

*На правах рукописи*

**ДОРОНОВ СЕРГЕЙ ГЕННАДИЕВИЧ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ  
АКТИВИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ  
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В ДЕТСКОМ САДУ**

Специальность 13.00.01 – общая педагогика, история педагогики  
и образования

**АВТОРЕФЕРАТ ДИССЕРТАЦИИ**  
на соискание ученой степени  
кандидата педагогических наук



Москва -2012

Работа выполнена в лаборатории психолого-педагогических основ развивающего образования Федерального государственного научного учреждения «Институт психолого-педагогических проблем детства» Российской академии образования.

Научный руководитель - **Кириллов Иван Львович**, кандидат психологических наук, доцент, зам. директора по научной работе Федерального государственного научного учреждения «Институт психолого-педагогических проблем детства» Российской академии образования

Официальные оппоненты: **Зацепина Мария Борисовна**, доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры эстетического воспитания Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Московский государственный гуманитарный университет МГГУ им. М.А. Шолохова»

**Флегонтова Наталья Петровна**, кандидат педагогических наук, доцент, профессор кафедры дошкольной педагогики Государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования г. Москвы «Московский городской педагогический университет»

Ведущая организация: Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования г. Москвы «**Московский городской психолого-педагогический университет**»

Защита состоится «29» мая 2012 г. в 16 часов на заседании диссертационного совета Д 008.021.01 по защите кандидатских и докторских диссертаций по педагогическим и психологическим наукам при Федеральном государственном научном учреждении «Институт психолого-педагогических проблем детства» Российской академии образования по адресу: 119121, г. Москва, ул. Погодинская, д. 8.

С диссертацией можно ознакомиться в Федеральном государственном научном учреждении «Институт психолого-педагогических проблем детства» Российской Академии образования.

Автореферат разослан «28» апреля 2012 г.

Текст автореферата размещен на официальном сайте Высшей аттестационной комиссии Министерства образования и науки Российской Федерации

<http://vak2.ed.gov.ru/> , на сайте ФГНУ ИППД РАО <http://www.ippdrao.ru>

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
кандидат психологических наук



В.В. Ряшина

## Общая характеристика работы

**Актуальность исследования.** В современной педагогике и психологии сюжетная игра рассматривается как ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста. В сюжетной игре у ребенка развивается способность действовать в воображаемом плане, происходит развитие аффективно-мотивационной сферы, способности координировать свои действия с другими, формируется умение ориентироваться в смыслах человеческой деятельности (Л.С. Выготский, Л.А. Венгер, А.Н. Леонтьев, Ж. Пиаже, Д.Б. Эльконин и др.).

Важным элементом сюжетной игры детей дошкольного возраста является игровой предмет. По выражению Л.С. Выготского, игрушка помогает ребенку в игре осуществить сдвиг «от мысли к действию».

Представляя собой особую субкультуру детства, игра передается от старших поколений детей к более младшим, в процессе их совместной деятельности. В последние десятилетия, как отмечает ряд исследователей, игра современного ребенка стала непродолжительной, сюжеты игр характеризуют ограниченность и однообразие, что вызвано нарушением естественных процессов передачи способов игры в разновозрастных группах. В отечественной педагогике основное внимание уделялось сюжетной игре как средству трансляции социокультурных норм ребенку путем организации педагогом детской игры (Р.И. Жуковская, 1963; Д.В. Менджеричкая, 1982; С.Л. Новоселова, 1989; и др.). Формирование способов игры в значительной степени стало функцией дошкольных образовательных учреждений. Большое внимание уделялось вопросам организации игровой среды как средству предметного подкрепления вносимых взрослым содержаний (В.В. Абраменкова, 2006; Е.А. Флерина, 1973; Л.И. Эльконинова, 2000; и др.).

В концепции, разработанной Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, педагогический процесс по отношению к организации сюжетной игры в детском саду имеет двучастную структуру. Первая часть, подразумевающая непосредственную передачу взрослым-партнером ребенку игровых способов в процессе совместной игры, была теоретически и методически проработана, тогда как вторая часть, заключающаяся в создании им предметных условий для самостоятельной свободной игры детей, была лишь намечена авторами в общем виде и нуждается в дополнительной экспериментальной и методической разработке.

Разработка педагогических условий по созданию предметно-игрового окружения ребенка подразумевает поиск и разработку материалов, активизирующих самостоятельную игру детей. Эти материалы должны облегчать детям построение сюжета, что сделает игру более привлекательной и интересной, расширять тематическое многообразие сюжетов, и вместе с тем не связывать игру определенным тематическим содержанием.

Актуальность данного исследования обуславливается необходимостью дальнейшей разработки игровых материалов, отвечающих педагогическим условиям активизации самостоятельной сюжетной игры.

Н.А. Короткова и И.Л. Кириллов (1997) раскрыли значение игровых макетов для сюжетной игры старших дошкольников, а в дальнейшем И.Л. Кириллов (1999) в лабораторных условиях показал, что в качестве одного из средств, активизирующих свободную самостоятельную сюжетную игру, могут выступать плоскостные макеты-карты.

Все вышесказанное позволило определить объект и предмет исследования, а также сформулировать **его цель**.

**Объектом исследования** является сюжетная игра детей старшего дошкольного возраста в условиях детского сада.

**Предмет исследования** - педагогические условия активизации самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста на материале мозаичных макетов-карт.

**Цель исследования** - определить педагогические условия активизации свободной самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста, предложив научно обоснованный подход к проектированию макетов-карт для использования в детском саду.

**Гипотеза исследования** состояла в том, что активизация самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников связана со следующими педагогическими условиями: 1) организацией образовательного пространства детского сада, представленного воспитывающим взрослым как носителем способов построения сюжетной игры и предметным игровым материалом, с помощью которого взрослый поддерживает игру ребенка; 2) использованием предметного игрового материала для активизации самостоятельной сюжетной игры; 3) внесении в предметно-игровую среду образовательного пространства детского сада мозаичных макетов-карт, что позволяет активизировать индивидуальную игру детей и их свободное объединение в игровые подгруппы.

**Задачи исследования:**

- проанализировать проблему подбора игрового материала для активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников;
- охарактеризовать уровень самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста, посещающих детский сад;
- определить роль взрослого в проектировании предметной игровой среды и организации свободной самостоятельной игры детей старшего дошкольного возраста;
- выявить особенности организации предметной игровой среды, способствующей активизации самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста;
- разработать предметный игровой материал, активизирующий самостоятельную сюжетную игру детей старшего дошкольного возраста.

**Теоретико-методологическую основу исследования** составили культурно-историческая теория развития психики человека (Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия); психологическая теория игры (Д.Б. Эльконин), концепция формирования сюжетной игры детей дошкольного возраста (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова), основы построения развивающей среды дошкольных учреждений (С.Л. Новоселова, В.А. Петровский, Л.П. Стрелкова и др.), принципы построения предметной игровой среды (Н.А. Короткова).

**Методы исследования:** анализ психологической и педагогической литературы, наблюдение за игрой детей в лабораторных условиях, наблюдение за игрой детей в естественных условиях детского сада, педагогический эксперимент.

**Научная новизна исследования** состоит в обосновании, проектной разработке и опытно-экспериментальной проверке педагогических условий активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников через внедрение в предметную игровую среду образовательной группы детского сада принципиально нового игрового материала – мозаичных макетов-карт.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в преемственном развитии концепции формирования сюжетной игры дошкольников в части педагогических условий активизации свободной самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста. Раскрыты педагогические условия и возможности мозаичных макетов-карт как предметного игрового материала особого типа в активизации самостоятельной сюжетной игры детей.

Полученные данные об общем уровне развития сюжетной игры детей, ее удельном весе среди других детских деятельности в образовательном процессе детского сада, продолжительности и тематике игровых сюжетов могут быть использованы в педагогических исследованиях.

**Практическая значимость исследования** состоит в разработке одного из возможных путей организации предметно-игровой среды в группах детей старшего дошкольного возраста детского сада на основе использования мозаичных макетов-карт. Разработанный и прошедший экспериментальную проверку игровой материал может быть предложен к массовому производству и к оснащению им групповых помещений для детей старшего дошкольного возраста в детском саду.

На основе проведенного исследования могут быть разработаны методические рекомендации для воспитателей по организации предметной игровой среды и использованию мозаичных макетов-карт в групповых помещениях детских садов.

**Обоснованность и достоверность выводов исследования** обеспечиваются теоретико-методологическими основаниями работы, статистическим и качественным анализом полученных данных.

### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Активизация самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников связана со следующими педагогическими условиями: 1) организацией образовательного пространства детского сада, представленного воспитывающим взрослым как носителем способов построения сюжетной игры и вносимым им предметным игровым материалом, с помощью которого осуществляется поддержка самостоятельной игры детей; 2) использованием предметного игрового материала для активизации самостоятельной игры; 3) использованием мозаичных макетов-карт, что позволяет активизировать индивидуальную игру детей и их свободное объединение в игровые подгруппы.

2. Воспитывающий взрослый в условиях детского сада выполняет функцию организатора предметно-игровой среды для самостоятельной сюжетной игры.

3. Внесение в предметно-игровую среду образовательного пространства детского сада мозаичных макетов-карт создает общее смысловое и предметно-пространственное основание как для индивидуальной игры, так и для совместной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста.

4. Мозаичные макеты-карты, выполняя функцию маркера игрового пространства, активизируют и поддерживают самостоятельную сюжетную игру детей старшего дошкольного возраста, делают её более продолжительной и богатой по содержанию, способствуют переходу детей на более высокий уровень сюжетной игры – творческое сюжетосложение.

5. Игровые образцы, продемонстрированные партнером-взрослым в совместной игре с детьми, увеличивают активизирующую роль мозаичных макетов-карт в развертывании сюжетной игры старшими дошкольниками.

### **Апробация и внедрение результатов.**

Результаты исследования докладывались и обсуждались на заседаниях лаборатории психолого-педагогических основ развивающего образования и эмоционально-личностного развития ФГНУ «Институт психолого-педагогических проблем детства» РАО в (2008-2012 г.г.).

Предложенный подход к созданию предметно-игровой среды используется при организации педагогического процесса в группах детей старшего дошкольного возраста ЦРР детского сада №1768 Южного округа г. Москвы и ЦРР детского сада № 557 Юго-западного округа г. Москвы.

Основные результаты исследования отражены в пяти публикациях.

**Объем и структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, двух глав и выводов, содержит список литературы и приложения. Работа иллюстрирована таблицами и рисунками.

## Основное содержание работы

Во **введении** обоснована актуальность исследования; определены цель, объект, предмет, гипотеза исследования; показаны научная новизна, теоретическое значение и практическая значимость исследования; перечислены положения, выносимые на защиту.

В первой главе - **«Подбор игрового материала для активизации сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста как психолого-педагогическая проблема»** - проанализированы основные направления и проблемы создания условий организации предметно-игровой среды в детском саду.

Игра занимает существенное место в жизни ребенка дошкольного возраста, оказывая значительное влияние на его развитие. Представляя собой обширное, многогранное явление, включенное в самые различные виды деятельности человека, а особенно ребенка, игра является предметом изучения ряда научных дисциплин. Большинство психологических теорий (Д.Б. Эльконин, Ж. Пиаже, Дж. Г. Мид), ряд культурологических трудов (Й. Хейзинга, Р. Кайуа), достаточно развернуто рассматривали этот феномен.

Особое значение для развития ребенка большинство исследователей придают сюжетной (символической, творческой) игре.

В отечественной педагогике сюжетная игра ребенка рассматривается с двух сторон: как организованная и управляемая взрослым, и как свободная игра детей, в которой взрослый может принимать участие наравне с другими играющими.

Начиная с 90-х годов прошлого века, рядом ученых-педагогов и психологов отмечается общая тенденция к уменьшению удельного веса сюжетной игры в жизни ребенка.

Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова (1987; 1990; 1993; 1997 и др.) показали, что педагогические условия становления и развития полноценной игры у дошкольников представлены двумя факторами: 1) образцы способов игровой деятельности, носителями которых являются живые люди - взрослые и старшие дети, умеющие играть; 2) игровой предметный материал, который позволяет стимулировать и поддерживать игру ребенка и в котором как бы «свернуты» способы игровой деятельности. Для того, чтобы игра была средством развития ребенка, усложнялась с возрастом, необходимы обе эти составляющие.

По мнению этих исследователей, основной причиной уменьшения удельного веса игры в жизни ребенка является распад естественных социальных образований - разновозрастных групп, в которых происходила передача игровых образцов от старших детей к младшим, вследствие ориентации родителей на более раннее специализированное обучение, уменьшения числа многодетных семей.

Вторая причина нарушения естественных процессов передачи игровых образцов заключается в негативных изменениях в предметно - игровом окружении ребенка.

В этой ситуации функция передачи игровых умений переходит к взрослому - воспитателю детского сада, а реализация этих функций заключается в поэтапном формировании у детей игровых умений, путем передачи детям все более усложняющихся способов игры в течение всего периода дошкольного детства.

Это делает актуальной разработку педагогических условий создания предметно-игрового окружения, позволяющего реализовать детям уже имеющиеся культурные образцы игры в самостоятельной деятельности.

В современной литературе рекомендации, касающиеся подбора игрушек с целью создания благоприятных условий для игры, ее активизации, сводятся к созданию тематических наборов из игрушек, дополненных полифункциональными материалами (Е. Моложавая, 1935; Е.А. Флерина, 1933; Р.И. Жуковская, 1953; Д.Б. Менджеричкая, 1983; С.Л. Новоселова, 1989 и др.).

Более продуктивным в подборе игрового материала для активизации сюжетной игры старших дошкольников представляется подход, связанный с классификацией игрового материала по его функции в сюжетной игре.

Разработка такой классификации была начата Н.Я. Михайленко (1987), продолжена Н.А. Коротковой и И.Л. Кирилловым (1997), детально проработана Н.А. Коротковой (2003), которая во главу угла поставила разделение игрушек для сюжетной игры на типы в соответствии с их сюжетообразующей функцией: 1) игрушки-персонажи; 2) игрушки-предметы оперирования; 3) игрушки-маркеры пространства. Каждый из этих типов сюжетообразующих игрушек различался еще мерой условности, включающей три параметра: внешний облик (реалистическая, прототипическая, условная игрушка), размер (крупная, средняя, мелкая игрушка) и степень готовности (готовая, трансформируемая, сборная игрушка).

По мнению Н.А. Коротковой (2003), для активизации сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста подходят сюжетообразующие игрушки всех трех типов, причем каждый из этих типов может быть «пусковым» для игры. В отличие от детей младшего дошкольного возраста старшим дошкольникам не обязательно нужна совокупность всех трех типов, достаточно одного или сочетания двух сюжетообразующих игрушек. Что касается меры условности игрушки, то для старших дошкольников предпочтительны крайние полюса реалистической и условной игрушки с тенденцией к их небольшому размеру и увеличением доли трансформируемых и сборных игрушек. Такого рода материал дает большой простор детскому воображению в игре.

В разделении игровых предметов в соответствии с их сюжетообразующей функцией мы видим особое значение предложенной Н.А. Коротковой классификации для решения задач разработки педагоги-

ческих условий активизации игры детей старшего дошкольного возраста посредством предметной составляющей. Если с помощью конкретных тематических наборов возможно создать приемлемые условия для игры детей раннего и младшего дошкольного возраста, содержание игр которых направлено на моделирование ближайшего бытового окружения, то для детей 5-7 лет это невозможно по объективным причинам: круг личных интересов современного ребенка широк и непредсказуем, поэтому практически нельзя обеспечить всех детей в группе детского сада тематическими наборами.

В такой ситуации значение приобретают макеты как предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные объекты и являющиеся маркерами условного пространства относительно небольшого размера, которые становятся опорой в построении детьми достаточно сложных игровых «миров» (Н.А. Короткова, 2003).

Н.А. Короткова и Н.Л. Кириллов (1997) показали, что макет как особый маркер игрового пространства служит организующей основой для всего остального игрового материала в такой форме сюжетной игры, как режиссерская игра, в которой используются мелкие игрушки-персонажи и игрушки-предметы оперирования.

Наш интерес к макетам как средству активизации игры детей определило их особое место как универсальных маркеров игрового пространства в общей типологии игровых предметов, подкрепленное рядом исторических примеров обширного использования подобных игрушек в детской игре.

В этом мы также опирались на исследование И.Л. Кириллова (1999), который в лабораторном эксперименте показал положительное влияние игровых макетов на сюжетную игру детей старшего дошкольного возраста. Выделяя различные игровые стили («повествователей», т.е. детей, предпочитающих развертывать сюжет во временном плане как последовательность событий, и «архитекторов», которые предпочитают развертывание сюжета через детальное моделирование предметно-пространственной обстановки), он пришел к выводу, что многозначный макет создает условия для развития сюжетной игры детей, для складывания игровых стилей, причем плоскостной макет-карта предоставлял детям большую свободу в развертывании сюжета.

В работах отечественных и зарубежных авторов (Й. Хейзинга, 2001; Р. Кайуа, 2007; Г. Бейтсон, 2005; В. Келер, 1998; К. Коффка, 1998; А.Д. Кошелев, 2006) отмечается общая тенденция к отделению играющими игрового пространства, в том числе физически, от реального. Эту функцию в сюжетной игре также может выполнять игровой макет.

В предметной игровой среде детей дошкольного возраста именно универсальные макеты, т.е. многотемные маркеры пространства практически отсутствуют. Подавляющее большинство маркеров представляют собой разнообразные прилавки, парикмахерские, магазины, мастерские, бен-

зоколонки, имеющие фиксированное тематическое наполнение. Макеты LEGO, кукольные дома «Барби» и им подобные также характеризуются изначальным конкретным тематическим наполнением.

При рассмотрении вопросов, связанных с подбором игрового материала для детей старшего дошкольного возраста, необходимо учитывать, что этот материал должен отвечать и возрастающей потребности детей включаться во взаимодействие со сверстниками (Д.Б. Эльконин, 1978; А.П. Усова, 1976; А.А. Рояк, 1990, 1987; Т.А. Репина, О.М. Гостюхина, 1987). Это задает дополнительные требования к игровому материалу.

Также определенные требования к игровому материалу задают общие принципы организации предметно-пространственной среды группового помещения детского сада, сформулированные Н.А. Коротковой: 1) полифункциональность; 2) трансформируемость; 3) вариативность (Н.А. Короткова, 2004, 2007).

В этом контексте макет-карта принимает форму целостного трансформируемого многофункционального комплекса, обеспечивающего игровые запросы как отдельных детей, так и детских игровых объединений.

Учитывая эти соображения, при разработке игрового материала мы воспользовались идеей Н.А. Коротковой о мозаичных макетах-картах, которые представляют собой набор листов из плотного материала, на которые нанесены условные изображения. Учитывая наиболее распространенные смысловые контексты детской игры, мы предложили 4 макета-карты: «Город», «Порт», «Остров» и «Река», т.е. два макета с городским ландшафтом, и два - с природным. Основным требованием к изображениям было то, что они, несмотря на условность, должны были быть узнаваемыми детьми. Также важным для решения задач активизации игры была мозаичность – совместимость всех макетов друг с другом. Они могли быть составлены как в одно целое, для совместной игры нескольких детей, так и использоваться для индивидуальной игры ребенка. Более того, каждый вариант макета-карты был составлен из двух частей. По размеру половинка макета соответствовала размеру стандартного детского стола, что позволяло играть не только на полу, но и за столами.

Используя отдельный экземпляр макета-карты, или его половинку, ребенок имел возможность ограничить свое личное, основанное на внутренней аффективной программе, игровое пространство. В тоже время, он мог при желании объединить его с «игровым миром», созданным другим ребенком. Изображения, нанесенные на макеты-карты, располагали к этому, и макеты-карты могли быть объединены друг с другом в любой последовательности. В случае разногласий по ходу совместной игры, любой из детей имел возможность «выйти» с фрагментом макета из общей игры, и продолжить ее самостоятельно, не разрушив созданных построек.

Мы предполагали, что мозаичные макеты-карты в значительной степени смогут решить проблему политематизма сюжета игры, объединив в

общем игровом пространстве игровые предметы различного тематического содержания.

При практической разработке игрового материала мы старались учитывать не только психолого-педагогические требования к материалу, но и простоту его изготовления и удобство для эксплуатации в условиях группового помещения детского сада.

Размер мозаичных макетов-карт обуславливался их соразмерностью детским столам, игрушкам-персонажам и предметам оперирования, используемым обычно в режиссерской игре детьми. Подразумеваемая возможность дальнейшего тиражирования макетов, мы также учитывали размеры, принятые в полиграфии. С учетом этих требований, размер одной половинки составил 500x700 мм, а всего макета 1000x700 мм.

При выборе материала мы исходили из того, что он должен быть достаточно прочным и жестким для того, чтобы дети могли передвинуть уже «обустроенный» лист, и в тоже время достаточно легким, если они задумают его перенести. Мы остановили свой выбор на древесноволокнистой плите, толщиной 4 мм. Значительное внимание было уделено цвету и графике условного изображения, нанесенного на макеты-карты. По общей идее, изображение должно быть, с одной стороны, – условным и лишь «намекать» на возможное направление в развертывании сюжета, с другой, – оно должно быть понятным всем детям, вне зависимости от уровня развития их семиотической функции, кругозора, культурной среды воспитания и т.д. В целом, изображение на макете-карте должно быть обобщенным и не изобилующим излишней детализацией, которая может отвлекать детей от восприятия макета в целом.

Таким образом, разработанный комплекс макетов представлял собой четыре макета-карты, разделенные пополам, т.е. восемь макетных листов, совместимых как по цвету, так и по графике условных изображений.

Нами было выдвинуто предположение о том, что мозаичные макеты-карты не только будут активизировать сюжетную игру старших дошкольников, но и в условиях детского сада будут удачно вписываться в общую предметно-пространственную среду группового помещения. Листы макетов, расположенные вертикально (у стены, или в специальной стойке), компактны и удобны для хранения в ограниченном пространстве группового помещения. Также, полифункциональность и трансформируемость мозаичных макетов-карт позволит использовать их в продуктивной деятельности, когда «игровой мир» создается самими детьми не из готовых мелких игрушек, а из пластилина, бумаги, разнообразного бросового и природного материала.

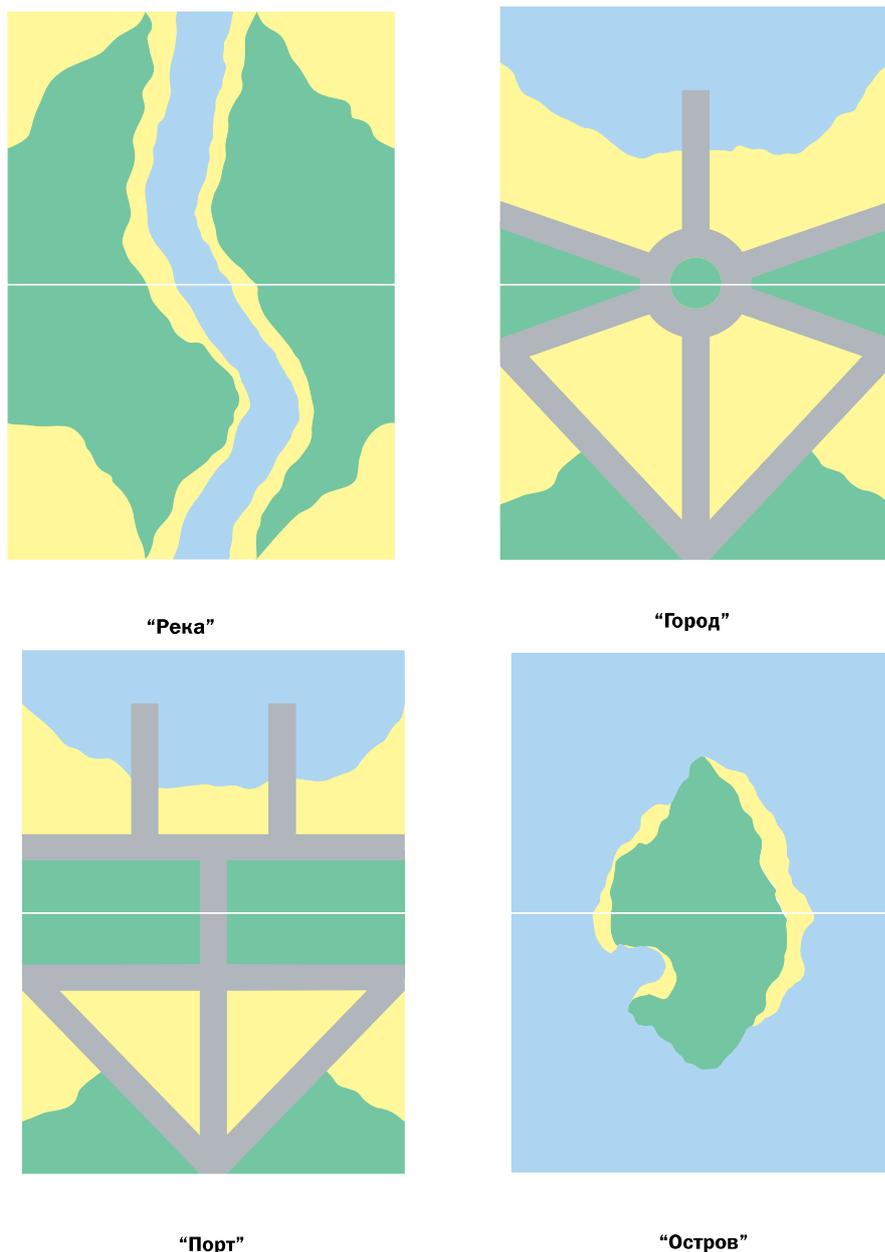


Рисунок 1. Мозаичные макеты-карты

Во второй главе - **«Организация и результаты эмпирического исследования активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников в условиях детского сада»** - представлено обоснование педагогических условий использования мозаичных макетов-карт как средства активизации самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста.

В исследовании мы исходили из представлений о развитой сюжетной игре ребенка старшего дошкольного возраста, представленных посредством ее характеристик в нормативной карте развития (Н.А. Короткова, П.Г. Нежнов, 2002) в виде наиболее высокого для дошкольников уровня творческой инициативы в сюжетной игре: «Имеет разнообразные игровые замыслы; активно создает предметную обстановку "под замысел"; комби-

нирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может при этом осознанно использовать смену ролей; замысел также имеет тенденцию воплощаться преимущественно в речи (словесное придумывание историй), или в предметном макете воображаемого "мира" (с мелкими игрушками-персонажами)».

Мы предположили, что условием достижения этого уровня детьми являются не только игровые образцы взрослого, но и предметные условия, активизирующие их свободную сюжетную игру.

Под активизацией сюжетной игры мы подразумеваем усиление интереса детей к этому виду деятельности, который стимулирует их к развертыванию сюжетной игры в ее индивидуальной и совместной формах.

В качестве показателей активизации свободной самостоятельной игры детей в условиях детского сада мы рассматриваем следующие:

- возрастание удельного веса сюжетной игры в ряду других видов свободной деятельности детей;
- увеличение непрерывной продолжительности игровых эпизодов;
- изменение игровых сюжетов в направлении их тематического разнообразия (комбинирования событий из разных смысловых сфер);
- вовлечение в сюжетную игру, индивидуальную и совместную, как можно большего числа детей группы.

Гипотеза эмпирического исследования заключалась в следующем:

- мозаичные макеты-карты - один из возможных видов игрового материала (маркеров игрового пространства), обеспечивающий за счет выполнения функции предметно-пространственной и смысловой опоры педагогические условия активизации сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста;

- мозаичные макеты-карты активизируют свободную самостоятельную сюжетную игру детей: способствуют возрастанию интереса к ней, возрастанию ее удельного веса среди других видов деятельности, увеличению непрерывной продолжительности игровых эпизодов и тематического разнообразия сюжетов;

- мозаичные макеты-карты создают благоприятные условия как для индивидуальной игры, так и для свободного объединения детей в игровые подгруппы;

- демонстрация партнером-взрослым полифункциональных возможностей мозаичных макетов-карт в совместной игре с детьми усиливает активизирующее влияние этого игрового материала на свободную самостоятельную игру детей.

Для проверки выдвинутых предположений было проведено исследование, включающее две части:

1. Апробация экспериментального игрового материала (мозаичных макетов-карт) в лабораторных условиях.

2. Исследование роли мозаичных макетов-карт в активизации самостоятельной сюжетной игры детей старшего дошкольного возраста в естественных условиях группового помещения детского сада.

Апробация макетов-карт проводилась на протяжении 3-х месяцев с 24 детьми, посещающими подготовительную к школе группу детского сада № 1768 г. Москвы.

Исследование роли мозаичных макетов-карт в активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников проводилось на протяжении 5 месяцев второго полугодия учебного года с 37 детьми подготовительных к школе групп детского сада № 1077 и детского сада № 1799 г. Москвы (соответственно, 1-ая и 2-ая экспериментальные группы) и состояло из 4-х последовательных этапов, представленных в Таблице 1.

В целом, в исследовании участвовало 62 ребенка, было проведено 82 опытно-экспериментальных сеанса. Исследование проводилось в течение 2007-2008 учебного года.

Целью апробации было детальное рассмотрение роли экспериментального материала в активизации игры и апробация его конструктивных качеств. Оно состояло из двух серий, в которых мы сравнивали игру детей с макетами-картами и без них в лабораторных условиях.

Таблица 1.

Характеристика этапов исследования роли мозаичных макетов-карт в активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников

Этапы исследования	Задачи этапа	Состав испытуемых и методы исследования	Общая продолжительность этапа
1	Выявить удельный вес сюжетной игры и ее характеристики до внесения мозаичных макетов-карт	1-ая и 2-ая экспериментальная группы; хронометраж; наблюдения за свободной самостоятельной деятельностью детей	4 недели
2	Выявить характер свободной сюжетной игры детей при внесении мозаичных макетов-карт	1-ая и 2-ая экспериментальная группы; хронометраж; наблюдения за свободной самостоятельной деятельностью детей	6 недель
3	Выявить влияние партнера взрослого на свободную сюжетную игру детей с мозаичными макетами-картами	1-ая экспериментальная группа – экспериментальные сеансы игры взрослого с детьми 2-ая экспериментальная группа – наблюдения за свободной игрой детей (без участия взрослого)	4 недели
4	Выявить изменения удельного веса детской игры и ее характера после оснащения групповых помещений мозаичными макетами-картами	1-ая и 2-ая экспериментальная группы; хронометраж; наблюдения за свободной самостоятельной деятельностью детей	6 недель

В целом, в исследовании участвовало 62 ребенка, было проведено 82 опытно-экспериментальных сеанса. Исследование проводилось в течение 2007-2008 учебного года.

Целью апробации было детальное рассмотрение роли предметно-игрового материала в активизации самостоятельной игры и выделение его конструктивных качеств. Данный этап эмпирического исследования состоял из двух серий, в которых мы сравнивали игру детей с макетами-картами и без них в лабораторных условиях.

Сравнивая сеансы игры детей с макетами-картами и без них (т.е. в I и II сериях) для детального изучения роли макетов-карт в активизации игры мы осуществили анализ игры детей по следующим направлениям:

1) целостность сюжета игры (одной из гипотез нашего исследования было предположение, что макеты-карты влияют на связность в сюжете игры отдельных событий);

2) тематическое содержание сюжета игры (мы предполагали, что макеты-карты могут расширить содержание сюжетов детской игры);

3) особенности использования макетов-карт в игре.

Игра с макетами-картами характеризовалась более целостным сюжетом, чем без них, дети успешно «удерживали» единый смысловой контекст игры. Более целостной становилась как индивидуально выстраиваемая сюжетная линия, так и совместная. Общее пространственное поле облегчало детям совместное смысловое движение в сюжете игры. Игровые эпизоды в сеансах с макетами-картами включали разнообразные по тематическому содержанию цепочки событий. Интерес к игре с макетами не снижается в повторном сеансе, тогда как в повторных сеансах без макетов, когда дети уже ознакомились с набором игрушек, интерес к игре с ними явно падает. Способ использования макетов-карт, содержащийся в их мозаичной конструкции, был понятен детям, легко осваивается и не нуждается в дополнительных пояснениях взрослого.

Проведенное исследование экспериментального материала в лабораторных условиях показало, что мозаичные макеты-карты выполняют функцию активизации свободной сюжетной игры детей. Сюжет как индивидуальной, так и совместной игры стал более связным, положительно изменился характер игрового взаимодействия детей.

Учитывая положительные результаты апробации предметно-игрового материала в лабораторных условиях, мы приступили к изучению роли мозаичных макетов-карт в активизации свободной самостоятельной сюжетной игры детей в естественных условиях группового помещения детского сада.

На **1 этапе** нами было выявлено, что уровень сюжетной игры детей в этих группах был приблизительно одинаков и получены данные об удельном весе игры среди других видов деятельности.

В среднем сюжетная игра занимала 17% времени в 1-ой группе, и 19% времени во 2-ой группе. Разброс показателей удельного веса сюжетной игры по каждому ребенку из 37-ми детей обеих групп был очень велик. Некоторые из детей играли около 15 минут за каждый из сеансов наблюдений, большинство играло 5 - 10 минут, а некоторые не играли вообще.

Основная часть детей (68% детей 1-й группы и 85% 2-й группы) развертывала кратковременные (продолжительностью около 5 мин.) сюжетные эпизоды очень простого характера и быстро ими насыщалась.

Нашей задачей на дальнейших этапах эксперимента являлось не просто увеличение в среднем удельного веса сюжетной игры (это могло произойти за счет немногих детей, долго занятых сюжетной игрой), а активизации самостоятельной игры всех детей, о чем свидетельствовало бы снижение разброса индивидуальных показателей.

Наблюдения показали, что самостоятельная сюжетная игра во многих случаях обуславливалась предметно-игровыми материалами и часто концентрировалась вокруг маркеров игрового пространства («Прилавок», «Парикмахерская» и др.), которые присутствовали в обеих группах.

В большинстве случаев игра вокруг тематических пространственных маркеров была монотематической, что в большинстве случаев обуславливалось предлагавшимися тематически определенными маркерами игрового пространства. Игра перемежалась значительными паузами, часто прерывалась отвлеченной беседой, играющие завершали ее примерно в течение 5-10 минут.

На **2 этапе** исследования предметно-игровая среда обеих групп была дополнена мозаичными макетами-картами, и дети стали использовать их в игре.

В ходе наших наблюдений в обеих группах окончательно сформировались устойчивые группы детей, которые использовали макеты-карты. Подготовка к игре стала более целенаправленной. Взяв макеты-карты, дети начинали собирать остальные материалы для игры, сопровождая свои действия комментариями: «Конструктор нужен, а то не из чего дом построить», «Давай деревья неси, у нас здесь лес будет». Количество детей, использовавших макеты-карты, возросло, и образовался некоторый дефицит макетных листов, их не стало хватать на всех. Это привело к тому, что играющие стали более активно использовать прилегающие к макетам-картам площади, которые стали «обрастать» постройками из кубиков; в качестве маркеров мальчики в первой группе стали использовать крышки от пластмассовых ящиков с игрушками.

Пространство становилось более детализованным, дети стали использовать в игре разрозненные наборы для конструирования, различные фигурки.

По мере освоения детьми макетов-карт сюжеты игры стали тематически богаче. Несмотря на то, что в игре стержневые темы были по-

прежнему социобытовыми у девочек, а у мальчиков – «война» и «автомобили», макеты-карты вызывали новые ассоциации, подталкивали детей на новые сюжетные ходы. В игре детей стали появляться тематические включения, вызванные именно макетами-картами. Подобные тематические включения делали сюжет более разнообразным, а игру более интересной для детей, и, как следствие этого, более продолжительной.

Сюжеты игр, в которых тематической основой являются те же самые семейно-бытовые взаимоотношения, переместились совершенно в иную плоскость: будничные события, участниками которых являются сами дети, сменялись фантастической ситуацией.

Макеты-карты способствовали объединению детей в совместной игре. Так, например, игра девочек разворачивалась на «курорте», основным элементом которого был «пляж», и один из мальчиков, группа которых играла в «войну» на расстоянии около метра, спросил у девочек, может ли он отправить на их «пляж» «раненных солдат». Получив утвердительный ответ, он построил из прямоугольных деревянных брусков что-то, напоминающее мостик, и, отобрав солдатиков, у которых были отломаны различные части тела, переправил их на «пляж». Через некоторое время он подвинул группу из макетов-карт, на которых велась «война», к «пляжу», так как кубики, служившие мостиком, понадобились ему для другой постройки.

Взаимодействие, подобное описанному, привносило в игру политематизм и положительно отражалось на взаимоотношениях детей.

После недели игры детей с макетами-картами был проведен повторный хронометраж в течении пяти дней, который показал, что внесение макетов-карт существенно изменило структуру свободной детской деятельности.

Доля сюжетной игры составила 49% в 1-й группе и 52% во 2-ой группе (против 17% и 19% на первом этапе).

Данное отличие является существенным. При сравнении общей продолжительности времени, затраченного на сюжетную игру каждым ребенком на 1-м и 2-м этапах эксперимента, с использованием U-критерия Манна-Уитни, мы получили для 1-й группы значение  $U_{Эмп} = 2,5$  при том, что критическое значение для  $p \leq 0.01$  равно 101 (для  $n=19$ ), а для 2-й группы  $U_{Эмп} = 0,5$  при критическом значении для  $p \leq 0.01$ , равном 88 (для  $n=18$ ) (по Сидоренко Е.А., 2010, С. 316).

Более того, интерес к мозаичным макетам-картам не ослабевал и в рамках самой сюжетной игры. Если принять общее время сюжетной игры за 100%, игра с мозаичными макетами-картами составила, соответственно, в первой группе 84%, а во второй группе 87%. Об интересе к экспериментальному игровому материалу свидетельствовали и наши наблюдения: дети в основном разворачивали игру с макетами-картами, количество же игровых эпизодов, возникающих вокруг крупных однотемных маркеров иг-

рового пространства («прилавка», «парикмахерской» и т.д.), стало гораздо меньше.

Наиболее встречаемым стал отрезок непрерывной игры детей, равный 15 минутам. На первом этапе эксперимента наиболее встречаемый отрезок непрерывной игры составлял 5 минут.

Для 18 детей 1-й экспериментальной группы Т-критерий Вилкоксона составил 3,5, а для 19 детей 2 группы – 3, при  $T_{крит.} = 32$  для уровня статистической значимости  $p = 0,01$  (по Сидоренко Е.А., 2010, С. 324).

Подводя итоги 2-ому этапу эксперимента, мы отметили следующие изменения в игровой деятельности детей обеих экспериментальных групп:

- увеличилась непрерывная продолжительность игровых эпизодов;
- сюжеты стали тематически разнообразней;
- интерес к экспериментальному игровому материалу оставался высоким, увеличился удельный вес сюжетной игры в целом.

В целом, картина сюжетной игры в обеих экспериментальных группах была примерно одинакова.

На **3 этапе** исследования, который длился три недели, работа с экспериментальными группами строилась по-разному.

В 1-й экспериментальной группе в течение этого времени экспериментатор играл с детьми 1-2 раза в неделю. Всего было проведено пять сеансов игры взрослого с детьми (после полдника, в период, отведенный для свободной деятельности).

Во 2-й экспериментальной группе детям в их свободное распоряжение были оставлены мозаичные макеты-карты. Они могли использовать их «как заблагорассудится», без вмешательства взрослого.

Задача этого этапа – показать детям возможности многотемного использования мозаичных макетов-карт, которые они еще не смогли открыть самостоятельно.

Экспериментатор использовал стратегию «втягивания» детей в собственную игру (Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова, 1993) и приемы формирования сюжетосложения у детей старшего дошкольного возраста (Н.А. Короткова, 1982; 2004).

Экспериментатор, начиная игру, вводил новое, неожиданное обозначение макета-карты в игре. Для реализации этой задачи был использован в качестве основного один из макетов – «Остров». В каждом игровом сеансе экспериментатор, начиная игру с детьми, давал «Острову» новое конкретное наименование. При этом взрослый опирался на известные практически всем дошкольникам художественные произведения, или мультфильмы.

Начиная игру, экспериментатор всегда использовал и другие макеты-карты, которыми обозначалось условное пространство, и демонстрировал возможности гибкого использования мозаичных макетов-карт – присоединение, отсоединение листов макетов - по ходу развертывания сюжета.

Результатом совместной игры взрослого и детей стало то, что дети стали более свободно строить сюжет игры из фрагментов известных им

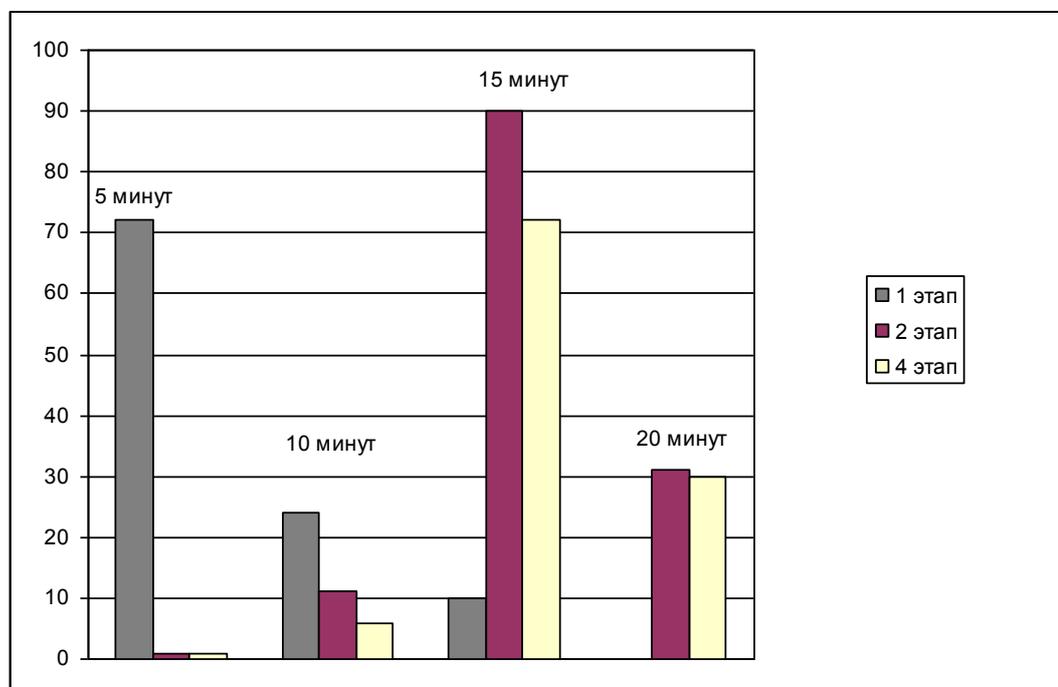
тематических содержаний в свободной самостоятельной игре. Даже небольшое участие взрослого в игре с детьми дало толчок детскому воображению.

На заключительном, **4 этапе** эксперимента мы провели контрольный хронометраж удельного веса различных видов деятельности детей, непрерывной продолжительности свободной сюжетной игры и фиксацию тематического содержания сюжетов в течение 5 дней. Также воспитатели провели повторную педагогическую диагностику уровня сюжетной игры в обеих группах.

Прежде всего, нас интересовали изменения в удельном весе сюжетной игры от начала эксперимента к концу. Обнаружилось, что удельный вес сюжетной игры увеличился от 1-го этапа к 4-му этапу: от 17% к 40% в 1-й группе, от 20% к 37% во 2-й группе.

Это увеличение можно считать существенным. При сравнении общей продолжительности времени, затраченного на сюжетную игру каждым ребенком на 1-м и 2-м этапах эксперимента, с использованием U-критерия Манна-Уитни, мы получили для 1-й группы значение  $U_{Эмп} = 0,5$  при том, что критическое значение для  $p \leq 0.01$  равно 101 (для  $n=19$ ), а для 2-й группы  $U_{Эмп} = 0$ , при критическом значении для  $p \leq 0.01$ , равном 88 (для  $n=18$ ) (по Сидоренко Е.А., 2010, С. 316).

Непрерывная продолжительность игры детей осталась на уровне показателей 2-го этапа эксперимента, т.е. средняя продолжительность игры детей была по-прежнему равна 15 минутам.



**Рисунок 2.** Показатели продолжительности игры по 1-й и 2-й экспериментальной группе на 4-м этапе эксперимента

Увеличение продолжительности игры было вызвано тем, что мозаичные макеты-карты предлагают детям общее пространственное основание, общий смысловой контекст игры, не сковывая играющих конкретным тематическим содержанием.

Изменилось и тематическое содержание сюжетов детских игр. В игре детей стало не только больше событий, объединенных в связные последовательности в рамках одной конкретной тематики, но и больше разноплановых тематических включений.

Таблица 2.

Изменение уровня творческой инициативы в сюжетной игре детей 1-й экспериментальной группы (в %)

Творческая инициатива в сюжетной игре		1-й уровень В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно разворачивает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении.	2-й уровень Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками).	3-й уровень Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что-где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном - история, предметном - макет, сюжетный рисунок).
1 группа	до эксперимента	32	53	15
	после эксперимента	5	45	50
2 группа	до эксперимента	20	70	10
	после эксперимента	0	50	50

Данные свидетельствуют о том, что дети сместились к третьему, наиболее высокому уровню сюжетной игры. Практически половина детей обеих групп достигла этого уровня, а дети с низким уровнем игры «подтянулись» на второй уровень.

Конечно, за 5 месяцев самостоятельная игра детей изменялась по различным обстоятельствам, включая их естественное созревание. Но, учитывая выше представленные данные о количественных и качественных изменениях сюжетной игры после появления мозаичных макетов-карт, можно считать, что именно данный игровой материал внёс весомый вклад в отмеченные сдвиги к более высокому уровню игры детей.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников активизируется при создании следующих педагогических условий: 1) организации образовательного пространства детского сада, представленного воспитывающим взрослым как носителем способов построения сюжетной игры и организатором предметно-игровой среды для самостоятельной игры детей; 2) внесении предметного игрового материала, способствующего активизации самостоятельной игры детей; 3) использовании мозаичных макетов-карт как особых маркеров игрового пространства, позволяющих активизировать индивидуальную игру детей и их свободное объединение в игровые подгруппы.

2. В условиях детского сада воспитывающий взрослый выполняет не только функцию носителя закрепленных в культуре способов построения игры, но и организатора предметно-игровой среды для самостоятельной сюжетной игры.

3. Внесение в предметно-игровую среду детского сада мозаичных макетов-карт обеспечивает предметно-пространственное и обобщенное смысловое основание для индивидуальной и совместной самостоятельной сюжетной игры детей.

4. Выступая в качестве партнера в совместной игре с детьми, воспитывающий взрослый усиливает активизирующую роль мозаичных макетов-карт в развертывании самостоятельной сюжетной игры старшими дошкольниками, раскрывая полифункциональные возможности мозаичных макетов-карт.

5. Использование мозаичных макетов-карт приводит к активизации самостоятельной сюжетной игры старших дошкольников, что находит свое отражение в возрастании общего удельного веса сюжетной игры среди других видов свободной деятельности детей, в увеличении непрерывной продолжительности игровых эпизодов, в увеличении тематического разнообразия сюжетов игры, создает благоприятные условия для перехода старших дошкольников к более высокому уровню игры – творческому сюжетосложению.

Основное содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора:

1. Доронов С.Г., Сюжетная игрушка: история и современность / С.Г. Доронов // Образование и наука. Известия Уральского отделения Российской академии образования. – 2011. - № 9 (88). - С. 109-123.

2. Доронов С.Г., Игра как ведущая деятельность дошкольников в Примерной основной общеобразовательной программе «Успех» / С.Г. Доронов // Дошкольное воспитание. – 2011. - №5. С. 12-17.

3. Доронов С.Г., Федеральные государственные требования к структуре Основной общеобразовательной программы дошкольного образо-

**вания: сюжетная игра и игра с правилами / С.Г. Доронов // Дошкольное воспитание. – 2011. - № 11. - С. 88-94.**

4. Доронов С.Г., Мозаичные макеты-карты / С.Г. Доронов // Обруч. – 2011. - № 6. – С.

5. Доронов С.Г., Развитие игровой деятельности / С.Г. Доронов // Успех. Методические рекомендации: пособие для педагогов / [Н.О. Березина, О.Е. Веннецкая, Е.Н. Герасимова и др.; науч. рук. А.Г. Асмолов; рук. авт. коллектива Н.В. Федина]. - М.: Просвещение, 2011, С. 83-107.