можем узнать о предстоящем цирковом представлении? Афиша.

Воспитатель: Что еще мы можем узнать, посмотрев на афишу? Какие цирковые артисты будут выступать.

Воспитатель: Ребята, просмотрите, какая красочная, яркая афиша. Кто на ней нарисован? Дрессировщица со своими дрессированными собачками, фокусник, силачи, клоун.

Выбор артистов.

Воспитатель: Скажите, пожалуйста, артисты выходят показать свой номер на арену когда захотят? Нет, их номер объявляют.

Воспитатель: Кто ведет цирковое представление? Ведущий.

Воспитатель: Я думаю, что вы будете не против, если им буду я?

Воспитатель: Что нужно, чтобы попасть в цирк? Надо купить билеты.

Воспитатель: А где купить билеты? В кассе.

Воспитатель: А кто продает билеты? Кассир.

Воспитатель: А кто будет у нас кассиром?

Воспитатель: Вот мы с вами купим билеты, а кто их будет проверять, говорить какое место, в каком ряду? Контролер.

Воспитатель: Кто желает быть контролером?

Воспитатель: Теперь давайте выберем работника буфета – продавца.

Воспитатель: А теперь давайте определимся, кто же из артистов будет в нашем цирке?

Воспитатель: Дети, а вы знаете, кто встречает артистов под музыку? Оркестр.

Воспитатель: Давайте выберем, кто будет играть в оркестре.

Воспитатель: А без кого не состоится цирковое представление? Без цирковых артистов.

Воспитатель: А каких цирковых артистов вы знаете? Дрессировщик собак, силач, акробаты, фокусник.

Воспитатель: Молодцы! Ребята, а чем занимается жонглёр? Дрессировщик? Клоун?

Распределение ролей артистов. Остальные дети будут зрителями.

Дети покупают билеты, контролер проверяет билеты и рассаживает зрителей по местам.

Звенит звонок.

Выходит ведущий со всеми здоровается и сообщает о том, что представление начинается. Завершается все тем, что на сцену под музыку выходят все артисты, кланяются.

Воспитатель: Молодцы, ребята, вы были настоящими артистами цирка, все сотрудники в цирке хорошо выполняли свои обязанности.

Рефлексия:

Воспитатель: Что было интересного на занятии?

Воспитатель: Что вы узнали нового?

Воспитатель: Понравилось ли занятие?

Воспитатель: Что получилось, а что нет?

Следующую игру предлагаем использовать после проведённого занятия по изученной теме, конспект НОД, представлен в Приложении 4.

Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»

Цель: формирование умения выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Задачи.

Обучающие задачи: способствовать расширению знаний о животных, об их внешнем виде, по памяти характеризовать их; помочь детям усвоить новую профессию «ветеринар»; формировать у детей умение творчески развивать сюжет игры используя строительный напольный материал, разнообразно действовать с ним; способствовать совершенствованию умения выполнять задание до конца, не отвлекаясь.

Развивающие задачи: развивать речь, обогащать словарный запас; развивать умения творчески использовать в играх представление об окружающей жизни

Воспитательная задача: воспитание доброго отношения к животным, заботу и любовь к ним; воспитывать дружеские взаимоотношения в игре.

Атрибуты: телефон, блоки, конструктор, халат для ветеринара, две машинки, фигурки животных, касса, деньги, билеты, бейджики, миски, продукты.

Роли: ветеринар, кассир, контролер, водители, экскурсовод, уборщик

вольеров.

Ход игры

Игра начинается с постройки зоопарка, дети с воспитателем сидят на коврикe, у воспитателя звонит телефон, отвечает на звонок.

Воспитатель: Да это детский сад! К нам едут 5 животных! Хорошо! Мы встретим всех животных.

Воспитатель: Ребята вы слышали, к нам едут животные. А сколько животных едут? Интересно, а куда же мы их всех расселим, где же они у нас будут жить (в зоопарке). Я вам предлагаю сделать мини зоопарк, это значит какой? Ответы детей (маленький).

Воспитатель: Скажите, а зоопарк это что? Ответы детей.

Воспитатель: Зоопарк, то место где можно увидеть разных животных.

Воспитатель: А кто ухаживает за животными в зоопарке? Ответы детей (человек).

Воспитатель: А что он еще делает? Ответы детей (оберегает, лечит).

Воспитатель: Из чего мы можем сделать зоопарк? Ответы детей.

Воспитатель: А чтобы звери не разбежались, что нам надо сделать? Ответы детей (вольеры).

Воспитатель: А сколько вольеров нам нужно построить? Ответы детей (по количеству животных).

Воспитатель: В зоопарке есть еще больница для животных.

Воспитатель: Как она называется? Ответы детей (ветеринарная).

Воспитатель: Кто там работает? Ответы детей (врач для животных ветеринар).

Воспитатель: Как вы думаете, кто лучше всех из вас справиться с ролью ветеринара (дети предлагают, ребенок одевает белый халат и направляется на рабочее место).

Воспитатель: А еще из чего можно построить? Ответы детей.

Воспитатель: Какой у нас получился красивый зоопарк. Большой и просторный.

Воспитатель: Зоопарк уже готов, а зверей еще нет. (Заезжает грузовик и завозит животных). Давайте посмотрим, какие животные к нам приехали? Дети

перечисляют.

Воспитатель: А как можно назвать, одним словом? Ответы детей (дикие животные).

Воспитатель: Но прежде чем мы расселим животных по вольерам, их должен осмотреть ветеринар.

Ветеринар осматривает и прослушивает каждого животного.

Воспитатель: Ну что (воспитатель обращается к ребенку ветеринару) все животные у нас здоровы?

Ветеринар отвечает.

Воспитатель: Тогда будем заселять всех животных в наши просторные, красивые вольеры. Ребята мы сегодня с вами на занятии знакомились с особенностями жизни диких зверей, вот про которого животного расскажете, того и заселите к себе в вольер. Дети отвечают.

Воспитатель: Зоопарк построили, животных заселили. А вы хотите сходить в зоопарк на экскурсию?

Воспитатель: Дети, прежде чем нам попасть в зоопарк в роли посетителей, нам, что нужно купить?

Воспитатель: Правильно, билеты. А где их можно приобрести? Ответы детей (в кассе).

Воспитатель: А кто вам их продаст? Ответы детей (кассир)

Воспитатель: А кассиром у нас сегодня будет (воспитатель назначает ребенка), но она вам продаст билеты только в том случае, если вы отгадаете загадки

Воспитатель: Ребята, кто хочет быть контролером? (Выбирают).

Воспитатель: Контролер нам нужен для того, чтобы проверить, правильно ли вы нашли себе пару.

Воспитатель: Теперь можно пройти в зоопарк.

Воспитатель: Миша, в твоём вольере кто живет? (Лиса). Расскажи о ней. (Предварительная работа с детьми, которая проводилась во время НОД, дети сообщают о внешнем виде, чем питается, где обитает, повадки и т. д.)

Воспитатель: Продолжим путешествие по зоопарку, отправимся в гости к медведю, зайцу, белке, лисе.

Воспитатель: А наши животные проголодались, но сами себе они не смогут добыть еду и поэтому нужно их покормить.

Воспитатель: А что животные любят из еды? Ответы детей.

Воспитатель: Я вам предлагаю встретить продуктовую машину и накормить своих животных.

Подведение итогов игры:

– Вам понравилась игра в зоопарк?

– Какие животные вызвали у вас интерес?

– Как вы думаете, дикие животные нуждаются в нашей помощи, как домашние животные?

– Почему нельзя заводить диких животных в квартире?

В ходе проведения формирующего эксперимента наблюдались некоторые изменения в поведении детей ЭГ. Они стали более внимательны к инструкциям, активно принимали участие не только в ходе игр, но и на занятии. Во время игровой деятельности, дошкольники старались полностью соответствовать той роли, которую они на себя берут, а именно: внимательно следят, насколько соответствуют их действия и действия их сверстникам общепринятым правилам поведения – бывает так или не бывает: «Кассиры так не делают», «Бахилы после приема не надевают».

Экспериментальная работа осуществлялась в период с октября 2019 по март 2020 года. В контрольной группе дошкольников работа велась в соответствии с реализуемой программой по традиционной методике. Формирующий этап эксперимента был завершён итоговым обследованием детей.

2.3. Проверка эффективности использования сюжетно-ролевой игры как средства развития произвольности поведения

Контрольный этап эксперимента заключался в проведении итоговой диагностики. Для диагностики мы взяли те же методики, что и раньше, на констатирующем этапе эксперимента: «Узор» Л.И. Цеханской, «Графический диктант» Д.Б. Эльконина, ««Да» и «нет» не говорите» Л. Красильниковой. Для соблюдения требования диагностической валидности методик и при выполнении

методики Л. Красильниковой ««Да» и «нет» не говорите» использовали второй вариант вопросов, предложенных автором.

В ходе контрольного этапа эксперимента нами были получены следующие результаты. Результаты контрольной диагностики представлены в таблицах 5-6.

Таблица 5

***Результаты диагностики произвольности поведения у детей ЭГ
(контрольный этап эксперимента)***

№ п/п	Ф.И. ребенка	Уровни произвольности по каждой методике			Преобладающий уровень произвольности поведения
		«Узор»	«Графический диктант»	««Да» и «нет» не говорите»	
1.	Даша А.	Средний	Высокий	Высокий	Высокий
2.	Женя А.	Средний	Средний	Низкий	Средний
3.	Филипп Б.	Средний	Средний	Низкий	Средний
4.	Никита Г.	Средний	Средний	Средний	Средний
5.	Елизавета Г.	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
6.	Илья С.	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
7.	Богдан З.	Высокий	Средний	Средний	Средний
8.	Милана К.	Средний	Средний	Средний	Средний
9.	Злата П.	Низкий	Средний	Низкий	Низкий
10.	Макар Ш.	Средний	Высокий	Средний	Средний

Таблица 6

***Результаты диагностики сформированности произвольности поведения
у детей КГ (контрольный этап эксперимента)***

№ п/п	Ф.И. ребенка	Уровни произвольности по каждой методике			Преобладающий уровень произвольности поведения
		«Узор»	«Графический диктант»	««Да» и «нет» не говорите»	
1.	Карина М.	Низкий	Средний	Средний	Средний

2.	Алина М.	Низкий	Средний	Средний	Средний
3.	Даниил Р.	Низкий	Средний	Низкий	Низкий
4.	Елизавета Ц.	Средний	Средний	Высокий	Средний
5.	Рома П.	Средний	Низкий	Средний	Средний
6.	Святослав Т.	Низкий	Средний	Высокий	Средний
7.	Роман Т.	Средний	Низкий	Средний	Средний
8.	Александр Ф.	Высокий	Высокий	Высокий	Высокий
9.	Роман Ч.	Средний	Низкий	Средний	Средний
10.	Варвара Ю.	Низкий	Средний	Средний	Средний

Из таблиц видно, что дошкольники ЭГ, не справившиеся с диагностическими заданиями на констатирующем этапе эксперимента, заметно улучшили свой результат. Теперь низкий результат в ЭГ показал один ребенок. В КГ результаты также изменились, но не так значительно, как в ЭГ, это можно объяснить тем, что в свободное время дети взаимодействовали друг с другом в самостоятельной деятельности, играя и рассказывая сверстникам о новых ролях. Мы считаем, залог успеха данной технологии – в целенаправленности применения сюжетно-ролевых игр.

Таблица 7

Процентное соотношение уровней сформированности произвольности поведения у детей ЭГ и КГ (констатирующий этап эксперимента)

Уровни	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Группы			
ЭГ	30%	60%	10%
КГ	10%	70%	20%

Наглядно полученные в ходе контрольной диагностики результаты представлены в диаграмме на рис. 5.

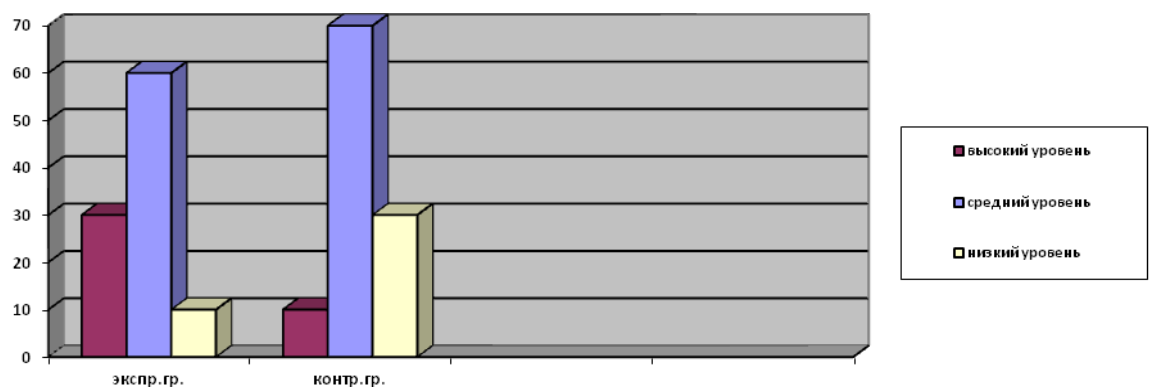


Рис. 5. Уровни сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста (в %) (контрольный этап эксперимента)

Тех детей из ЭГ, кто показал низкий результат поначалу, мы старались в ходе формирующего этапа эксперимента задействовать как можно активнее, а именно: объясняли роли, качества, которыми наделены эти роли. Наводящими вопросами помогали детям определить, какие действия соответствуют данной роли.

Сравнительные результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента представлены наглядно в диаграммах на рисунках 6-7.

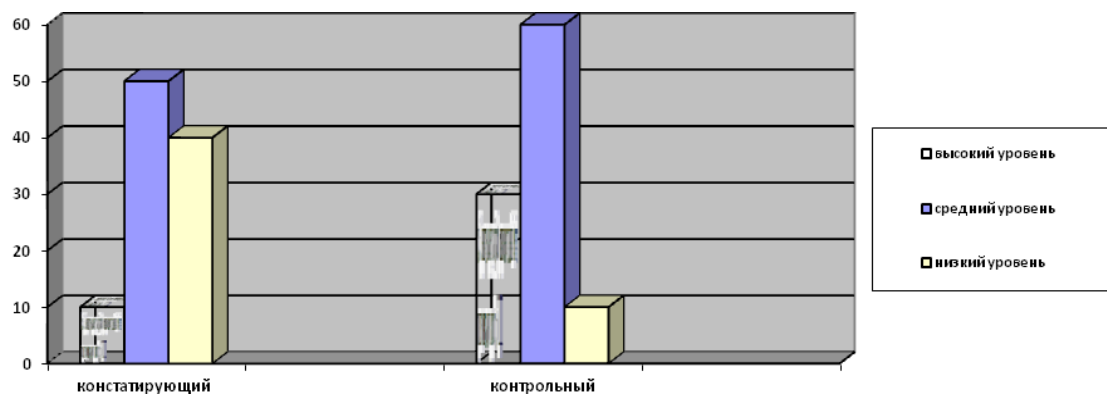
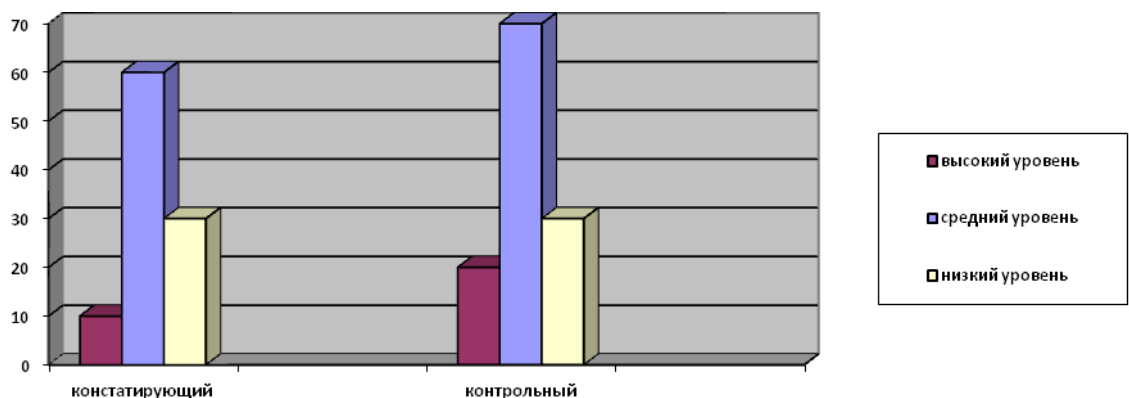


Рис. 6. Сравнительные результаты сформированности произвольности поведения у детей ЭГ



Полученные результаты позволяют нам сделать следующие выводы.

Произвольность поведения обследованных детей как новообразование дошкольного возраста находится в стадии формирования и поэтому показывает весь интервал возможностей, выраженный низким, средним и высоким уровнями сформированности.

Регулярное применение сюжетно-ролевых игр в образовательной и досуговой деятельности способствует успешному формированию произвольности поведения у старших дошкольников.

Целенаправленное применение сюжетно-ролевых игр может ускорить формирование произвольности поведения у старших дошкольников, о чем говорит большая положительная динамика ЭК по сравнению с КГ.

Полученная нами положительная динамика в произвольности поведения оказалась не очень большой. Мы это объясняем небольшой длительностью формирующего этапа эксперимента. Хотелось бы рассматривать ее как тенденцию. Как всякую тенденцию, ее необходимо поддерживать и укреплять регулярностью и интенсивностью проводимых занятий.

Наблюдения за детьми показывают, что дети на занятиях стали более внимательными, меньше отвлекались, меньше шалили. В игры стали охотнее принимать разных детей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данного исследования было определить эффективность использования сюжетно-ролевых игр в формировании произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

В качестве объекта мы выбрали произвольность поведения детей старшего дошкольного возраста, а в качестве предмета – динамику произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста под влиянием сюжетно-ролевых игр

В первой главе была изучена психолого-педагогическая литература по теме исследования: выявлены психолого-педагогические особенности развития и особенности развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста, установлена специфика сюжетно-ролевой игры в этом возрасте.

Во второй главе путем педагогического эксперимента на базе филиала №1 «Рябинка» МБДОУ д/с №109 г. Пензы был выявлен исходный уровень сформированности произвольности поведения у детей старшего дошкольного возраста.

На констатирующем этапе эксперимента было выявлено, что основная масса воспитанников и в ЭГ, и в КГ имеют средний и низкий уровни сформированности произвольности поведения. Только по одному ребенку из той, и из другой группы показали высокий уровень сформированности произвольности поведения.

На формирующем этапе эксперимента нами были организованы различные сюжетно-ролевые игры с хорошо известными и малоизвестными детям сюжетами. В свою очередь был разработан календарно-тематический план, в соответствии с которым велась работа, направленная на формирование произвольности поведения у старших дошкольников. Формирующий этап эксперимента проводился с дошкольниками экспериментальной группы с октября 2019 г. по март 2020 года.

Анализ результатов контрольного этапа эксперимента показал, что использование сюжетно-ролевых игр для формирования произвольности поведения является эффективным средством развития детей старшего дошкольного возраста, если:

- их содержание направлено на формирование показателей произвольности

поведения, а именно: принятие игровой роли; выполнение роли до конца игры; выполнение игровых действий, ориентированных на образ исполнения, и подчинение правилам, соответствующим взятой на себя роли; следование роли до конца игры.

– в них будут смоделированы реальные отношения людей и взаимосвязи их, как в профессиональной деятельности, так и в семейных отношениях;

– педагог будет включать их как в организованную образовательную деятельность, так и в совместную деятельность с детьми, реализуя содержание образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».

После применения сюжетно-ролевых игр в работе с дошкольниками 3 детей ЭГ подтвердили высокий уровень знаний (30%). 60% – 6 детей ЭГ показали средний уровень, а низкий результат показал 1 ребенок (10%). В КГ 1 ребенок (10%) продемонстрировали высокий уровень произвольности поведения, 7 детей (70%) – средний, 2 детей (20%) – низкий.

Таким образом, по итогам проведенного экспериментального исследования можно сделать следующие выводы:

Констатирующая диагностика показала, что произвольное поведение у детей старшего дошкольного возраста находится в стадии формирования.

Сюжетно-ролевые игры могут быть эффективным средством развития детей старшего дошкольного возраста.

Мы склонны рассматривать эту динамику как тенденцию, подлежащую развитию при её регулярном использовании.

Благоприятное влияние сюжетно-ролевых игр прослеживается и на занятиях, дисциплина улучшилась, дети стали внимательнее слушать задания, стараются выполнить их в соответствии с образцом. Личностные взаимоотношения также улучшились, дети стали дружнее и охотнее приглашать друг друга в совместные игры.

Таким образом, выдвинутая нами гипотеза нашла свое подтверждение. Поставленные задачи были решены, цель достигнута.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова Л.В. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа. – М.: Мозайка – Синтез, 2017. – 120 с.
2. Абрамова Л.В. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Старшая группа. – М.: Мозайка – Синтез, 2018. – 128 с.
3. Аркин Е.А. Вопросы советского дошкольного воспитания. Сборник статей. / Е.А. Аркин, А.П. Усова. – М.: Акад. пед. наук РСФСР, 1950. –148 с.
4. Батыршина А.Р. Психология воли и волевой регуляции. – М.: Флинта, 2017. – 720 с.
5. Бениаминова М.В. Воспитание детей: учебное пособие для вузов. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Медицина, 1991. – 286 с.

6. Богуславская З.М. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 1991. – 207 с.
7. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте: Психологическое исследование. – М.: Просвещение, 1968. – 464 с.
8. Буре Р.С. Социально-нравственное воспитание дошкольников. Для занятий с детьми 3-7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2016. – 80 с.
9. Веракса Н.Е. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 167 с.
10. Волков Б.С. Детская психология от рождения до школы. / Б.С. Волков, Н.В. Волкова. – СПб., 2009. – 101 с.
11. Выготский Л.С. Педагогическая психология. / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
12. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации для занятий с детьми 2-7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2013. – 128 с.
13. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности. Подготовительная к школе группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2016. – 160 с.
14. Губанова Н.Ф. Развитие игровой деятельности. Старшая группа. – М.: Мозаика-Синтез, 2016. – 112 с.
15. Дыбина О.В. Ознакомление с предметным и социальным окружением. – М.: Мозаика-Синтез, 2016. – 80 с.
16. Запорожец А.В. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976. – 96 с.
17. Киселева Г.П. Психолого-педагогические условия развития произвольности поведения детей старшего дошкольного возраста в условиях ДОО. / Г.П. Киселева, О.В. Гребенникова. – М.: МПГУ, 2009. – 152 с.
18. Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. – М.: Линка-Пресс, 2016. – 252 с.
19. Крупская Н.К. Педагогические сочинения: в 10 т., Т. 6: Вопросы преддошкольного и дошкольного воспитания детей. – М.: Академии педагогических наук, 1959. – 464 с.

20. Куцакова Л.В. Трудовое воспитание в детском саду. Система работы с детьми 3-7 лет. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – 135 с.
21. Леонтьев А.Н. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста. / А.Н. Леонтьев, А.В. Запорожец. – М.: Международный образовательный и психологический колледж, 1995. – 144 с.
22. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М.: Изд-во МГУ, 1981. – 584 с.
23. Лисина М.И. Воспитание детей раннего возраста в семье. – К.: Знание СССР, 1983. – 48 с.
24. Михайленко Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. / Н. Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: ГНОМ и Д., 2000. – 96 с.
25. Новоселова С.Л. Игра дошкольника: учебное пособие. – М.: Просвещение, 1989. – 286 с.
26. Обухова Л.Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. – М.: Тривола, 1995.– 360 с.
27. Островский Э.В. Психология и педагогика: учебное пособие. / Э.В. Островский, Л.И. Чернышова. – М.: Вузовский учебник, 2016. – 160 с.
28. Сластенин В.А. Педагогика: учебник. – М.: Академия, 2018. – 320 с.
29. Смирнова Е. О. Детская психология. – М.: ВЛАДОС, 2006. – 366 с.
30. Смирнова Е.О. Развитие воли и произвольности в раннем и дошкольном возрастах. – М., 1998. – 251 с.
31. Соловьева Л.И. Исследование индивидуальных характеристик проявлений волевого поведения старших дошкольников. – К.: Серебряная волна, 2012. – 156 с.
32. Урунтаева Г.А. Детская психология: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования. – М.: Академия, 2013. – 336 с.
33. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Педагогика, 2009. – 258 с.
34. Шуть Н.Н. Волшебные ключи игромастера. – М.: Обруч, 2013. – 176 с.
35. Щербакова Е.И. Формирование взаимоотношений детей 3-5 лет в игре. – М.: Просвещение, 2016. – 80 с.

36. Эльконин Д.Б. Введение в детскую психологию. – М.: Педагогика. 2004.
– 432 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Методика Л.И. Цеханской «Узор»

Посмотрите на «полоску» А, как можно соединять треугольники и квадраты.

Тренировочный вариант. Соедините два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом.

Диктант для первой серии («полоска Б»): «Соедините треугольник с квадратом, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, два треугольника, треугольник с квадратом».

Диктант для второй серии («полоска В»): «Соедините квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, два квадрата, еще раз два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, квадрат с треугольником, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником».

Диктант для третьей серии («полоска Г»): Соедините два квадрата, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, два квадрата, квадрат с треугольником, треугольник с квадратом, квадрат с треугольником, два треугольника, треугольник с квадратом, квадрат с треугольником, два треугольника».

Диктовать следует медленно, так, чтобы все дети успевали прочертить очередное соединение. Повторять одно и то же дважды нельзя, поскольку некоторых ребят это может натолкнуть на прочерчивание лишних соединений. Никакой помощи испытуемым во время выполнения задания экспериментатор не оказывает. После того, как все дети окончат работу, листочки собирают.

Приложение 2

Методика Д.Б. Эльконина «Графический диктант»

Текст для тренировочного узора: «Начинаем рисовать первый узор. Поставьте карандаш на самую верхнюю точку. Внимание! Рисуйте линию: одна

клетка вниз. Не отрывайте карандаша от бумаги. Теперь одна клетка направо. Одна вверх. Одна клетка направо. Одна вниз. Одна клетка направо. Одна вверх. Одна клетка направо. Одна вниз. Далее продолжайте рисовать такой же узор сами».

На самостоятельную работу дается 1,5-2 минуты. Общее время проведения методики составляет около 15 минут. Детей предупреждают, что не обязательно занимать всю ширину страницы. Диктовать следует медленно, соблюдать длительные паузы, чтобы они успевали закончить предыдущую линию.

Последующий текст таков: «Теперь поставьте карандаш на следующую точку. Приготовились! Внимание! Одна клетка вверх. Одна направо. Одна клетка вверх. Одна направо. Одна клетка вниз. Одна направо. Одна клетка вверх. Одна направо. А теперь сами продолжайте рисовать тот же узор».

Далее рисуем третий узор: «Внимание! Три клетки вверх. Одна направо. Две клетки вниз. Одна направо. Две клетки вверх. Одна направо. Три клетки вниз. Одна направо. Три клетки вверх. Теперь продолжайте рисовать этот узор»

Перед выполнением заключительного узора преподаватель обращается к ученикам «Поставьте карандаш на самую нижнюю точку. Внимание! Три клетки направо. Одна вверх. Одна клетка налево (слова «налево» выделяется голосом). Две вверх. Три клетки направо. Две вниз. Одна клетка налево (слова «налево» выделяется голосом). Одна вниз. Три клетки направо. Одна вверх. Одна налево. Две вверх. Теперь сами продолжайте рисовать этот узор».

Методика Л. Красильниковой ««Да» и «нет» не говорите»»

Перечень вопросов, в каждом варианте 10 вопросов провоцируют ребенка на ответ «да», 10 – на ответ «нет», 5 вопросов – нейтральные.

Первый вариант.

1. Как тебя зовут?
2. Ты мальчик или девочка?
3. Ты ходишь в ясельную группу детского сада?
4. Ты любишь ходить в детский сад?
5. Ты живешь далеко от детского сада?
6. Ты любишь мороженое?
7. Какого цвета бывает мороженое?
8. Ты ел черное мороженое?
9. Ты умеешь ходить на руках?
10. Ты умеешь летать?
11. Твой папа играет в куклы?
12. Ночью солнышко светит?
13. Волк боится зайца?
14. Ты любишь ходить к врачу?
15. Какого цвета халат у врача?
16. Доктор стрижет детей?
17. Тебя зовут... (называется неверное имя)?
18. Корова умеет летать?
19. Ты сейчас спишь?
20. Ты ходишь в школу?
21. На тебе надеты (платье, штаны)?
22. Зимой трава бывает?
23. Трава белая?
24. Какого цвета снег?
25. Снег горячий?

Второй вариант.

1. Как твоя фамилия?
2. Ты взрослый или маленький?
3. Ты ходишь на работу?
4. Ты живешь на небе?
5. Ты любишь конфеты?
6. Конфеты можно есть с супом?
7. Какие конфеты на вкус?
8. Ты ел горькие конфеты?
9. Ты умеешь ходить по потолку?
10. А прыгать до неба умеешь?
11. Твоя бабушка любит прыгать через скакалку?
12. Летом снег бывает?
13. Кошка боится мышки?
14. Ты любишь ходить в парикмахерскую?
15. Какого цвета халат у парикмахера?
16. Парикмахер лечит детей?
17. Твоя фамилия... (называется неверная фамилия)?
18. Птицы умеют рычать?
19. Ты сейчас гуляешь?
20. Ты ходишь в первый класс?
21. Ты сейчас в шубе?
22. Ты любишь готовить уроки?
23. Лошади кричат «му»?
24. Какого цвета бывают лошади?
25. У лошадей есть рога?

Обработка результатов: правильными являются те ответы, которые соответствуют введенному правилу не говорить «да» и «нет». Подсчитываются баллы, начисляемые за ошибки (использование при ответе на вопросы слов «да» или «нет»). Каждая ошибка оценивается в 1 балл. Слова «ага», «неа» и т. п. не рассматриваются в качестве ошибки. Не считается также ошибкой бессмысленный ответ, если он удовлетворяет формальному правилу игры. Если ребенок правильно ответил на все вопросы, то его результат оценивается в 0 баллов.

Специальное внимание следует обратить на ответы, которые не являются ни правильными, ни неправильными. Это тот случай, когда дети или молчат (не дают никакого ответа в течение 10-30 секунд), или пытаются что-то ответить, но у них ничего не получается. К этой промежуточной группе можно отнести и исправляемый ребенком с неверного на верный (или на какой-то другой) ответ прямо в ходе самого ответа.

Таким образом, все ответы ребенка можно условно отнести к четырем классам: правильные, неправильные, молчание, исправление.

Интерпретация: показателем уровня произвольности речевого общения является количество набранных ребенком баллов (или количество ответов, соответствующих правилам игры). 0 баллов, говорит о наиболее высоком уровне произвольности, т. е. умении ребенка строить свои ответы в соответствии с введенным речевым правилом. Значительное количество баллов (количество ответов трех групп: неправильных, молчаний, исправлений) свидетельствует о низком уровне развития произвольности.

Конспект НОД для детей старшего дошкольного возраста на тему «Как дикие звери готовятся к зиме»

Цель: обобщить знания детей о том, как дикие звери готовятся к зиме, о причинах изменений в их жизни.

Задачи:

- *обучающие:* закрепить, систематизировать и обобщить знания детей о том, как дикие звери готовятся к зиме, о причинах изменений в их жизни;
- *развивающие:* развивать речь детей, используя сложные предложения; наблюдательность; мыслительную активность; умение высказывать и обосновывать свои суждения;
- *воспитательные:* воспитывать любознательность, любовь к природе, интерес и бережное отношение к животным.

Материалы и оборудование: иллюстрации с изображением диких животных; «волшебные осенние листочки»; конверт с письмом; шапочки: волка, ежа, лисы, медведя, зайца, белки; атрибуты для игры «Назови семью»; шишки, лесные ягоды. магнитофон, аудиозаписи со звуками зверей;

Методы и приемы: наглядные (демонстрация, показ), словесные (беседа).

ХОД НОД

1. Вводная часть (3 мин).

Воспитатель: Ребята, нам сегодня пришло письмо. От кого? А вот послушайте внимательно загадку и попробуйте отгадать, от кого оно.

Клены смотрят удивленно:

Маляра и краски нет.

Кто ж окрасил их, в зеленый,

В красный и лиловый цвет?

Ответы детей: Осень.

Воспитатель: Правильно, ребята, письмо нам прислала осень. И она приглашает нас в осенний лес посмотреть, как лесные жители готовятся к зиме. А чтобы мы не заблудились, она прислала каждому из вас осенний листочек.

(Педагог раздает листочки.)

2. Основная часть (20 мин).

Воспитатель: Ребята, внимательно посмотрите на свои листочки и скажите, у кого какой лист (с какого дерева).

Дети: У меня лист дубовый.

У меня лист осиновый.

У меня – березовый, кленовый, ольховый, липовый, рябиновый...

Воспитатель: Это не просто листочки, эти листочки волшебные. Они будут показывать нам дорогу, чтобы мы не заблудились в лесу. Давайте вспомним, как нужно вести себя в лесу.

Дети: Нельзя ломать деревья!

Нельзя шуметь!

Нельзя разорять птичьи гнезда!

Нельзя разорять муравейники!

Нельзя сорить!

Нельзя уносить домой животных!

Воспитатель: Молодцы! Вы хорошо знаете правила поведения в лесу.

Теперь мы можем отправляться в наше путешествие. Давайте закроем глаза и скажем волшебные слова:

Осень в бежевой косынке,
С ярко-рыжею косой,
По лесной спешит тропинке
И ребят с собой зовет.
Листик раз, листик два,
Открываем все глаза.

Воспитатель: Ребята, а как вы думаете, лесные звери готовятся к зиме?

Дети: Готовятся.

Воспитатель: Я думаю, мы сегодня узнаем, как звери готовятся к зиме.

А вот и первая хозяйка леса.

С ветки на ветку,
Быстрый, как мяч,
Скачет по лесу
Рыжий циркач.

Вот на лету
Он шишку сорвал,
Прыгнул на ствол
И в дупло убежал.

Дети: Белка.

Педагог: Ребята, давайте мы спросим у белочки, почему она не боится морозов.

Белочка: Щедрая осень подарила мне новую шубку. Всё лето она была рыженькая, а к зиме становится серенькой. Демонстрация фото белки в рыжей и серой окраске.

Воспитатель: Ребята, а где живет белка?

Дети: Белка живет в дупле.

Белка: Я живу в дупле. Все лето и осень я собирала грибы, ягоды, шишки и прятала их в разных местах. Зимой я буду питаться своими запасами.

Воспитатель: Спасибо, белочка, теперь ребята знают, как ты подготовилась к зиме.

Белка: Ребята, но мне хотелось бы, чтобы вы ответили на мои вопросы:

«Подумайте и скажите»

Что у белки одно? Два? Четыре? Много?

(Ответы детей.)

Белка: Ребята, вы правильно ответили на мои вопросы, и я дарю вам на память шишки.

Воспитатель: Давайте, ребята, поблагодарим белочку и попрощаемся с ней. Отправляемся дальше. Кто-то там шуршит в кустах. Включается аудиозапись звука фырканья ежа, а затем предлагается отгадать загадку.

Лежала между ёлками
Подушечка с иголками.
Тихонечко лежала,
Потом вдруг убежала.

Дети: Ёжик.

Воспитатель: Ребята, а где прячется ёжик?

Дети: В норке под кучей листьев и хвороста.

Ёж: Знаете, чем питаются ежи?

(Ответы детей.)

Ёж: Всё, что попадётся: змей, кузнечиков, улиток, червяков, земляные корешки, мышек, ящериц, ягоды. С наступлением темноты мы выползаем из норы и ищем себе пищу. Нас называют ночными охотниками. В конце осени мы сворачиваемся в клубок и спим в тёплом гнёздышке-норке, устланном травой, мхом и листьями. А раз всю зиму мы спим, то и запасов нам не надо делать, например, как белке. Перед тем, как залечь в спячку, нам нужно много съесть еды. Ведь, если не зажиреешь к зиме, тощим ляжешь, то можно и умереть. А просыпаемся мы только весной, когда станет совсем тепло.

Воспитатель: Ребята, давайте мы с вами немного отдохнем. Ёжик, присоединяйся к нам.

Дыхательное и имитационное упражнение «Ёжик».

Покажите, как ёжик ищет еду, морщит носик, фыркает. (Дети, подражая педагогу, морщат носик, прикусывают нижнюю губу, произносят звук [ф-ф-ф].)

Покажите, как ёжик сердится, пыхтит. (Дети хмурят брови и произносят звукосочетания «пых-пых-пых».)

Ёжик надувает и сдувает щёки. (Дети надувают щёки, а затем делают выдох с призывом «пу-у-у».)

Когда ёжик устанет... (Выдох горлышком с призывом «ха-а-а».)

Язычок высовывает... (Широкий язычок кладут на нижнюю губу и держат 5 секунд в таком положении.)

Ёжик вдруг начал зевать... (Имитируют зевание.)

Ёж: Спасибо, ребята. Теперь мне пора в мою теплую норку. Но на прощанье я хочу вас попросить, если вам доведётся повстречаться с ёжиком, не забирайте его к себе домой. Ежи не живут в домах, они болевают и погибают. Мы, ежи, любим жить у себя в лесу, а не у вас в домах. Если встретите ёжика, рассмотрите его тихонько, не пугая, и идите дальше своей дорогой. А ёж отправится дальше по своим лесным ежиным делам, а на память о нашей встрече, я подарю вам лесные ягоды.

Воспитатель: Спасибо тебе, ёжик, ребята так много о тебе узнали. До свиданья, до весны! А мы, ребята, отправляемся дальше. Слышите, как шуршат

листочки под ногами. Какая вокруг красота. Смотрите, чей-то хвостик торчит из-за кустов.

И ушаст, и глазаст,

И пугаться горазд.

Заберётся в куст – и спит,

Кочерыжку съест – и сыт.

Дети: Заяц.

Воспитатель: Ребята, а что вы знаете о зайцах.

Дети: Это дикое животное. Уши у зайца длинные, а хвост пушистый и короткий.

Заяц: А еще у меня весной и летом шуба серая, а зимой белоснежная, тёплая и пушистая. Летом я питаюсь травой, корой деревьев, клевером, мышиным горошком, грибами. Да мало ли что может найти в лесу заяц. Зимой прокормиться зайцу трудно. Нору зайцы не делают и пропитание на зиму не собирают. Днём мы спим, спрятавшись в чаще леса: под корнями вывернутого бурей дерева или забившись в ямку под кустами. От зимней стужи зайцы укрываются в лесной чаще, зарывшись в пушистый снег под кустом. Вот и вся заячья подготовка к зиме. Корма зимой в лесу мало, поэтому зайчишки подбираются к стогам и лакомятся сеном. Иногда приходят на огороды и обгрызают капустные кочерыжки, а если в саду стволы молодых яблонек, то заяц может обгрызть с них кору. Нередко заяц скачет по лесу за лосем и подбирает за ним молодые побеги осин.

Воспитатель: Спасибо тебе, зайчик, за такой интересный рассказ о себе. А ребята тебя научат зарядке, чтобы ты, когда тебе будет холодно, немножко разогрелся.

Физкультминутка «Зайка».

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Вышел зайка погулять. (ходьба на месте)

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Будем с зайкой мы играть. (руками изображаем над головой уши зайца)

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Любит зайка поскакать. (прыжки на месте)

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Хочет лапками стучать. (стучим ладонями по коленям)

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Будем головой кивать. (киваем головой)

Один, два, три, четыре, пять (хлопаем в ладоши)

Всем пора нам отдыхать. (садимся на корточки)

Заяц: Спасибо, ребята. Теперь я точно не замерзну. Ну, мне пора, а то там кто-то крадётся.

Воспитатель: До свиданья, зайчик. Ребята, а там и правда кто-то крадётся, включается аудиозапись хруста веток и предлагается отгадать загадку.

Не любит семечки из шишек,
А ловит бедных серых мышек.
Среди зверей она – краса!
Плутовка рыжая...

Дети: Лиса.

Воспитатель: А что вы знаете о лисе?

Дети: Лисица – одно из самых красивых хищных животных. мех у лисы длинный и пушистый рыжего цвета.

Лиса: Летом у меня мех редкий и короткий, а зимой густой и длинный. А где я живу, знаете?

Дети: В норке.

Лиса: Правильно. Лисы роют в земле глубокие норы. Свои норы лисы обычно устраивают на склонах оврагов или холмах, защищенных густой травой и кустарником. Лисицы – это хищники. Они охотятся как на мелких животных (полёвок, мышей, хомяков), так и на более крупных (зайцев). Чаще всего добычей лисиц становятся мыши-полевки (особенно зимой). Зимой у лис сформировался свой способ охоты на мелких грызунов. Этот способ заключается в том, что лиса прислушивается к шорохам и звукам под снегом, а услышав писк полевки, быстро прыгает головой в снег, разрывает его лапами и старается поймать грызуна. Иногда лисы могут утащить из дворов птиц – гусей или кур, но это случается очень редко. А летом мы можем питаться растительной пищей – ягодами, травами, плодами.

Воспитатель: Спасибо тебе, лиса. Ребята, так как же лиса готовится к зиме?

Дети: У нее к зиме мех становится густой и длинный.

Лиса: Правильно, ребята. Когда мой мех станет густым и длинным, значит, я готова к зиме.

Воспитатель: Лиса, хочешь поиграть с нами?

Игра «Назови семью».

Папа – заяц; мама – (зайчиха); детёныш – (зайчонок).

Папа – волк; мама – (волчиха); детёныш – (волчонок).

Папа – ёж; мама – (ежиха); детёныш – (ежонок).

Папа – лис; мама – (лиса); детёныш – (лисёнок).

Папа – медведь; мама – (медведица); детёныш – (медвежонок).

Папа – белка; мама – (белка); детёныш – (бельчонок).

Воспитатель: Молодцы, ребята. Давайте попрощаемся с лисой и отправимся дальше. Ой, слушайте внимательно кто же это может быть , кто-то такой большой, включается аудиозапись звука медведя.

В чаще он лесной живет,

Сладкоежкой слывет.

Летом ест малину, мёд,

Лапу зиму всю сосёт.

Может громко зареветь,

А зовут его....

Дети: Медведь.

Воспитатель: Что же, Миша, расскажи нам о себе. Как ты к зиме готовишься?

Медведь: Я всеядный. Я ем молодую хвою, траву, ягоды, насекомых, мед, рыбу, мелких грызунов. Я ем всё, что можно добыть без особых усилий. Медведи очень умные, они зимнюю квартиру находят заранее и устилают её травой и листьями. Берлогой может стать куча валежника, небольшая пещера в скале. Зиму – самое голодное суровое время – медведь проводит в берлоге. Вход в берлогу медведь заваливает ветками и землёй. Сон у него чуткий. Жир, накопленный за лето и осень, экономно расходуется во время сна.

Воспитатель: Ребята, а вы знаете, когда медведь впадает в спячку?

Дети: Медведи забираются в берлогу в ноябре.

Медведь: Правильно, ребята. В берлогу медведи забираются до первого

снега, чтобы не было следов, не было видно берлоги.

Воспитатель: Мишка помоги нам сыграть в игру «Кто где живёт».

Вывешиваются картинки с изображением животных и их жилищ, детям необходимо соединить, где чье.

Медведь ищет ...(берлогу)

Белка утепляет ...(дупло)

Лиса ищет ...(нору)

Волк устраивает ...(логово)

Ёж утепляет ...(норку)

Воспитатель: какие молодцы! Спасибо медведю за помощь.

Медведь: Ребята, мне приятно было с вами познакомиться, вы так внимательно меня слушали. За это я подарю вам бочонок меда. А теперь я с вами прощаюсь, мне пора спать. До свиданья.

Воспитатель: До свиданья, Мишка, спасибо за мед. Спокойной тебе зимы. Ребята, нам тоже пора возвращаться в детский сад. Давайте произнесем волшебные слова.

Дети: Осень в бежевой косынке,

С ярко-рыжею косой,

По лесной спешит тропинке

И ребят с собой зовет.

Листик раз, листик два,

Открываем все глаза.

3. Заключительная часть (3 минуты).

Воспитатель: Вот мы и дома. Ребята, вам понравилось наше путешествие?

Что нам оставили в подарок звери?

Что нам оставила белка?

Что нам оставил ёж?

Что нам оставил медведь?

Что вам больше всего понравилось? Почему?

Что нового вы узнали?

(Ответы детей.)

Воспитатель: Молодцы! А из шишек я предлагаю сделать поделки и

подарить малышам.