

Мониторинг социальной ситуации развития ребенка дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре

Социальная ситуация развития ребенка рассматривается как специфическая для каждого возрастного периода система отношений личности в социальной действительности, отраженная в ее переживаниях и реализуемая ею в совместной деятельности с другими людьми. Социальная ситуация развития обуславливает образ жизни ребенка, его социальное бытие, в обстановке которого приобретаются новые свойства личности и психические новообразования.

Благодаря исследованиям А. Н. Леонтьева социальная ситуация развития ребенка-дошкольника стала связываться с игровой деятельностью. Другими словами, дошкольник воспринимает социальное окружение через игру, которая раскрывает ребенку смысл человеческого взаимодействия в различных ситуациях [1].

Особая роль в освоении ребенком социальных отношений отводится сюжетно-ролевой игре как форме познания действительности. Она возникает в силу того, что ребенок способен представлять действия взрослых и стремится к их выполнению. Однако его желание подражать взрослым еще не может быть воплощено в реальности. Данное противоречие разрешается посредством сюжетно-ролевой игры. Для возникновения сюжетно-ролевой игры необходимо, чтобы ребенок умел использовать предметы-заместители, которые позволяют моделировать социальные действия взрослых на доступном для дошкольника материале. В игре ребенок присваивает те социальные мотивы, которые характеризуют поведение взрослых (врач – тот, кто лечит людей, военный – тот, кто защищает, и т. д.). При этом дошкольник сохраняет собственную инициативу и приобретает опыт реального социального партнерского отношения с участниками игры.

Для построения мониторинга социальной ситуации развития ребенка в сюжетно-ролевой игре важно определить достижения, которые приобретаются ребенком в данном виде деятельности. Анализ Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования позволяет сформулировать следующие направления для определения достижений ребенка в сюжетно-ролевой игре.

- ребенок овладевает основными культурными способами построения сюжетно-ролевой игры, проявляет инициативу и самостоятельность;
- ребенок способен выбирать игру и участников по совместной игре;
- ребенок способен участвовать в совместных играх;
- ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в сюжетно-ролевой игре, различает условную и реальную ситуации;
- ребенок умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Построение системы критериев социальной ситуации развития ребенка в сюжетно-ролевой игре требует их дальнейшего анализа и систематизации.

Ключевой позицией ФГОС дошкольного образования является эмоциональное благополучие ребенка. Сюжетно-ролевая игра может дать представление о степени эмоционального благополучия ребенка, если:

- обеспечивается возможность играть – предоставляется игровое время и пространство;
- существуют детские игровые объединения, характеризующиеся положительными отношениями между играющими детьми.

Одной из ключевых позиций ФГОС дошкольного образования является развитие детской самостоятельности и инициативы как ключевого достижения развития ребенка на протяжении дошкольного детства.

Инициатива может проявляться в стремлении выбирать:

- сюжетно-ролевую игру среди других культурных практик ребенка;
- тематику и содержание сюжетно-ролевых игр;
- игровых партнеров;
- игрушки и материалы.

Самостоятельность ребенка может проявляться:

- в создании игровой воображаемой ситуации;
- в построении игрового сюжета;
- в использовании условных (игровых) действий.

Сюжетно-ролевая игра выступает как средство и как один из результатов социализации ребенка дошкольного возраста, что проявляется:

- в воссоздании в сюжетно-ролевой игре позитивного образа взрослого мира;
- в отображении значимых для современной детской субкультуры образов и сюжетов;
- в построении игры как совместной со сверстниками деятельности;
- в установлении игровых правил взаимодействия.

Рассмотрение сюжетно-ролевой игры с позиции социальной ситуации развития ребенка позволяет сформулировать сквозные критерии для оценки достижений детей.

Первым критерием выступает интерес ребенка к сюжетно-ролевой игре как стремление ребенка использовать свободное время в детском саду для сюжетно-ролевой игры. В данной критерии отражается отношение ребенка к сюжетно-ролевой игре как культурной практике, готовность самостоятельно осуществлять выбор вида деятельности, привлечь к игре сверстников.

Вторым критерием характеризует способность ребенка к созданию условной игровой ситуации. В данной критерии отражается своеобразие построения игрового сюжета и использования игровых действий.

Третий критерий является способность ребенка к творческому воссозданию в сюжетно-ролевой игре образа взрослого мира и содержания детской субкультуры. Данный критерий отражает особенности проявления инициативы и самостоятельности детей в выборе содержания игры.

Четвертый критерий характеризует сюжетно-ролевую игру со стороны выполнения и установления игровых правил, что позволяет детям взаимодействовать и сотрудничать.

Каждый из критериев проявляется в системе индикаторов, которые соотносятся с возрастными особенностями детей.

Ведущим методом изучения особенностей социальной ситуации развития ребенка в сюжетно-ролевой игре выступает наблюдение за свободными самостоятельными играми детей.

Младшая группа.

Ребенок младшей группы переходит от сюжетно-отобразительной игры к сюжетно-ролевой игре, предметная игра ребенка перерастает в режиссерскую игру. Основным достижением ребенка становится способность выполнять игровую роль, используя для этого различные действия с игрушками и предметами-заместителями. Появляются кратковременные игровые контакты между детьми, которые пока еще не регулируются правилами игрового взаимодействия. Содержанием игры становятся действия взрослых, животных («ходить как кошечка», «прыгать как зайка»), ситуации из знакомых мультфильмов и сказок.

Критерий «ребенок проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре» может быть представлен через следующие индикаторы:

- самостоятельно выбирает игру среди других видов деятельности;
- игра вызывает положительные эмоции;
- стремится играть с определёнными игрушками и игровыми атрибутами в группе детского сада;
- стремится к неоднократному повторению некоторых игровых сюжетов.

Критерий «ребенок способен к созданию условной игровой ситуации» проявляет себя через следующие индикаторы:

- принимает игровую роль;
- следует роли в течение некоторого времени;
- выполняет цепочку из 2-3 игровых действий;
- вступает в несложный ролевой диалог;
- замещает недостающие игровые предметы заместителями.

Критерий «ребенок творчески воссоздает в сюжетно-ролевой игре образ взрослого мира и содержание детской субкультуры» проявляет себя через следующие индикаторы:

- воссоздает в игре цели деятельности и действия знакомых взрослых (покупка продуктов, приготовление еды, стирка, угощение, лечение и пр.) и персонажей мультфильмов;
- отображает несложные отношения между персонажами;
- имеет предпочитаемые игровые действия;
- комбинирует действия разных по смыслу персонажей в одном сюжете.

Критерий «ребенок выполняет и устанавливает игровые правила, взаимодействует и сотрудничает со сверстниками» проявляет себя через следующие индикаторы:

- ребенок выполняет игровое действие в ответ на инициативное игровое действие сверстника;

- обозначает свои игровые действия для ребенка, который играет рядом;
- побуждает партнера к ответному игровому действию.

Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой дает педагогу представление о социальной ситуации развития детей 3-4 лет. Сюжетно-ролевая игра раскрывает содержание наиболее значимого для детей социального опыта – их представления о взрослых, целях и содержании их деятельности, отношении к детям и предметному окружению.

Наблюдение за игрой детей данного возраста обнаруживает инициативы, которые проявляют дети – в выборе игрушек, предметов- заместителей, ролей, элементов сюжета. Наблюдение дает информацию о самостоятельности детей в сюжетно-ролевой игре или их зависимости от взрослых в выборе места для игры, определении содержания игровых действий, поиске и взаимодействии с партнерами по игре.

Результаты наблюдения могут быть дополнены диагностическими ситуациями. В случае необходимости (например, если ребенок редко играет) целесообразно создать специально диагностические ситуации, которые позволяют выявить игровой опыт малыша. Организуя диагностические игровые ситуации, воспитатель занимает позицию игрового партнера.

Содержание диагностических ситуаций.

Диагностическая ситуация 1. Изучается способность принимать роль, вести ролевой диалог с игрушкой. Использовать предметы-заместители. Создается игровая проблемная ситуация: игрушки заболели, у мишки перевязано ушко, а доктора нет: «Полечишь?» Вот, у меня и зеркальце есть (крупная пуговица, прикрепленная к резинке или баночка от крышки с детским соком, и пипетка есть (счётная палочка).

Диагностическая ситуация 2. Изучается ролевое взаимодействие между детьми. Воспитатель организует игру с двумя детьми, направляет их взаимодействие друг на друга. Например: Какие ещё звери лечились у Айболита. Давай Наташа принесла ... (тигренок). У него болит... Как Айболит лечил зверей?

Средняя группа.

Ребенок средней группы играет в сюжетно-ролевую и режиссерскую игру. Основным достижением ребенка становится способность выполнять игровую роль и вести ролевые диалоги. Ребенок может свободно использовать различные действия с игрушками и предметами-заместителями. Появляются игровые контакты между детьми, которые начинают регулироваться правилами игрового взаимодействия. Содержанием игры становятся не просто действия взрослых, но и их мотивы – помощи, содействия, заботы. Ситуации из знакомых мультфильмов и сказок творчески переосмысливаются детьми, появляются «волшебные сюжеты», которые сосуществуют с сюжетами игр, связанных с жизнью и деятельностью взрослых.

Критерий «ребенок проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре» может быть представлен через следующие индикаторы:

- самостоятельно выбирает игру среди других видов деятельности;

- увлеченно играет;
- имеет любимые игрушки и игровые атрибуты в группе детского сада;
- имеет предпочитаемые игровые темы и роли.

Критерий «ребенок способен к созданию условной игровой ситуации» проявляет себя через следующие индикаторы:

- принимает игровую роль и называет ее для партнёров;
- может по ходу игры выполнять разные роли;
- откликается на инициативу партнеров и вступает в ролевой диалог;
- проявляет инициативу в ведении ролевых диалогов;
- выдвигает и реализует игровые замыслы;
- создает игровое пространство, в том числе с использованием предметов-заместителей.

Критерий «ребенок творчески воссоздает в сюжетно-ролевой игре образ взрослого мира и содержание детской субкультуры» проявляет себя через следующие индикаторы:

- воссоздает в игре мотивы деятельности взрослых (помощь, защита, забота, созидание) и действия по реализации данных мотивов;
- комбинирует в «волшебных» сюжетах события из разных мультфильмов, сказок, реальной жизни;
- стремится в игровых сюжетах к победе добра над злом;
- проявляет инициативу в придумывании новых сюжетных ходов и ролей.

Критерий «ребенок выполняет и устанавливает игровые правила, взаимодействует и сотрудничает со сверстниками» проявляет себя через следующие индикаторы:

- договаривается с партнёрами о ролях;
- стремится к согласованию игровых замыслов;
- реализует игровой замысел совместно со сверстниками;
- действует в соответствии с установленными правилами;
- стремится к разрешению конфликтов, в том числе, с помощью взрослого.

Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой дает педагогу представление о социальной ситуации развития детей 4-5 лет. В сюжетно-ролевой игре обнаруживают себя отношение ребенка к миру взрослых, наиболее значимые мотивы их деятельности, доступные для понимания детьми этого возраста.

Наблюдение за игрой 4-5 лет обнаруживает инициативы, которые проявляют дети – в выборе игровых тем и ролей, построении линий развития сюжета. Наблюдение дает информацию о самостоятельности детей в сюжетно-ролевой игре или их зависимости от взрослых в выборе игровых тем, развития игрового сюжета, установления правил игрового взаимодействия, согласования замыслов со сверстниками-партнерами. определении содержания игровых действий, поиске и взаимодействии с партнерами по игре.

Результаты наблюдения могут быть дополнены диагностическими ситуациями.

Содержание диагностических ситуаций направлено на изучение способности ребенка к созданию условной игровой ситуации; к творческому

воссозданию в сюжетно-ролевой игре образа взрослого мира.

Диагностическая ситуация 1. Воспитатель – «доктор», двое детей – «пациенты». Воспитатель: «А теперь давайте поиграем так, как будто я – «доктор». Я у себя в кабинете. У меня есть телефон. Вы, как будто, заболели, звоните мне и вызываете врача. Дзинь-дзинь! У меня звонит телефон. Алло! Доктор слушает, кто звонит? Девочка Катя? Ты заболела? Что у тебя болит животик или головка? А температуру ты мерила? Какая высокая! Ай-ай-ай! Скажи мне, Катя, где ты живешь? Я приеду к тебе. Буду тебя лечить! А пока попей чаю с малиной и ложись спать. До свидания!». – «У меня опять звонит телефон! Дзынь-дзынь! Алло! Это доктор у телефона. Кто звонит? Больной Дима? На что жалуешься? Насморк? Давно заболел? Ты капли закапывал или пил таблетки? Не помогает? Приходи ко мне сегодня, я тебе другое лекарство выпишу! До свидания!».

Диагностическая ситуация 2. Воспитатель принимает на себя дополнительные роли, подключаясь к уже начатой игре ребёнка. Разыгрывает вместе с ребёнком ситуацию. Затем предлагает новую сюжетную ситуацию: «Давай, как будто нас остановил милиционер, проверить права; давай как будто я милиционер, проверяю права». Воспитатель обозначает новую игровую ситуацию, свою новую роль. Воспитатель «как милиционер» разворачивает ролевой диалог, возвращается к роли пассажира. Затем меняет роль - водитель соседней машины, разворачивает диалог.

Старшая и подготовительная группа

К 5-ми годам игровые действия детей становятся разнообразными, они свободно пользуются предметами-заместителями, используют ролевые высказывания, которые в большинстве случаев достаточно развернуты, осознают и обозначают свою роль в игре. В игре появляется большое количество речевых и изобразительных действий, ребенок проявляет творчество в создании игрового образа, выразительно его передает. Детей привлекает процесс создания игрового пространства.

Игры детей становятся совместными. Для того чтобы согласовать свои творческие замыслы с партнерами детям требуется овладеть новым способом построения совместной игры – сюжетосложением. Сюжетосложение основано на развёртывании последовательности целостных игровых ситуаций, включающее их обозначение для партнёра и совместное пошаговое планирование. Оно включает умение ребёнка ориентироваться на сверстника: обозначать, какое событие хотел бы развернуть в следующий момент, прислушиваться к мнению партнёров [2, С. 21].

Постепенно из предметного плана игра все больше переходит в план воображения и речи. Содержанием игр детей на пороге школы становятся привлекательные события окружающей жизни - это переплетение впечатлений, полученных из книг, сказок, мультфильмов, телепередач, причём, в одной игре могут объединяться различные источники. События, происходящие в сказках, мультфильмах имеют для детей особую эмоциональную значимость. Ребенок, мысленно включаясь в события мультфильмов и сказок, сопереживает героям,

действует вместе с ними во внутреннем плане - плане воображения, и тем самым, осознаёт себя активно действующим участником сюжета.

Критерий «ребенок проявляет интерес к сюжетно-ролевой игре» может быть представлен через следующие индикаторы:

- участвует в сюжетно-ролевых и режиссерских играх;
- стремится к развитию игрового сюжета на протяжении нескольких дней;
- стремится к созданию игрового пространства для игры;
- избирательно относится к игровым материалам и игрушкам, имеет предпочитаемые;
- имеет репертуар любимых игровых событий и ролей.

Критерий «ребенок способен к созданию условной игровой ситуации» проявляет себя через следующие индикаторы:

- придумывает и обозначает в речи новые сюжетные события;
- выбирает роли в зависимости от придуманных событий;
- ведет ролевые диалоги с партнерами;
- использует разнообразные игровые действия: с предметами-заместителями, изобразительные, речевые;
- создает игровое пространство, в том числе с использованием предметов-заместителей.

Критерий «ребенок творчески воссоздает в сюжетно-ролевой игре образ взрослого мира и содержание детской субкультуры» проявляет себя через следующие индикаторы:

- воссоздает в игре поступки людей и персонажей, защищающих ценности жизни, дружбы, семьи, созидания;
- в «волшебных» сюжетах преобладают положительно окрашенные события из разных мультфильмов, сказок, реальной жизни;
- проявляет инициативу в придумывании новых вариантов сюжетов и ролей.

Критерий «ребенок выполняет и устанавливает игровые правила, взаимодействует и сотрудничает со сверстниками» проявляет себя через следующие индикаторы:

- использует разные способы сговора на игру;
- выполняет правила игрового взаимодействия;
- стремится к согласованию игровых правил со сверстниками;
- поясняет игровой замысел для сверстников;
- обсуждает со сверстниками развитие игрового сюжета;
- разрешает конфликтные ситуации, используя разные формы установления договора.

Наблюдение за сюжетно-ролевой игрой дает педагогу представление о социальной ситуации развития детей 5-7 лет. В сюжетно-ролевой игре обнаруживают себя отношение ребенка к миру взрослых, наиболее значимые ценности взрослого мира, которые ребенок присваивает в процессе социализации. Наблюдение за игрой 5-7 лет обнаруживает инициативы,

которые проявляют дети – в выборе содержания игры и линии поведения игровых персонажей и ролей, построении линий развития сюжета. Наблюдение дает информацию о самостоятельности и особенностях творческих проявлений детей в сюжетно-ролевой игре или их зависимости от поддержки и помощи взрослых. В старшем дошкольном возрасте ярко проявляет себя детское игровое общество, в котором начинают проявляться основы сотрудничества детей. Результаты наблюдения могут быть дополнены диагностическими ситуациями.

Содержание диагностических ситуаций направлено на изучение способности ребенка к созданию условной игровой ситуации; к творческому воссозданию в сюжетно-ролевой игре образа взрослого мира.

Диагностическая ситуация 1. Воспитатель и дети садятся кружком, каждый придумывает кусочек общей истории, сколько захочет от 1-2 предложений до кусочка истории. Важно согласование замыслов. Изучаются особенности освоения сюжетосложения. (Участвуют 2-3 ребенка, которые взаимодействуют по желанию).

Диагностическая ситуация 2.

2.1. Изучение индивидуальных предпочтений к тому, или иному виду игр.

Ребенку предлагается рассмотреть картинки, на которых дети:

- Играют в настольную игру
- Играют в подвижную игру
- Играют в сюжетно-ролевые игры (сюжеты «Магазин», «Путешествие», «Гараж» - картинка-коллаж).

После рассматривания картинок ребенку предлагают определить, где он находится среди играющих детей. Выбор ребенка указывает на предпочитаемый вид игр.

2.2. Изучение способности ребенка согласовать свои игровые замыслы с замыслами партнеров.

Ребенку предлагается рассмотреть картинку, на которой дети на которой дети договариваются об игре. Один ребенок объясняет, один ребенок слушает, один ребенок не соглашается. Инструкция: Рассмотрите картинки. Что на них делают дети? Покажи, с кем из этих детей ты был бы рядом. Почему? А как бы ты объяснил ребятам, как играть в твою любимую игру?

2.3. Изучение проявлений активности ребенка в игровой деятельности (позиция «сочинителя», «исполнителя-артиста», «режиссера»).

Ребенку предлагается рассмотреть картинку, на которой дети играют в сюжетно-ролевую игру (сюжеты «Магазин», «Путешествие», «Гараж» - картинка-коллаж): один изображенный ребенок рассказывает детям, как играть; другой ребенок выполняет роль; третий изображенный ребенок, при помощи считалки распределяет роли.

Инструкция: За одним из этих ребят пришла мама, его нужно заменить. Как ты думаешь, за кем пришла мама? Что ты будешь делать дальше за этого мальчика/девочку?

Таким образом, сюжетно-ролевая игра дает представление о социальной ситуации развития детей дошкольного возраста, особенностях проявления

самостоятельности и инициативы детей дошкольного возраста. Определение критериев оценки социальной ситуации развития ребенка основано, с одной стороны, на целевых ориентирах ФГОС дошкольного образования, с другой стороны, на психолого-педагогическом понимании сюжетно-ролевой игры как детской деятельности. При определении критериев важно было установить, какие именно новообразования. Характеризующие социальную ситуацию развития ребенка можно оценить в процессе мониторинга игровой деятельности.

Литература.

1. Веракса Н.Е., Веракса А.Н. Социальная ситуация развития в дошкольном детстве // Современное дошкольное образование. – 2008, № 1. С. 12-21.
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. – М.: Гном и Д., 2000.