

Диагностика развития сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте



Тест 1. Взятие ребенком на себя роли

Цель. Изучение особенностей взятия ребенком на себя роли.

Экспериментальный материал. Сюжетные игрушки для игр в «детский сад», «семью», «больницу».

Ход проведения исследования. Проводится 3 экспериментальные серии игр с детьми 3-7 лет.

Первая серия. Игры в «самих себя», во «взрослых», в «товарищей».

Серия состоит из трех взаимосвязанных ситуаций;

1 ситуация — экспериментатор организует игру в «детский сад», но так, чтобы каждый из ее участников оставался самим собой: воспитатель — воспитателем, а дети — детьми. Если дети согласны, воспитатель передает им управление игрой, при необходимости спрашивает. «Что надо делать?» — и выполняет их указания;

2 ситуация — в случае отказа детей от игры в «самих себя» или по ее окончании, если игра возникает, взрослый предлагает играть иначе: один ребенок будет воспитателем (называя при этом имя воспитателя группы), а воспитатель с другим ребенком — детьми. В дальнейшем педагог участвует в развертывающейся игре в роли одного из детей;

3 ситуация воспитатель предлагает поиграть так: он будет воспитателем группы, а дети будут играть роль кого-либо из товарищей своей же группы. При этом он или сам называет имена тех, кого будут изображать играющие, или предлагает детям выбрать самим.

В каждой из организованных таким образом игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп детского сада.

Вторая серия. Игры с нарушением последовательности действий при выполнении ребенком роли. Организуются игры с хорошо знакомым детям содержанием; в «детский сад», в «больницу», в «Семью». По ходу игры экспериментатор пытается нарушить последовательность действий (например, сначала предлагает «съесть мороженое, а потом суп»). В каждой из игр принимают участие по двое детей всех возрастных групп.

Третья серия. Игры с нарушением смысла роли. Роль ставится в противоречие с действиями, которые должен выполнять ребенок. Можно использовать 2 ситуации:

1 ситуация - с детьми разворачивается ролевая игра «трамвай»: предлагается сумка для денег, билеты, подготавливается место для водителя. После того как игра разворачивается, детям предлагают играть так: водитель будет продавать билеты, а кондуктор вести вагон. Когда измененная игра начинается, экспериментатор, играющий с детьми, выходит на остановку и говорит, что водителя зовет начальник депо;

2 ситуация - разыгрываются игры с правилами: «Волк и зайцы», «Волк и гуси», «Кот и мыши», «Лиса и зайцы». Предлагают, чтобы гуси ловили волка, зайцы - лису и волка, мыши — кота.

Оценка результатов. В первой серии определяют, что, прежде всего, выделяет ребенок в действиях взрослого. Выясняют, как роль взаимосвязана с правилами действия или общественного поведения. Во второй серии анализируют, каков характер логики действий и чем она определяется. Как относится ребенок к нарушению логики действий и каковы мотивы протеста против ее нарушения? На основе данных первой и второй серий определяют уровень развития игры для каждого ребенка (Табл. 1). В третьей серии определяют отношение ребенка к роли, взятой на себя в игре, доказать, что внутри роли фактически имеется известное правило поведения, отражающее логику реального действия и реальных отношений.

Тест 2. Устойчивость в подчинении игровому правилу (по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики. Изучение устойчивости в подчинении игровому правилу.

Экспериментальный материал. Сюжетные игрушки для игры в «дочки-матери» и «пожарных».

Ход проведения исследования. Исследование проводится с детьми 3-7 лет. Сюжет игры варьируют с учетом возраста и пола детей.

Взрослый организует следующие ситуации:

ситуация - экспериментатор предлагает детям поиграть в «дочки-матери». Когда игра разворачивается, он берет на себя роль воспитателя и предлагает играющим оставить своих дочек в детском саду;

ситуация — экспериментатор организует игру в «пожарных», берет на себя роль пожарного и, когда команда прибывает тушить пожар, просит шофера остаться в машине.

Оценка результатов. Анализируют поведение ребенка в ситуации борьбы мотивов, когда необходимо подчиниться правилу, вытекающему из роли, преодолев сиюминутные желания. Детей распределяют по четырем уровням подчинения игровому правилу (таблица 1) по возрастам: 3-4 года, 4-5 лет, 5-6 лет, 6-7 лет.

Тест 3. Влияние сюжета и роли на подчинение правилу, содержащемуся в игре
(по Д. Б. Эльконину)

Цель диагностики. Изучение влияния сюжета и роли на подчинение правилу игры.

Экспериментальный материал. Разработанные сюжеты игр в «эстафету», «машинистов», «прятки», «кошки-мышки».

Ход проведения исследования. Исследователь организует несколько серий.

Первая серия. Взрослый с детьми проводит эстафету. Все испытуемые встают в линию и по сигналу экспериментатора — «Раз, два, три!» должны бежать к нему.

Вторая серия. Экспериментатор предлагает поиграть в «машинистов». Дети встают в одну линию, каждый из них — машинист. По сигналу экспериментатора (3 хлопка в ладоши) машинисты должны бежать к нему. Кто выезжает раньше или задерживается, тот проигрывает.

Третья серия. Проводится индивидуально. Экспериментатор играет с ребенком в «прятки». Ребенок прячется, а взрослый его ищет. Перед началом игры ребенку говорят: «Сиди тихо. Если выглянешь или будешь разговаривать, я тебя сразу найду и поймаю».

Четвертая серия. Проводится индивидуально. Игра в «кошки-мышки». Ребенок-мышка прячется в норку. Перед этим экспериментатор-кошка говорит: «Сиди тихо. Я — голодная кошка. Если выглянешь или зашумишь, я тебя сразу найду и съем». Затем предлагает поиграть в «машинистов». Дети встают в одну линию, каждый из них

Таким образом, во второй серии появляется роль, а в четвертой — еще и сюжет.

Оценка результатов. Подсчитывают количество детей, подчинившихся и не подчинившихся правилу. Результаты заносят в таблицу (таблица 2).

Рассматриваются особенности поведения детей разных возрастов в играх с сюжетом и без сюжета и особенности подчинения правилу в игре. Делают выводы о влиянии сюжета и роли на эффективность подчинения правилу.

Тест 4. Особенности сюжетно-ролевой игры

Цель диагностики. Изучение особенностей сюжетно - ролевой игры.

Ход проведения исследования. Проводят наблюдение в естественных условиях за самостоятельной сюжетно - ролевой игрой детей 2—7 лет.

Оценка результатов. Анализ протоколов проводят по схеме:

1. Замысел игры, постановка игровых целей и задач.

Как возникает замысел игры (определяется игровой средой, предложением сверстника, возникает по инициативе самого ребенка и т. д.).

Обсуждает ли замысел игры с партнерами, учитывает ли их точку зрения.

Насколько устойчив замысел игры. Видит ли ребенок перспективу игры.

Статичен ли замысел или развивается по ходу игры. Насколько часто наблюдается импровизация в игре.

Умеет ли сформулировать игровую цель, игровую задачу словесно и предложить ее другим детям.

2. Содержание игры.

Что составляет основное содержание игры (действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми).

Насколько разнообразно содержание игры. Как часто повторяются игры с одинаковым содержанием. Каково соотношение предметных, бытовых игр, отражающих общественные отношения.

3. Сюжет игры.

Насколько разнообразны сюжеты игр. Указать их название и количество.

Какова устойчивость сюжета игры, т. е. насколько ребенок следует одному сюжету.

Сколько событий ребенок объединяет в один сюжет.

Насколько развернут сюжет. Представляет ли он из себя цепочку событий или одновременно ребенок является участником нескольких событий, включенных в сюжет.

Как проявляется умение совместно строить и творчески развивать сюжет игры.

Каковы источники сюжетов игры (кинофильмы, книги, наблюдения, рассказы взрослых и т. д.).

4. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре.

Обозначает ли выполняемую роль словом и когда (до игры или во время игры).

Какие средства использует для взаимодействия с партнером по игре (ролевая речь, предметные действия, мимика и пантомимика).

Каковы отличительные особенности ролевого диалога (степень развернутости: отдельные реплики, фразы, длительность ролевого диалога, направленность к игрушке, реальному или воображаемому партнеру).

Передает ли и как характерные особенности персонажа.

Как участвует в распределении ролей. Кто руководит распределением ролей. Какие роли чаще исполняет: главные или второстепенные. Как относится к необходимости выполнять второстепенные роли.

Что предпочитает ребенок: играть один или входить в игровое объединение. Дать характеристику этого объединения: численность, устойчивость и характер взаимоотношений. Есть ли у ребенка любимые роли и сколько он может выполнять ролей в разных играх.

5. Игровые действия и игровые предметы.

1. Использует ли ребенок в игре предметы-заместители и какие. По какому принципу ребенок выбирает предметы-заместители и преобразует их для использования в игре.

2. Дает ли словесное обозначение предметам-заместителям, насколько легко это делает.

3. Кто является инициатором выбора предмета-заместителя: сам ребенок или взрослый. Предлагает ли свой вариант замещения партнеру:

4. Использует ли в игре образные игрушки и как часто. Есть ли у ребенка любимые игрушки.

Есть ли у ребенка любимые игрушки.

5. Характеристика игровых действий: степень обобщенности, развернутости, разнообразия, адекватности, согласованности своих действий с действиями партнера по игре. Какова роль слова в осуществлении игровых действий.

6. Как воспринимает воображаемую ситуацию, понимает ли ее условность, играет ли с воображаемыми предметами.

6. Игровые правила.

Выполняют ли правила функцию регулятора игры. Создается ли правило ребенком. Как соотносит ребенок выполнение правила со взятой на себя ролью. Следит ли за выполнением правил другими детьми. Как реагирует на нарушение правил партнерами по игре. Как относится к замечаниям партнера по игре по поводу выполнения им правил.

7. Достижение результата игры.

Как соотносится первоначальный замысел и его реализация в игре. Соотносит ли ребенок свой замысел с достигнутым результатом. Какими средствами достигается реализация замысла.

8. Особенности конфликтов в игре.

По поводу чего чаще всего возникают конфликты (распределение ролей, выполнение правил, обладание игрушкой и т. д.). Каковы способы разрешения конфликтов.

9. Игровая среда.

Готовит ли игровую среду заранее или подбирает предметы по ходу игры. Использует ли предложенную игровую среду (оборудование игрового уголка) и как.

10. Роль взрослого в руководстве игрой.

Обращается ли ребенок к взрослому в процессе игры и по поводу чего. Как часто обращается. Предлагает ли принять взрослому участие в игре. Полученные результаты соотносят с таблицей 3 и определяют уровень развития сюжетно-ролевой игры в соответствии с возрастом ребенка.

Тест 5. Игровая комната

Цель диагностики. Выявление особенностей общения и взаимодействия детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности.

Ход проведения исследования. Взрослый вызывает к себе одного ребенка и дает следующую инструкцию: «Представь себе, что к тебе прилетел волшебник и пригласил в свой замок. В этом замке есть волшебная комната, в которой собраны все игры, все игрушки, какие только есть на белом свете. Ты можешь, прийти в эту

комнату и делать в ней все, что захочешь. Но есть два условия. Ты должен прийти туда не один. Возьми с собой двоих, кого ты захочешь. И еще: все, что вы будете там делать, будешь предлагать ты сам».

Затем ребенку задают вопрос: «Кого ты с собой возьмешь?»,. Если ребенок называет имена детей, например: «Возьму Сашу и Вову», то важно уточнить, что это за дети (из группы детского сада, куда ходит ребенок; соседи; родственники; знакомые по даче и т. п.), какого они возраста (такого же, старше, младше). После этого ребенку говорят: «Вот теперь вы пришли в волшебную комнату, что ты предложишь там делать?». После ответа ребенка (например: «Играть в машинки») следует уточнить, как будет проходить игра, что дети будут делать. Затем экспериментатор продолжает: «Хорошо, все

поиграли, а потом сказали, что им это надоело, и они не будут в это

не будут в это больше играть. Что ты дальше предложишь?». Обсуждается второе предложение ребенка, после чего взрослый просит предложить еще что-нибудь делать. После того, как ребенок сделал третье предложение, ему говорят: «Ты предложил, а ребята не хотят так играть. Что ты будешь делать?». В заключение ребенку необходимо сказать, что он очень хорошо все придумал, и волшебник, наверное, еще пригласит его в свой замок.

Оценка результатов. При анализе данных могут рассматриваться следующие параметры.

Инициатива и позиция в общении. Можно предположить, что ребенок, который легко вносит разнообразные (например, первый раз — играть в дочки-матери, второй — в прятки, третий — в доктора и т. п.), четкие по замыслу (может рассказать, как будет идти игра) предложения по совместной игре, в реальном игровом взаимодействии также будет инициативным (предложит другим детям совместные игры с разнообразной тематикой). Как правило, такие дети принимают на себя главные роли в игре и занимают ведущую (доминирующую) позицию в общении. При этом доминирование может быть как положительным (ребенок доброжелателен, склонен конструктивно решать возникающие конфликты, учитывать мнения и желания других и т. п.), так и отрицательным (ребенок авторитарен, стремится достичь своей цели любыми, чаще неконструктивными, средствами — криком, физической силой и т. п.). Характер доминирования уточняется на последнем этапе применения методики, где экспериментатором задается воображаемая ситуация конфликта.

Инициативные, занимающие ведущую позицию в игре дети чаще всего пользуются большой популярностью у сверстников (иногда даже при выраженной тенденции к отрицательному доминированию), так как умение организовать интересную совместную игру - одно из важнейших

качеств, влияющих на эмоционально-личностные предпочтения дошкольников.

Дети, предлагающие один-два варианта игры и не всегда представляющие себе ее ход, затрудняющиеся или отказывающиеся распределить роли, скорее всего, в ситуации реального общения будут менее активны (они, как правило, не выступают активными организаторами игры, а лишь поддерживают ее, вносят предложения и уточнения, связанные только с принятой ими ролью, а не по всей игре в целом). Такие дети выбирают для себя средние по значимости роли (помощников главных персонажей) и занимают подчинительную позицию в общении. Дети с указанными особенностями игрового взаимодействия обычно не пользуются у сверстников большой популярностью, но и не оказываются в изоляции, т. е. занимают среднее положение в структуре групповых взаимоотношений.

Когда дети отказываются от проявлений инициативы («Не знаю, во что играть», «Во что хотят все, в то и буду играть»), предлагают в лучшем случае один вариант игры (например, первый раз — играть в машинки, второй раз — в другие машинки и т. п.), не могут рассказать о замысле игры, то можно предположить, что и в реальной игре они выступают пассивными участниками, которым достаются второстепенные, мало привлекательные роли, и занимают подчинительную позицию в общении. Такие особенности взаимодействия могут быть следствием недостаточно сформированных игровых навыков, а также отрицательного отношения со стороны сверстников. Реально эти два фактора тесно переплетены. Так, недостаточно сформированные игровые навыки ребенка обуславливают нежелание других с ним взаимодействовать, негативное отношение ровесников, что, в свою очередь, тормозит их развитие, и наоборот, отрицательное отношение к ребенку, обусловленное иными причинами (например, личностными особенностями), препятствует развитию его игровых навыков, что может усугублять негативное отношение к нему.

Благополучие общения. По тому, сколько партнеров и кого именно для воображаемой игры выбирает ребенок, можно судить о его благополучии в общении.

Если ребенок легко выбирает партнеров-ровесников (причем их количество часто не ограничивается двумя), то можно предположить, что он достаточно успешен в общении и у него благополучные взаимоотношения со сверстниками.

Когда ребенок долго обдумывает свой выбор, берет с собой в лучшем случае одного партнера-ровесника или брата, сестру, других детей, резко отличающихся от него по возрасту, или детей, с которыми он не имеет постоянных контактов (сосед по даче), то это может свидетельствовать о каких-то трудностях, возникающих у него при общении (в первую очередь — с ровесниками), и об относительном неблагополучии его взаимоотношений с детьми.

Очень неблагополучный в общении со сверстниками ребенок, как правило, отказывается кого-нибудь взять с собой («Один буду играть»), иногда берет с собой только свою собаку или взрослых (маму, бабушку, экспериментатора и т. п.).

Развитие игровых навыков. Уровень развития игровых навыков в старшем дошкольном возрасте определяется умением детей включаться в сюжетно-ролевую игру или в игру с правилами, распределять роли, выполнять их, последовательно разворачивать сюжет игры. Об уровне развития игровой деятельности могут свидетельствовать разнообразие и характер предлагаемых ребенком игр.

Высокий уровень характеризуется тем, что дети могут предложить несколько вариантов сюжетно-ролевых игр, игр-драматизаций или игр с правилами, рассказать, хотя бы в общих чертах, о ходе игры, ее правилах, распределении ролей.

При среднем уровне дети могут предложить один вариант сюжетно-ролевой игры или игры с правилами либо только настольно-печатные игры, иногда — игры, предполагающие наличие двух партнеров (шашки, шахматы).

Низкий уровень — когда дети предлагают манипулятивные (машинки катать) или деструктивные (подушками кидаться) игры.

Способы разрешения конфликтной ситуации. Конфликтную ситуацию задают через воображаемый отказ детей принять третье предложение ребенка-испытываемого.

Можно выделить два основных способа разрешения конфликта: деструктивный и конструктивный. Деструктивные способы предполагают либо уход от ситуации («Уйду и не буду с ними играть», «Сам буду играть»), либо агрессивное ее разрешение («Всех побью и заставлю играть»), либо привлечение внешних средств для разрешения конфликта («Бабушку позову, она всех заставит играть»).

Конструктивные выходы из конфликта предполагают продвижение в ситуации и ее разрешение («Предложу другую игру», «Спрошу у ребят, во что лучше поиграть, и мы договоримся»). Дети, предпочитающие разрешать конфликты конструктивным способом, более общительны, и у них, как правило, устанавливаются благополучные взаимоотношения со сверстниками.



Уровни развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину

Показатель игры	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень
Основное содержание игры	Действия с определенными предметами, направленные на соучастника игры.	В действиях с предметами на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному.	Выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношений с другими участниками игры.	Выполнение действий связанных отношением к другим людям.
Характер игровой роли	Роли есть фактически, но они не называются и определяются характером действий, а не	Роли называются, намечается разделение функций. Выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с	Роли ясно очерчены и выделены, называются до начала игры. Появляется речь, обращенная к	Роли ясно выделены и очерчены, называются до начала игры. Ролевые функции детей

	определяют действие.	данной ролью.	товарищу по игре, но иногда прорываются обычные вне игровые отношения.	взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер.
Характер игровых действий	Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций.	Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий.	Логика и характер действий определяются ролью. Действия очень разнообразны.	Действия четко, последовательно воссоздают реальную логику. Они очень разнообразны. Ясно выделены действия, направленные к другим персонажам игры.
Отношение к правилам	Логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей.	Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не	Нарушение логики действий опротестовывается с ссылкой на то, «что так не	Нарушение действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную

	Правила отсутствуют.	опротестовывается, неприятие ничем не мотивируется.	бывает». Вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия. Оно еще не полностью определяет поведение, но может победить возникшее непосредственное желание. Нарушение правила лучше замечается со стороны.	действительность, но и указанием на рациональность правил. Правила явно вычленены. В борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием, побеждает правило.
--	----------------------	---	--	--

Развитие игровой деятельности.

Компоненты игры	2-3 года	3-4 года	4-5 лет	5-7 лет	
<p>Замысел игры, постановка игровых целей и задач.</p>		<p>Дети обычно начинают играть, не задумываясь. Выбор игры определяется попавшей на глаза игрушкой, подражанием другим детям. Цель возникает в процессе игры (приготовить кукле обед, поехать на машинке). Дети начинают ставить цель сначала в строительных играх, а затем в</p>	<p>Дети самостоятельно ставят игровые задачи для тех, с кем хотят играть, но не всегда могут понять друг друга, поэтому взрослый часто помогает словесно обозначить игровую задачу.</p>	<p>Воплощение замысла в игре происходит путём решения нескольких игровых задач. Усложняется способ их решения. Как правило, дети сами договариваются перед началом игры.</p>	<p>Замыслы игр более устойчивые. Но не статичные, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, учитывают точку зрения партнёра, достигают общего решения. Появляется длительная перспектива игры, что говорит о высоком уровне игрового творчества. Перед</p>

	<p>играх игрушками. В конце третьего года жизни дети начинают готовить условия для игр, обозначать замысел игры. Игровые замыслы начинают адресоваться группе детей.</p>			<p>игрой дети намечают общий план, а во время неё включают новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией.</p>
<p>Содержание игр</p>	<p>Основное содержание игры-действие с предметами. К концу третьего года жизни, научившись действовать с предметами, дети переходят к отображению простейших</p>	<p>Сюжетно - образительная игра переходит в сюжетно - ролевую. В игре дети отображают не только назначение предметов, но и взаимоотношения взрослых.</p>	<p>Содержанием становится отображение взаимоотношений взрослых. Значение действий с предметами, орудиями отодвигается на <i>второй</i> план.</p>	<p>В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми.</p>

	взаимоотношений между персонажами.			
Сюжет игры.	Сюжеты по преимуществу бытовые. Они немногочисленны, однообразны, неустойчивы. В конце третьего года жизни дети начинают объединять в игре 2-3 хорошо знакомых события, иногда включают в игру эпизоды из сказок.	Бытовые сюжеты преобладают, но они уже менее статичны. Чаще дети используют в играх эпизоды из хорошо знакомых сказок.	Сюжеты развёрнуты и разнообразны. Появляются общественные сюжеты. В игре дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни.	Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжеты игр. Для детей характерно стремление как можно больше узнать о том, во что они будут играть. Эпизоды из сказок, общественные сюжеты занимают значительное место в их играх. Дети смелее и разнообразнее комбинируют в

				играх знания, почерпнутые из наблюдений, фильмов, книг, рассказов взрослых.
Выполнение роли и взаимодействие детей в игре	В конце 3-го года жизни некоторые дети начинают обозначать роль словом. С переходом к обобщенным игровым действиям появляется основание для содержательного ролевого общения. Дети часто разговаривают с игрушками как с	Ребенок берет на себя роль, но пока еще редко называет себя соответственно этой роли. Дети с интересом воспроизводят ролевые действия, эмоционально передают ролевое поведение. Сначала игра сопровождается - отдельными	Закрепляются новые формы общения через роли, обозначенные словом, ролевое взаимодействие, ролевой диалог, который становится более длительным и содержательным. Дети передают характерные особенности персонажа игры с помощью средств	Ролевое взаимодействие содержательно, разнообразны используемые детьми средства выразительности. Речь занимает все большее место в реализации роли. Она не только обозначается словом, но через речь раскрывается сущность ролевых отношений. У