

## **ВИКОРИСТАННЯ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВИХ ІГОР В НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ДНЗ: НАПРЯМИ ВДОСКОНАЛЕННЯ**

*Людмила Григораши  
Київ*

*У статті визначено напрями використання сюжетно-рольових ігор в навчально-виховному процесі дошкільного навчального закладу.*

*Ключові слова: сюжетно-рольові ігри, соціалізація, ігровий простір.*

На сучасному етапі оновлення дошкільної освіти увага акцентується на вихованні всебічно розвиненої дитини, яка має бути повністю підготована до самостійного життя в суспільстві, що потребує життєздатних, самостійних, комунікабельних особистостей. Відповідно до Закону України «Про дошкільну освіту» одним із напрямів цілісного процесу дошкільної освіти є її «...спрямування до набуття дитиною життєвого соціального досвіду, забезпечення різнобічного (у тому числі ціннісного, морально – соціального, інтелектуального) розвитку малюка» [8, 62]. Саме остання складова займає в сучасній педагогіці одне з головних місць, оскільки інтелектуальний розвиток передбачає, перш за все, набуття здатності розуміти, усвідомлювати, пояснювати, перетворювати навколишню дійсність.

Одним з основних факторів інтелектуального розвитку дитини виступає сюжетно-рольова гра, яка зумовлює найголовніші зміни в психологічних особливостях особистості дошкільника. Зображуючи в сюжеті певні відносини між людьми, дитина тим самим засвоює їх. Відповідно, сюжетно-рольова гра не може виникнути, якщо дитина не знайома із взаєминами людей, яких вона зображає. Беручи на себе різні ролі, діти за рахунок зміни позицій можуть навчитися виділяти переживання інших людей. Тому у дітей підвищується прагнення поводитися морально. Але щоб такий етичний зміст дійсно став головним у поведінці дитини, він має бути включеним до виконання реальних завдань, у вирішенні яких дитина буде діяти від свого імені, а не з позиції ролі,

яку вона виконує у грі. Зважаючи на це, у сюжетно-рольовій грі фахівці з дитячого розвитку виділяють два плани: сюжетно-рольові відносини та реальні відносини з приводу гри [7].

У результаті багатьох досліджень науковці дійшли висновку, що сюжетно-рольова гра - це основний вид дитячої гри, що забезпечує розвиток соціалізації дітей дошкільного віку. Проблему використання сюжетно-рольових ігор у процесі соціально-інтелектуального розвитку дітей дошкільного віку досліджували Н. Гавриш, Н. Короткова, С. Ладивір та інші.

Зокрема, у роботах С. Ладивір охарактеризована сюжетно-рольова гра старших дошкільників як здатність створювати сюжет для індивідуальної гри з опорою на наявний досвід; уміння взяти на себе роль та розгорнути сюжет спільної гри; здатність створити ігрову ситуацію для реалізації свого задуму [3, 18].

Н. Короткова вивчала способи взаємодії дітей у сюжетно-рольовій грі, що забезпечує спільну побудову сюжету. На її думку, самостійна спільна сюжетно-рольова гра в старшому дошкільному віці сприяє розвитку суспільних якостей особистості, що є дуже важливим для взаємодії з оточуючими [3, 5].

Н. Гавриш та А. Іванова досліджують гру як стратегічний, складний, багатоплановий вид діяльності, яка передбачає не тільки усвідомлення ігрового задуму, сюжетної лінії, а й певну послідовність спрямованих сукупних дій усіх учасників гри. За словами педагогів, стратегічна гра уможлиблює наявно спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду дітей та їх інтелектуального розвитку. Це характеризує сюжетно-рольову гру як засіб виявлення життєвого досвіду дитини та вміння чи невміння використовувати його в повсякденному житті [3].

Проаналізувавши дослідження вчених, які присвячували свої праці вказаній проблемі, обґрунтуємо вибір сюжетно-рольової гри як ефективний засіб інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку в умовах сучасного дошкільного навчального закладу, кількома чинниками:

- по-перше, гра є провідним видом діяльності в дошкільному дитинстві;

- по-друге, гра - способом включення дитини в соціальні відносини;
- по-третє, гра - ефективним розвиваючим середовищем [3, 12].

Таким чином, дослідження впливу сюжетно-рольових ігор на інтелектуальний розвиток дітей старшого дошкільного віку в умовах ДНЗ визначили передумови впровадження експериментальної методики в навчально-виховний процес експериментальної групи за трьома напрямками:

1) спеціально організовані вчення у формі занять «Подорож до Країни Професій», «Праця в куточку природи», «Магазин іграшок», «Іграшковий майстер», які мали на меті: вказати дітям старшого дошкільного віку на основні правила міжособистісних стосунків у соціумі; навчити дітей розуміти не тільки себе, а й прислухатися до думок та потреб інших людей; усвідомлювати важливість кожної професії; продовжити знайомити дітей з літературними та фольклорними творами на морально-етичну тематику; розвивати емоційну культуру дітей, образно-мовне мислення, мовленнєву культуру; виховувати потребу в любові, чуйності, людяності, доброті, повазі; розвивати спостережливість, мислення, уяву.

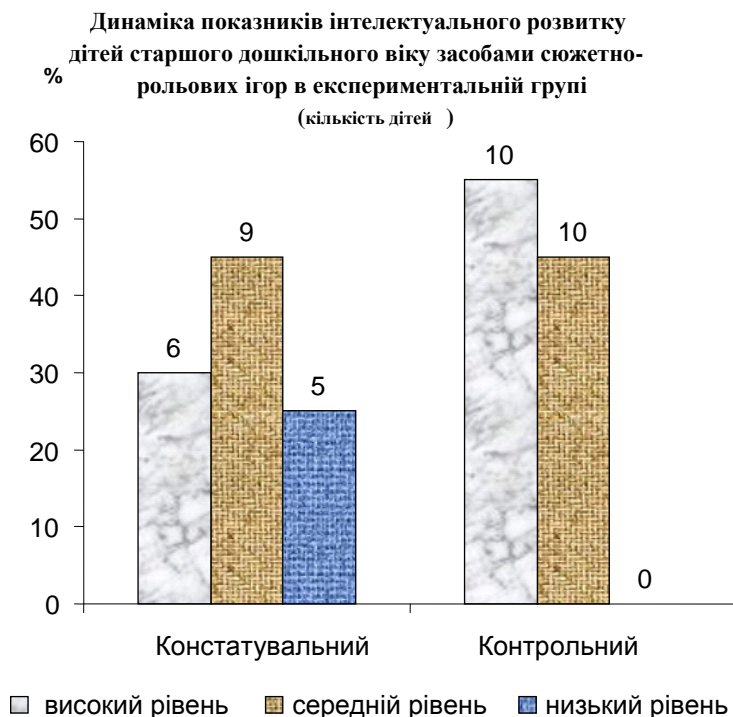
2) спільна діяльність дорослого з дітьми, що будується на невимушеній, необов'язковій формі у вигляді сюжетних ігор-стратегій «Ми маленькі бізнесмени», «Ми будуємо дитячий садочок», «Ми будуємо кафе», «Ми йдемо в салон краси», «Світ дорослих і я», «Народна іграшка», які мали на меті: формувати у дітей уявлення про професійно-орієнтовані стосунки людей; уточнювати знання про професії; розвивати здатність передбачати можливі результати своїх дій; знаходити нестандартні способи розв'язання проблем; планувати послідовність своїх дій; сприяти розвитку інтелектуальних здібностей, уяви, збагаченню мовленнєвого досвіду; збагачувати словник дітей відповідно до теми заняття; вчити дітей добирати слова-синоніми до прикметників; закріплювати у активному мовленні ввічливі слова; розвивати вміння граматично правильно будувати речення; закріпити вміння складати творчі розповіді на запропоновану тему, використовуючи картки, малюнки, творчі вироби; виховувати вміння доводити розпочату справу до кінця.

3) спільна самостійна діяльність самих дітей у вигляді сюжетно-рольових ігор під частково прямим керівництвом вихователів «Магазин квітів», «Організуємо свято мамі», «Кав'ярня», «Правила дорожнього руху», «Допоможи лікарю Айболиту», «Іграшкова майстерня », які мали на меті: об'єднати дітей спільною діяльністю; навчити дітей домовлятися та діяти разом; формувати уявлення дітей про велику кількість професій та розрізняти їх; вчити групувати предмети за способом використання та розуміти призначення предметів, необхідних для життя людей різних професій; виховувати повагу до людей різних професій; налагоджувати стосунки між дітьми в нестандартних ситуаціях, що виникають в нових ігрових ситуаціях; розвивати творчу уяву, мислення, самостійність; вчити дітей оцінювати вчинки людей, давати характеристику їх діям; розвивати логічне мислення; дотримуватися загальних правил співіснування людей в суспільстві.

Впроваджуючи експериментальну методику в навчально-виховний процес ДНЗ, ми також виходили з позицій, що предметно-ігрове середовище буде розвиваючим тільки за умови, що воно розширює, поглиблює уявлення дошкільників про особливості людською житла та найважливіші для людського буття споруди соціального призначення, а також транспорт. Удосконалення вміння дитини використовувати за призначенням предмети та знаряддя, дозволяє дитині самостійно визначати ігровий сюжет, робити його змістовним, розподіляти ігрові ролі, дотримуватися правил рольової поведінки, налагоджувати ігрову взаємодію, використовувати й розподіляти іграшки та ігрові атрибути, реалізовувати ігровий задум, перетворювати ігровий простір, орієнтуватися в творах мистецтва (образотворчого, музичного, театрального, літературного), допомагати опанувати мову цих видів мистецтва, передавати художній образ різними мистецькими засобами, стимулювати до творчості.

Результати аналізу експериментального дослідження показали, що в контрольній групі, де керівництво сюжетно-рольовими іграми проводилося за традиційною методикою, сталися незначні зміни у відповідних видах поведінки та розвитку дітей. Водночас в експериментальній групі значно

підвищився рівень інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку. Аналіз матеріалів контрольного експерименту засвідчив, що в експериментальній групі низький рівень розвитку дітей не було виявлено, кількість дітей, віднесених до середнього рівня збільшилася до 50%, віднесених до високого рівня – 50%. У контрольній групі зміни показників майже не відбулися. Динаміку показників рівня інтелектуального розвитку дітей старшого дошкільного віку в експериментальній групі можна побачити на діаграмі.



Як бачимо, позитивна динаміка змін в інтелектуальному розвитку дошкільників можлива в умовах спеціально організованої роботи, зокрема використання сюжетно-рольових ігор різноманітних тематик в навчально-виховному процесі дошкільного закладу.

За результатами експериментального дослідження ми змогли чітко охарактеризувати вплив сюжетно-рольових ігор на інтелектуальний розвиток старших дошкільників:

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

- сюжетно-рольова гра відрізняється більшою розмаїтістю тематики, складністю й розгорненням сюжетів;
- діти відбивають в іграх події та ситуації, що далеко виходять за рамки їхнього особистого досвіду, прагнуть відтворити те, що відбувається в житті країни й усього людства;
- діти заздалегідь планують гру - домовляються між собою про тему гри, розподіляють ролі, підбирають потрібний ігровий матеріал;
- сюжет гри визначається в її ході за рахунок виконання кожним учасником своїх рольових дій, звернених до партнерів по грі, і їхніх відповідних дій.

В перебігу роботи нами були виявлені такі типові труднощі:

- далеко не завжди дітям вдається (особливо при великій кількості учасників гри) послідовно розвертати складний сюжет;
- нерідко задуми окремих дітей приходять в протиріччя або діти не розуміють змісту звернених до них рольових дій партнера (потрібне спеціальне обговорення подальшого ходу гри, інколи - втручання дорослого);
- ігрові дії старших дошкільників звичайно виглядають скоріше натяком на виконання дії, чим реальним його виконанням ( носять умовний характер).

За результатами експерименту ми дійшли висновку, що

- основного значення в інтелектуальному розвитку набувають словесні форми – висловлювання від імені свого персонажу до інших учасників гри;
- більшу увагу діти приділяються точному дотриманню правил, які накладає на кожного учасника гри виконувана ним роль;
- більш привабливими для дітей стають аксесуари, що позначають роль (підзорна труба для капітана, безкозирка - для матроса, сумка із червоним хрестом або білою шапочкою - для лікаря, пілозахисні окуляри - для мотоцикліста й т.п.);
- відбувається співвідношення рольових і реальних взаємин;

- проявляються організаторські здібності керування сюжетно-рольовими іграми.

Таким чином, використання сюжетно-рольових ігор в навчально-виховному процесі ДНЗ позитивно сприяє інтелектуальному розвитку, активності, ініціативності, творчості, національній самодостатності дошкільника.

#### Література

1. Артемова Л. В. Розвиток теорії та практики дитячої гри // Дошкільне виховання. – 2001. - № 7. – С. 18 – 19.
2. Біла І. Дитина відкриває навколишній світ // Дошкільне виховання. – 2005. - № 6. – С. 26 - 27 .
3. Богуш А. Діти і соціум: особливості соціалізації дітей дошкільного та молодшого шкільного віку / А. Богуш., Л. Варяниця, Н. Гавриш; Науково-дослідний центр з проблем соціальної педагогіки та соціальної роботи АПН України, Луганський над. пед. Університет ім. Т. Шевченка. - Луганськ: Альма-матер. 2006. - 808 с.
4. Бурова А., Долина О. Проблемні питання дошкільної освіти // Дошкільне виховання. – 2000. - № 7. – С. 5-6.
5. Вікові особливості розвитку дитини / упоряд. Л.Балим. –К., 2010. – 20 с.
6. Галузинський В.М. Педагогіка: теорія та історія. – К., 1995.
7. Григоренко Г. И. К проблеме руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольника. // Дошкільна освіта. – 2003. – № 1.
8. Збірник законодавчих і нормативних актів про дошкільну освіту / Упорядники К.Л.Крутій, Н.В.Погрібняк. - 4-те видання. Доповнене. - Запоріжжя: ТОВ "Ліпе" ЛТД, 2005. - 336 с.
9. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка: Навч. посібник. - К. : Академвидав, 2006. - 456с.
- 10.<http://osvita.ua>
- 11.<http://zakon.rada.gov.ua>.

*В статье определены направления использования сюжетно-ролевых игр в учебно-воспитательном процессе дошкольного образовательного учреждения.*

*Ключевые слова: сюжетно-ролевые игры, социализация, игровое пространство.*