

ДИАГНОСТИКА ИГРЫ ДЕТЕЙ

Методические рекомендации

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Введение
2. Показатели анализа игры детей.
3. Диагностические листы по определению уровня развития игры детей
4. Методика диагностирования игры детей
5. Характеристика уровней развития игры детей

ВВЕДЕНИЕ

Большинство педагогов испытывают трудности в анализе игр, он часто превращается в пересказ взрослыми того содержания, которое передавали дети в играх. Такие обсуждения не дают возможности правильно, с учетом уровня развития игры, поставить задачи руководства на будущее.

В методических рекомендациях выделены показатели, по которым можно разносторонне анализировать детские игры. А предложенные диагностические листы облегчают обработку полученных материалов. Предлагаются 2 варианта диагностических листов: первый - для методистов и воспитателей, которые углубленно занимаются вопросами руководства игрой; второй — это упрощенный вариант.

Диагностика игры дает возможность контролировать своевременность ее формирования у каждого ребенка. В методических рекомендациях даны характеристики высокого, среднего, низкого уровней развития сюжетно-отобразительной игры, начального этапа сюжетно-ролевой и развитой сюжет-

но-ролевой игры. Используя их, педагоги легко смогут определить, на каком уровне развития игры находится каждый ребенок. Это позволит им индивидуализировать задачи руководства и определить эффективность осуществляемого воспитателем руководства игрой.

2. ПОКАЗАТЕЛИ АНАЛИЗА ИГРЫ ДЕТЕЙ

Для анализа игры нужно выделить показатели, по которым он будет осуществляться. Известно, что ученые пользуются разными единицами анализа игры. Так, Е.В.Зворыгина выделила игровую задачу. Она дала определение: «Игровая задача — это система условий, в которой задается мнимая цель, понятная ребенку по его жизненному опыту, направленная на воспроизведение действительности игровыми способами и средствами»¹⁾).

Исследования, проведенные Н.Т.Гринявичене, Н.Ф.Комаровой, Л.Д.Пеневой, А.Д.Саар и другими показали, что с помощью игровой задачи можно разносторонне анализировать игру, поэтому при разработке диагностического листа она тоже использовалась для анализа игры.

Для полноты анализа игры было выделено четыре группы показателей. Рассмотрим каждую группу показателей, в соответствии с которыми будет осуществляться анализ игры.

1. Содержание игры

С.Л.Новоселова считает, что игра — это своеобразная форма размышления ребенка о мире. О глубине и разносторонности этого размышления можно судить по содержанию игры. Подобные мысли высказывали известные педагоги Р.И.Жуковская, Д.В.Менджерицкая, А.П.Усова и многие другие. Они отмечали, что о развитии игры

свидетельствует усложнение сюжета. Исходя из этих теоретических положений, была выделена первая группа показателей, характеризующая содержание игр.

Чтобы иметь представление о содержании игры, педагогу нужно выяснить следующие вопросы:

1. Как у играющих возникает замысел? Дети могут сами придумать, во что будут играть. А также замысел им может подсказать воспитатель.

2. Насколько разнообразны замыслы игр у детей? Безусловно, если понаблюдать за играми 1—2 раза, то ответить на этот вопрос невозможно. Его можно выяснить в ходе длительных наблюдений или из бесед с воспитателями о том, во что играет каждый ребенок.

3. Сколько игровых задач ставит ребенок?

Возникший замысел дети реализуют путем постановки игровых задач. Например, девочка решила играть в «семью», она ставит три игровые задачи: кормит куклу, укладывает ее спать, гуляет. Другой пример: мальчик ремонтирует машину. увидев поблизости игрушечную собаку, кормит ее «косточкой», потом подходит к телефону, звонит маме, в этой игре мальчик тоже поставил три игровые задачи.

4. Насколько разнообразны поставленные игровые задачи? Анализируя поставленные ребенком игровые задачи, педагог определяет разнообразные они или однообразные.

5. Какова степень самостоятельности детей при постановке игровых задач?

Игровую задачу ребенку может поставить взрослый, если заметит, что малыш бесцельно проводит время, например, он может сказать: «Покорми кукол». Некоторым детям требуется лишь незначительная помощь взрослого в постановке игровых задач, например, воспитателю достаточно сказать: «Куклы грустные, что они хотят?» и ребенок самостоятельно ставит любую игровую

¹ Зворыгина Е.В. Игровые проблемные ситуации как средство развития мышления (ранний возраст). //Дошкольное воспитание. - 1981 - № 12. - С.38.

задачу. В этом случае отмечается, что игровую задачу, ребенок ставит с помощью взрослого. Дети могут и самостоятельно ставить игровые задачи без какой-либо помощи взрослого.

Таким образом, выделенные показатели дают представление о содержании детских игр.

II. Способы решения детьми игровых задач

В исследованиях, проведенных под руководством С.Л.Новоселовой²⁾ установлено, что события окружающей действительности дети отображают в играх разными способами. Так, на этапе сюжетно-отобразительной игры малыши решают поставленные задачи предметными способами, а на этапе сюжетно-ролевой игры — не только предметными, но и ролевыми.

Рассмотрим, какие вопросы нужно выяснить, чтобы иметь представление о способах решения детьми игровых задач.

1. Насколько разнообразны игровые действия с игрушками?

Уже в раннем возрасте малыши приучаются использовать игрушки в соответствии с их назначением. Выполняемые в игре действия с игрушками могут быть как разнообразными, так и однообразными.

2. Степень обобщенности игровых действий с игрушками.

Известно, что игровые действия с игрушками могут быть развернутыми и обобщенными, т. е. разными по степени обобщенности. Развернутые игровые действия внешне похожи на реальные действия взрослых, так если в игре девочка «моет» посуду, то ее движения схожи с движениями человека, моющего настоящую посуду.

Развернутые игровые действия увлекают ребенка, он их многократно повторяет.

Игровые действия с игрушками могут быть и обобщенными, в этом случае ребенок выполняет их не развернуто, а быстро, как бы «свернуто».

²⁾ Игра дошкольника /под ред. С.Л.Новоселовой, М.: Просвещение. 1989 - 286 с.

Появление в игре обобщенных игровых действий с игрушками свидетельствует о возможности использования еще более обобщенного игрового материала — предметов-заместителей. Именно поэтому педагогу нужно своевременно зафиксировать появление у каждого ребенка обобщенных игровых действий с игрушками.

3. Наличие в игре игровых действий с предметами-заместителями.

Если дети используют предметы-заместители, то надо определить, самостоятельно ли они включают их в игру или с помощью взрослого.

4. Наличие в игре игровых действий с воображаемыми предметами.

Так же как и в предыдущем показателе, необходимо выяснить степень самостоятельности детей в использовании воображаемых предметов.

5. Принимает ли ребенок на себя роль?

При правильном руководстве игрой к концу третьего года жизни дети начинают принимать на себя роль, это свидетельствует о переходе их на этап сюжетно-ролевой игры. Иногда педагогу непонятно, взял ребенок, на себя роль или нет, например, у мальчика в руках руль, он изображает, что едет на машине, при этом роль словом не обозначает. Его можно спросить: «Ты кто?» Если ребенок ответит, что он шофер, значит, он принимает роль взрослого. Если же ответа не последует или он назовет себя до имени, то ребенок роль не принимает. В этом случае, чтобы ребенку помочь осознать роль, педагог может сказать: «Ты едешь на машине и рулишь, как шофер».

6. Насколько разнообразны ролевые действия? Ролевые действия, которые ребенок выполняет в игре, могут быть разнообразными и однообразными. Например, если мальчик в роли шофера только крутит руль, то его действия однообразные, а если он еще и ремонтирует машину, моет ее, заливает бензин и т.п., то его действия разнообразные.

7. Какова выразительность ролевых действий? При выполнении роли дети пользуются разными средствами выразительности, у них изменяются

движения, жесты, мимика. Например, одна девочка в роли мамы ласковая, веселая, а другая — строгая, хмурая.

8. Наличие ролевых высказываний.

Ролевые высказывания — это отдельные реплики, которые ребенок произносит от имени того лица, чью роль выполняет. Они могут быть обращены к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику, ко взрослому, сверстнику.

9. Кто инициатор ролевых высказываний?

Ролевые высказывания могут появляться по инициативе взрослого, который обращается к играющим с вопросами, если замечает, что они выполняют ролевые действия молча. Инициатором ролевых высказываний может быть и ребенок, если он без побуждений со стороны взрослого сопровождает ими свою игру.

10. Наличие ролевой беседы.

Постепенно от ролевых высказываний играющие переходят к ролевой беседе. Ролевая беседа — это логически связанные между собой по содержанию фразы, которыми обмениваются играющие. Она характерна для развитой сюжетно-ролевой игры.

11. Кто инициатор ролевой беседы? Инициатором ролевой беседы может быть как взрослый, так и ребенок.

12. С кем ребенок вступает в ролевую беседу? Ребенок может вступать в ролевую беседу со взрослым, с одним сверстником, с несколькими сверстниками.

13. Какова содержательность ролевой беседы?

Ролевая беседа может быть интересной, содержательной. Но играющие могут обмениваться и стереотипными, заученными фразами, в этом случае ролевая беседа не интересна.

Итак, выделенные показатели позволяют определить степень сформированности у детей предметных и ролевых способов решения игровых задач.

III. Взаимодействие детей в игре

Игровые задачи дети могут решать индивидуально или совместно с кем-нибудь. При совместном решении игровых задач дети вступают во взаимодействие. В исследованиях А.П.Усовой, Р.А.Иванковой рассматриваются особенности взаимодействия детей в игре. Основываясь на материалах этих исследований, была выделена группа показателей, характеризующих взаимодействие детей в игре.

1. Вступает ли ребенок во взаимодействие? Педагогу необходимо выяснить, вступают играющие во взаимодействие, или их игра носит индивидуальный характер. Ребенок в игре может взаимодействовать со взрослым или со сверстниками.

2. Кому ребенок ставит игровые задачи? Игровые задачи ребенок может поставить взрослому или сверстнику.

3. Умеет ли ребенок принимать игровые задачи? Как показывают наблюдения, большинство детей охотнее ставят другим игровые задачи и не умеют их принимать от сверстников, в этом случае возникает конфликт. Чтобы этого избежать, надо научить детей принимать игровые задачи от сверстников. Но поставленная сверстником игровая задача не всегда может быть ребенку интересна, в этом случае надо выяснить, умеет ли он тактично отказываться от поставленной игровой задачи.

4. Какова длительность взаимодействия? Играющие могут вступать в кратковременное и длительное взаимодействие.

Итак, эта группа показателей дает представление о взаимодействии детей в игре.

IV. Самостоятельность детей в игре

Развитию самостоятельности детей в игре придается большое значение. А.В.Запорожец по этому поводу писал: "...переходя в форму детской самостоятельности, игра приобретает наибольшее влияние на психическое развитие ребенка и вместе с тем получает наибольшую педагогическую ценность»³. Поэтому важно определить степень сформированности самостоятельности детей в игре.

Отдельно эта группа показателей не выделяется, она присутствует в каждой рассмотренной группе. Так, определяя содержание игры, выясняется самостоятельность детей в выборе замысла и постановке игровых задач. При характеристике способов решения игровых задач уточняется, насколько самостоятельны дети в выборе предметных и ролевых способов. В третьей группе показателей устанавливается, по чьей инициативе играющие вступают во взаимодействие: по собственному побуждению или по предложению взрослого, сверстников.

Итак, рассмотренные группы показателей дают разностороннее представление о степени сформированности игры у детей.

3. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЛИСТЫ

ПО ОПРЕДЕЛЕНИЮ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ ИГРЫ ДЕТЕЙ

На основе выделенных показателей были разработаны два диагностических листа по определению уровня развития игры детей: для методистов детских садов и для воспитателей.

³ Запорожец А.В. Избранные психологические труды: Т. 1. Психическое развитие ребенка. - М.: Педагогика, 1986. - с. 239.

Диагностический лист № 1 предназначен для методистов и творчески работающих воспитателей, внедряющих в практику материалы исследований по проблеме руководства играми детей.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ЛИСТ № 1

Показатели развития игры	Имена детей		
1	2		
Содержание игры			
1. Замысел игры появляется:			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно			
2. Разнообразие замыслов			
3. Количество игровых задач			
4. Разнообразие игровых задач			
5. Самостоятельность при постановке игровых задач			
а) ставит взрослый;			
б) с помощью взрослого;			
в) самостоятельно			
Способы решения игровых задач			
6. Разнообразие игровых действий с игрушками			
7. Степень обобщенности игровых действий с игрушками:			
а) развернутые;			
б) обобщенные.			

1	2		
8. Игровые действия с предметами-заместителями			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно.			
9. Игровые действия с воображаемыми предметами			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно.			
10. Принимает роль			
11. Разнообразие ролевых действий			
12. Выразительность ролевых действий			
13. Наличие ролевых высказываний			
14. Ролевые высказывания возникают по инициативе:			
а) взрослого;			
б) ребенка.			
15. Ролевая беседа возникает:			
а) со взрослым;			
б) со сверстником.			
16. Ролевая беседа возникает по инициативе:			
а) взрослого;			
б) ребенка.			
17. Содержательность ролевой беседы.			

1	2		
Взаимодействие детей в игре			
18. Вступает во взаимодействие:			
а) со взрослыми;			
б) со сверстниками.			
19. Ставит игровые задачи			
а) взрослому;			
б) сверстникам.			
20. Принимает игровые задачи от:			
а) взрослого;			
б) сверстников;			
в) тактично отказывается.			
21. Длительность взаимодействия:			
а) кратковременное;			
б) длительное.			

Диагностический лист № 2 предназначается для воспитателей, в нем выделены только основные показатели развития игры.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ЛИСТ № 2

Показатели развития игры	Имена детей		
1	2		
Содержание игры			
1. Замысел игры появляется:			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно			
2. Разнообразие замыслов			
3. Самостоятельность при постановке игровых задач			
а) ставит взрослый;			
б) с помощью взрослого;			
в) самостоятельно			
Способы решения игровых задач			
4. Разнообразие игровых действий с игрушками			
5. Наличие игровых действий с предметами-заместителями			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно.			
6. Наличие игровых действий с воображаемыми предметами:			
а) с помощью взрослого;			
б) самостоятельно.			
7. Принимает роль			

1	2		
8. Разнообразие ролевых действий			
9. Выразительность ролевых действий			
10. Наличие ролевых высказываний			
11. Наличие ролевой беседы:			
а) со взрослым;			
б) со сверстниками.			
Взаимодействие детей в игре			
12. Вступает во взаимодействие:			
а) со взрослыми;			
б) со сверстниками.			

4. МЕТОДИКА ДИАГНОСТИРОВАНИЯ ИГРЫ ДЕТЕЙ

Для заполнения диагностических листов нужны объективные данные об игре каждого ребенка. Чтобы их получать, можно использовать следующие методы.

1. Наблюдение за играми детей в группе, на участке, их протоколирование. С этой целью можно использовать технические средства — фотосъемку, магнитофонную запись высказываний детей в игре.

2. Беседы с воспитателями о содержании игр, о способах решения детьми игровых задач, о взаимодействии играющих, об их самостоятельности.

3. Игровые проблемные ситуации, которые задает детям педагог, наблюдающий за играми. При этом он обязан тактично включаться в игру, не нарушая ее хода, и делать это только в том случае, если во время пассивного

наблюдения невозможно определить степень сформированности того или иного показателя развития игры.

Рассмотрим методику диагностирования игры детей по каждой группе показателей. Используется диагностический лист № 1.

1. Содержание игры.

О разнообразии замыслов судят на основании длительных наблюдений за играми одного ребенка. Кроме этого, дополнительную информацию может дать воспитатель, ему задают вопросы: «Ребенок предпочитает играть в одну и ту же игру в течение нескольких дней или тематика его игр меняется? Какие по тематике игры Вы наблюдали у него?»

Самостоятельность детей при постановке игровых задач выясняется во время наблюдений или путем предложения игровых проблемных ситуаций. Например, если будет замечено, что кто-то из детей не ставит игровую задачу, а воспитатель не оказывает ему своевременную помощь, то этому ребенку ставится игровая задача в косвенной формулировке, его внимание обращается на какую-нибудь игрушку: «Смотри, какая собачка грустная, ей одной скучно». Если ребенок самостоятельно не поставит игровую задачу, взрослый продолжает: «Может быть собачка проголодалась или захотела погулять?» Возможно, что ребенок опять не примет игровую задачу, поставленную косвенно, в этом случае ее можно предложить в прямой формулировке, педагог говорит: «Покорми собачку, она проголодалась».

Если выяснится, что игра ребенка однообразна, т.е. он ставит 1—2 знакомые игровые задачи и многократно повторяет их, например, кормит куклу, укладывает ее спать, снова кормит и т.д., то ему можно предложить какую-то другую игровую задачу. Например, к мальчику, который долго катает машину, можно обратиться: «Дорога была дальняя, бензин уже, наверно, кончился, что

делать?» или: «Как сильно гудит мотор. Что с ним случилось? Он, наверно, изломался».

Ниже приводим перечень диагностических показателей по параметру, связанному с содержанием игры детей, и методику их оценки. Цифрами указывается порядковый номер графы, которая заполняется.

1а + Замысел игры появляется с помощью взрослого

1а — В появлении замысла игры взрослый не принимал участия.

1б + Ребенок сам придумал, как будет играть.

1б — Ребенку требуется помощь в появлении замысла игры.

2 + Замыслы игр у ребенка разнообразные.

2 — Замыслы однообразные, изо дня в день повторяются одни и

те же сюжеты.

3 Количество игровых задач указывается цифрами. Если ребенок ставит разное количество игровых задач, то указывается от минимального до максимального. Если игровая задача несколько раз повторяется в игре, то её считают за одну.

4 + Игровые задачи разнообразные.

4 — Игровые задачи однообразные.

5а + Игровые задачи взрослый ребенку ставит.

5а — Игровые задачи взрослый ребенку не ставит.

5б + Взрослый оказывает незначительную помощь в постановке игровых задач, ставит их в косвенной формулировке.

5б — Ребенку не требуется помощь взрослого в постановке игровой задачи.

5в + Ребенок самостоятельно ставит игровые задачи

5в — Ребенок не может самостоятельно поставить игровую задачу.

II. Способы решения детьми игровых задач

Сведения о сформированности у детей способов решения игровых задач педагоги получают во время наблюдений.

Наблюдая за играми детей, можно заметить, что из всех предметных способов они предпочитают игровые действия с игрушками. Этот факт еще не свидетельствует о несформированности у них других предметных способов. Известно, что для решения поставленной игровой задачи ребенок может использовать любой из освоенных способов. В этом случае нужно выяснить, принимает ребенок предметы-заместители и воображаемые предметы или нет. Приведем несколько примеров, как это можно сделать.

1. К девочке, которая кормит куклу, используя только игрушки, можно обратиться: «Я угощаю твою куклу (дочку) вот этим красным яблоком», — вместо яблока предложить шарик от пирамидки.

2. Мальчика, который катает машину попросить: «Отвези, пожалуйста, вот этот арбуз, мне тяжело его нести», — вместо арбуза дать мяч зеленого цвета.

3. Обратиться к ребенку: «Принеси, нам, пожалуйста, торт (конфеты) к чаю», — так выясняется его умение самостоятельно находить предметы-заместители.

4. Девочке, которая кормит куклу, на пустой ладони можно предложить воображаемое угощение для куклы: «Я хочу угостить твою куклу вот этой конфетой».

5. Мальчику, который играет с машиной, можно предложить воображаемые инструменты для ремонта: «Вот этой отверткой удобно закручивать винтики».

Сформированность у детей ролевых способов выясняется только в том случае, если они принимают на себя роли. Если ребенок обозначает роль словом, то не возникает сомнения в том, что он принимает роль. Когда дети не обозначают роль словом, бывает трудно определить, принимают они ее или нет.

В этом случае ребенка можно спросить: «Ты кто?» Если он не ответит, называют предполагаемую роль: «Ты шофер?» или: «Ты мама?».

О разнообразии и выразительности ролевых действий, наличии ролевых высказываний и беседы можно судить по результатам наблюдений. В случае отсутствия в играх ролевых высказываний, ребенку можно предложить следующие игровые ситуации.

1. Ролевые высказывания, обращённые к игрушке-партнеру появляются, если посоветовать о чем-нибудь спросить у куклы: «Твоя дочка пойдет гулять? Спроси ее, она пойдет в парк».

2. Для появления ролевых высказываний, обращенных к воображаемому собеседнику, ребенку можно предложить позвонить кому-нибудь по телефону.

3. Ребенка можно попросить обратиться к сверстнику, например, посоветовать: «Спроси, может быть, у шофера Саши есть инструменты для ремонта машины».

Для включения детей в ролевую беседу взрослый задает им вопросы по содержанию игры.

Ниже приводим перечень диагностических показателей, по параметру, связанному со степенью сформированности у детей предметных и ролевых способов решения игровых задач, и методику их оценки.

6 + Игровые действия с игрушками разнообразные.

6 — Игровые действия с игрушками однообразные.

7а + Игровые действия с игрушками развернутые.

7а — Игровые действия с игрушками обобщенные.

7б + Игровые действия с игрушками обобщенные.

7а — Игровые действия с игрушками не обобщенные, а только развернутые. Но обычно в детских играх сочетаются развернутые и обобщенные игровые действия, в таком случае в колонках 7а и 7б ставится «+».

8а + Игровые действия с предметами-заместителями появляются только после предложения взрослого.

8а — Предметы-заместители всегда использует без помощи взрослого, самостоятельно.

8б + то же.

8б — Самостоятельно не использует предметы-заместители, требуется помощь взрослого.

9а + Игровые действия с воображаемыми предметами появляются после предложения взрослого.

9а — Самостоятельно использует воображаемые предметы, помощь взрослого не нужна.

9б + то же.

9б — Не использует самостоятельно воображаемые предметы.

10 + Ребенок принимает роль взрослого.

10 — Ребенок не принимает роль взрослого. В этом случае во всех графах, характеризующих ролевые способы решения игровых задач, ставится знак «—».

11 + Ролевые действия разнообразные.

11 — Ролевые действия однообразные.

12 + Движения, жесты, мимика ребенка при выполнении роли выразительные.

12 — С помощью движений, жестов, мимики ребенок не передает эмоциональное состояние того человека, чью роль выполняет.

13 + Игру сопровождают ролевые высказывания, ребёнок обращается к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику, ко взрослому, к сверстнику.

13 — Ролевых высказываний нет.

14 а + Ролевые высказывания появляются по инициативе взрослого.

14б + Инициатором ролевых высказываний является ребенок.

14 а, б—Ролевых высказываний нет.

15а + Ребенок вступает в ролевую беседу со взрослым.

15а — Не вступает в ролевую беседу со взрослым.

15б + Вступает в ролевую беседу со сверстниками.

15б — Не возникает ролевой беседы со сверстниками.

16а + Инициатором ролевой беседы является взрослый.

16б — то же.

16а — Ролевая беседа возникает по инициативе ребенка.

16б + то же.

17 + Ролевая беседа интересная.

17 — Ролевая беседа однообразная, т. е. Играющие обмениваются несколькими, возможно, стереотипными фразами.

III. Взаимодействие детей в игре

Прежде всего выясняется, вступает ребенок с кем-нибудь во взаимодействие или его игры носят индивидуальный характер. Для объективности нужно побеседовать с воспитателем, задав вопрос: «Ребенок всегда играет один или он иногда принимает участие в совместных играх?».

Ребенка, который играет индивидуально, можно постараться привлечь в совместной игре со взрослым или со сверстниками, предложив ему подобные этим игровые ситуации.

1. Обратиться к мальчику, который один едет на машине:

Я очень спешу на работу. Подвези меня, пожалуйста, таким образом ребенка включают в совместную игру со взрослым.

2.. Этому же мальчику можно предложить пригласить сверстника: «Ты куда поехал? Тебе, наверно, одному скучно, может быть ты пригласишь кого-нибудь прокатиться, ему будет так приятно».

3. Обратиться к девочке: «Ты с дочкой гулять собралась? Может быть, ты пригласишь Дашу с дочкой. Вместе гулять веселее». В этом случае ребенка тоже побуждают к взаимодействию со сверстником.

Степень развития у детей остальных показателей выясняется во время наблюдений за играми детей и из бесед с воспитателями.

Ниже приводим перечень показателей по параметру, связанному с выяснением взаимодействия детей в игре, и методику их оценки.

18а + Ребенок вступает во взаимодействие со взрослым по инициативе взрослого или по собственному желанию.

18а — Ребенок не вступает во взаимодействие со взрослым.

18б + Вступает во взаимодействие со сверстниками по инициативе взрослого, по предложению сверстника, по собственному желанию.

18б — Не вступает во взаимодействие со сверстниками.

18а,б — Игра ребенка индивидуальна, следовательно, во всех показателях, характеризующих взаимодействие, ставится «—».

19а + Ребенок ставит взрослому игровые задачи.

19а — Ребенок не ставит взрослому игровые задачи.

19б + Ребенок ставит игровые задачи сверстникам.

19б — Игровые задачи сверстникам не ставит.

20а + Принимает поставленные взрослым игровые задачи.

20а — Не принимает игровые задачи, поставленные взрослым.

20б + Принимает игровые задачи, поставленные сверстниками.

20б — Не принимает игровые задачи, поставленные сверстниками.

20в + Умеет тактично отказываться от неинтересной ребенку поставленной игровой задачи.

20в — Не умеет тактично отказываться от игровой задачи.

21 а, б + или — Определяется длительность взаимодействия.

Итак, анализ диагностического листа позволяет выявить уровень развития игры каждого ребенка. Несформированность того или иного

показателя дает основание педагогу поставить конкретные задачи по руководству игрой, тем самым неформально осуществлять индивидуальный подход к детям.

5. ХАРАКТЕРИСТИКА УРОВНЕЙ РАЗВИТИЯ ИГРЫ ДЕТЕЙ

Известно, что игра развивается постепенно, сначала формируется сюжетно-отобразительная, потом — начальный этап сюжетно-ролевой и затем — развитая сюжетно-ролевая игра.

На каждом этапе у детей может быть разный уровень развития игры: высокий, средний, низкий. Охарактеризуем уровни развития игры.

Сюжетно-отобразительная игра

Высокий уровень

Замысел игры у ребенка возникает преимущественно по собственной инициативе, только в некоторых случаях взрослый ему приходит на помощь. В игре он отображает знакомые события, комбинируя их между собой. Заинтересовавшие события может повторять в игре многократно.

Игровые задачи ставит самостоятельно, лишь иногда требуется незначительная помощь взрослого. Количество игровых задач, поставленных в игре, колеблется от 1 до 5—6. Они могут быть взаимосвязаны между собой и разрозненные.

У ребенка хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач. Игровые действия с игрушками разнообразные, по степени обобщенности могут быть как развернутые, так и обобщенные. Ребенок самостоятельно использует в играх знакомые и новые, предметы-заместители, воображаемые предметы.

Иногда малыш принимает на себя роль взрослого, в некоторых случаях обозначает ее словом.

Игра носит преимущественно индивидуальный характер, но ребенок проявляет большой интерес к играм сверстников.

Средний уровень

Замысел игры появляется как по инициативе ребенка, так и после предложения взрослого. В игре отображает знакомые события, с удовольствием повторяет одну какую-то ситуацию. Игровые задачи ребенок может ставить как самостоятельно, так и с помощью взрослого. Количество поставленных игровых задач может быть от 1 до 3—5, они могут быть взаимосвязанные и разрозненные

У ребенка сформированы предметные способы решения игровых задач. Игровые действия с игрушками разнообразные, по степени обобщенности развернутые и обобщенные. Самостоятельно использует в играх только знакомые предметы-заместители в известном значении, по мере необходимости включает в игру воображаемые предметы. Возможна и помощь взрослого в выборе любого способа.

Роль взрослого не принимает.

Игра носит индивидуальный характер, но ребенок проявляет интерес к играм сверстников.

Низкий уровень

Чаще всего играть ребенок начинает после предложения взрослого, т.е. он помогает малышу в появлении замысла. Отображает знакомые события, многократно повторяя одну ситуацию. Игровые задачи также помогает ребенку поставить взрослый, в отдельных случаях некоторые игровые задачи он ставит самостоятельно. Их количество не более 1—2.

Предметные способы решения игровых задач недостаточно сформированы. Игровые действия с игрушками чаще всего однообразные, по степени обобщенности они только развернутые. Не использует в играх предметы-заместители и воображаемые, предметы.

Игра индивидуальная, ребенок почти не проявляет интереса к играм сверстников.

Начальный этап сюжетно-ролевой игры

Высокий уровень

Игровые замыслы у ребенка возникают самостоятельно, они разнообразные. В игре отображает знакомые и мало знакомые события, комбинируя их между собой. Самостоятельно ставит игровые задачи.

Предметные способы решения, игровых задач хорошо сформированы. Игровые действия с игрушками разнообразные, по степени обобщенности могут быть как развернутыми, так и обобщенными. Знакомые и новые предметы-заместители самостоятельно использует в разных значениях. По мере необходимости включает в игру воображаемые предметы.

У ребенка частично сформированы ролевые способы решения игровых задач. Ролевые действия разнообразные и достаточно выразительные, они сопровождаются ролевыми высказываниями. Ролевые высказывания могут быть обращены к игрушке-партнеру, к воображаемому собеседнику, ко взрослому, к сверстникам. Иногда появляется ролевая беседа, если взрослый поддержит ее. Инициатива в возникновении ролевой беседы может исходить и от ребенка. Она еще мало содержательная.

Ребенок охотно вступает во взаимодействие со взрослыми и со сверстниками, с удовольствием ставит им игровые задачи, но сам не всегда принимает игровые задачи, поставленные сверстниками, т.к. он еще не умеет

тактично от них отказываться. Взаимодействие может быть кратковременным и длительным.

Средний уровень

Содержание игры и предметные способы решения игровых задач развиты почти так же, как у детей, находящихся на высоком уровне развития игры.

Ролевые способы менее сформированы. Ролевые действия разнообразные, но не выразительные. Они сопровождаются ролевыми высказываниями. Ролевая беседа не возникает.

Ребенок вступает в кратковременное взаимодействие со взрослым и со сверстниками.

Низкий уровень

Замысел игры возникает по инициативе ребенка. В игре он комбинирует знакомые и мало знакомые события. Самостоятельно ставит разнообразные взаимосвязанные игровые задачи.

Хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач.

Принимает роль, обозначает ее словом, но ролевые способы еще плохо сформированы. Ролевые действия однообразные, не выразительные, иногда сопровождаются ролевыми высказываниями, которые возникают как по инициативе взрослого, так и ребенка.

Игра преимущественно индивидуальная, но ребенок с удовольствием вступает во взаимодействие со взрослым, обычно это происходит по инициативе взрослого

Развитая сюжетно-ролевая игра

Высокий уровень

У ребенка возникают разнообразные игровые замыслы. Он при их реализации комбинирует знакомые и мало знакомые события. С особым интересом ребенок отображает в играх взаимодействие и общение людей. Все игровые эпизоды взаимосвязаны по смыслу. Игровые задачи ребенок всегда ставит самостоятельно.

Хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач, он легко их варьирует в зависимости от возникшей ситуации.

Также хорошо сформированы и ролевые способы решения игровых задач. При выполнении роли использует разнообразные ролевые действия, передает настроение, характер человека, т.е. ролевые действия эмоционально-выразительные. Легко, чаще по собственной инициативе, вступает в ролевую беседу со взрослыми и сверстниками. Она интересная и длительная.

Вступая во взаимодействие, ребенок ставит и принимает игровые задачи, умеет тактично от некоторых отказываться. Наиболее характерно длительное взаимодействие, хотя по ходу игры ребенок может вступать и в кратковременное взаимодействие.

Средний уровень

Игра отличается от высокого уровня тем, что у ребенка менее сформирована ролевая беседа. Чаще всего он вступает в кратковременное взаимодействие.

Считаем, что низкого уровня развитой сюжетно-ролевой игры нет.