

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. А. И. ГЕРЦЕНА»



Направление подготовки/ Специальность подготовки
44.03.01 «Педагогическое образование»

Основная (профессиональная) образовательная
программа
**«Методическое сопровождение в дошкольном
образовании»**

Выпускная квалификационная работа

**Методическое сопровождение педагогов при
поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой
игре**

Обучающегося 2 курса
магистратуры
Очной формы обучения
Гармаш Надежды
Вячеславовны

Научный руководитель:
кандидат педагогических
наук,
доцент кафедры
дошкольной педагогики
Солнцева Ольга Викторовна

Рецензент:
кандидат педагогических
наук,

Санкт-Петербург, 2020

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПЕДАГОГОВ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ.....	9
1.1. Инициатива, понятие, особенности.....	9
1.2. Особенности проявления инициативы детей в сюжетно- ролевой игре.....	16
1.3. Особенности готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.....	20
1.4. Методическое сопровождение педагогов ДОО в поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.....	26
Выводы по главе 1.....	29
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГОВ К ПОДДЕРЖКЕ ИНИЦИАТИВЫ ДЕТЕЙ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ.....	31
2.1. Цель, задачи, методика констатирующего эксперимента	31
2.2 Результаты констатирующего эксперимента.....	38
Выводы по главе 2.....	54

ГЛАВА 3. ПРОЕКТ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПЕДАГОГОВ В РЕШЕНИ ЗАДАЧ ПОДДЕРЖКИ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ.....	56
3.1 Цель, задачи и содержание проекта повышения квалификации педагогов в поддержке инициативы детей в сюжетно – ролевой игре... ..	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	62
БИБЛИОГРАФИЯ.....	64
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	71

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современное общество нуждается в социально активной, инициативной личности, не равнодушно взирающей на преобразования в обществе, а активно участвующей в этом процессе. Инициатива, как и любое качество личности не возникает спонтанно, оно формируется в активной деятельности, и чем раньше начат целенаправленный процесс ее формирования – тем выше результаты. Переход системы российского дошкольного образования на Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС ДО), предполагает формирование и развитие в ходе образовательного процесса качеств личности, отвечающих потребностям информационного общества. Становление нового типа человека, активно участвующего во всех сферах жизни

общества, во многом зависит от развития инициативы в познании явлений окружающего мира, в сформированности умения находить различные варианты решения возникающих в процессе жизнедеятельности задач, готовности применять полученные знания на практике.

Способность ребенка проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - один из важнейших целевых ориентиров дошкольного образования. Именно инициатива и самостоятельность, а не совокупность знаний и не умение читать, писать и считать, обеспечивают готовность ребенка к школьному обучению и дальнейшей жизни.

Инициатива (от лат. *initium* - начало) - качество личности, выражающее меру ее активности, проявляющееся в способности человека самостоятельно принимать решение проблемы и быть его руководством в различных сферах деятельности. Следует добавить, что инициатива характеризуется с одной стороны, выходом за рамки того, что требуется, а с другой - принятием на себя ответственности человеком в процессе выдвижения и реализации инициатив. Инициатива может проявляться в разнообразных видах деятельности: игре, труде, познании, учении, общении и др. [27]. Дошкольный возраст является сензитивным в формировании инициативы, поскольку именно на этом этапе развития формируется произвольность психических процессов, а также иерархия мотивов и проявляется эмоциональный отклик на воспитательное воздействие.

Сюжетно-ролевая - свободная активность, лишенная принуждения. Игра является основной формой проявления инициативы и самостоятельности дошкольников. С ее

помощью ребенок может почувствовать и увидеть результаты своей активности, реализацию своего замысла, что имеет неопределимое значение для формирования самосознания и чувства своей активности [4]

Сложный противоречивый процесс реформирования социальной системы общества и новой парадигмы образовательной системы повлекли за собой необходимость переосмысления проблем воспитания инициативы детей и методического сопровождения в этом процессе воспитателей ДОО. Сохраняется внешняя преемственность в определении содержательных компонентов «игровой» компетенции, однако в ФГОС ДО делает акцент на формирующем влиянии взрослого на игру детей: иметь практический опыт организации и проведения творческих игр (сюжетно - ролевых, строительных, театрализованных и режиссерских) и игр с правилами (подвижные и дидактические); наблюдать за формированием игровых умений; использовать прямые и косвенные приемы руководства игрой [44]. В Профессиональном стандарте и целевых ориентирах ФГОС дошкольного образования акцент делается на не директивной помощи детям, поддержке спонтанной игры детей, ее обогащении, обеспечении игрового времени и пространства. Это требует использования особых педагогических технологий, построенных на идее сопровождающего взаимодействия воспитателя и ребенка [34]. Поэтому, развитие инициативы дошкольника, является одной из важнейших задач воспитательно-образовательного процесса в современном дошкольном воспитании, а методическое сопровождение воспитателя в этом направлении необходимым условием его реализации.

Развитию инициативы детей дошкольного возраста посвящено много исследований современных психологов и педагогов. В то же время, развитие инициативы воспитанников в данный период не носит комплексного характера со стороны образовательных учреждений, общественности и семьи. Не достаточно разработана методическая поддержка деятельности воспитателя в данном направлении.

Проблема исследования определяется противоречиями:

- между требованиями профессионального стандарта «Педагог» к поддержке инициативы детей в разных видах деятельности и недостаточной разработанностью критериев оценки профессиональной деятельности по поддержке детской инициативы;

- между признанием сюжетно-ролевой игры как ведущей деятельности дошкольников и готовностью педагога осуществлению поддержки инициативы ребенка в данной деятельности.

Соответственно для осуществления методического сопровождения педагогов не существует программ, направленных на подготовку педагогов к поддержке детской инициативы, в том числе, в сюжетно-ролевой игре как ведущем виде деятельности дошкольников.

Цель исследования: разработка, теоретическое и экспериментальное обоснование проекта методического сопровождения педагогов при поддержке инициативы детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

Объект исследования – готовность педагогов к поддержке инициативы дошкольников в сюжетно - ролевой

игре.

Предмет исследования – методическое сопровождение педагогов при поддержке инициативы дошкольников в сюжетно - ролевой игре.

Гипотеза:

1. Методическое сопровождение педагогов при поддержке инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре может базироваться на изучении готовности к ее осуществлению.

2. Изучение готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре становится возможным, если определены возрастосообразные критерии оценки способов недирективного взаимодействия педагога с детьми в данной деятельности, создания развивающей предметно-пространственной среды и поддержки интереса детей к сюжету игры.

3. Готовность педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре может быть изучена старшим воспитателем в ситуациях педагогического процесса (реальная готовность) и в ситуациях методического семинара (потенциальная готовность).

4. Изучение реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре поможет определить основные направления методического сопровождения педагогов.

Для того, чтобы достигнуть цели исследования и проверить выдвинутую гипотезу, **предполагается решение следующих задач:**

1. Изучить теоретические подходы к организации методического сопровождения педагогов в поддержке

инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

2. Разработать методику изучения готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре.

3. Выявить особенности готовности педагогов в поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

4. Разработать программу повышения квалификации педагогов, обеспечивающую реализацию поддержки инициативы дошкольников в сюжетно - ролевой игре.

Теоретические основы исследования. На основании того, что инициатива личности - одно из самых широких интегративных понятий, а пути ее формирования многообразны, в качестве исходных нами взяты:

- идеи деятельностной природы человека (К.А. Альбуханова-Славская, А.Н. Леонтьев и др.);

- этапность и основы формирования инициативы у детей дошкольного возраста (В.Г. Маралов и др.)

А также методические основы педагогического сопровождения деятельности педагога в условиях ДОО:

- особенности сопровождения педагогами сюжетно-ролевых игр дошкольников (М.Б. Зуйкова, Д.А. Новиков, Т.А. Данилина, Л.С. Киселева, Л.Д. Морозова, Т.С. Лагода и др.;

- системного подхода (Э.Г. Юдин, И.Ц. Блауберг);

- единства воспитания сознания, чувств, поведения (Д.С. Яковлева);

- особенности методической поддержки воспитателей (Е.А. Абдулаева, Ш.А. Амонашвили, Л.С. Выготский, Е.Л. Гутковская, Е.О. Смирнова, К.Д. Ушинский и др.).

Методы исследования:

Теоретические - анализ научно-методической литературы по проблеме исследования; сравнение научной

информации из разных источников по проблеме работы и диагностических данных, полученных опытным путём; составления библиографии по исследуемой проблеме; цитирование; построение гипотезы;

Эмпирические - педагогический эксперимент, включающий констатирующий этап и преобразующий этапы, наблюдение.

Опытно - экспериментальная база исследования: Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 44 Фрунзенского района города Санкт-Петербурга.

Этапы исследования:

На первом этапе (2018 - 2019 гг.) осуществлялось накопление эмпирического материала, разрабатывалась программа исследования, в соответствии с которой проводился теоретический анализ научной литературы. Были сформулированы тема и рабочая гипотеза, определены объект, предмет, цель и основные задачи, разработана программа опытно-экспериментальной работы.

На втором этапе (сентября 2019 - май 2020 гг.) уточнялись теоретические позиции исследования, проводился анализ условий, способствующих методическому сопровождению педагогов при поддержке детской инициативы в сюжетно - ролевой игре. Осуществлялась экспериментальная проверка гипотезы через проведение констатирующего эксперимента на базе ГБДОУ Детский сад №44 Фрунзенского района Санкт-Петербурга. В исследовании принимало участие 10 педагогов групп общеразвивающей направленности. Проводилась качественная и количественная обработка полученных результатов, их

обобщение и систематизация, формулировались выводы, оформлялась выпускная квалификационная работа.

Всего на различных этапах экспериментальным исследованием были охвачены 10 воспитателей данного учреждения, готовность которых к осуществлению поддержки инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре отражена в монологических портретах.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПЕДАГОГОВ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ

1.1. Инициатива, понятие, особенности

Внимание к трудностям развития инициативы сегодня вполне оправдано. В первую очередь это связано с социально-педагогической сферой, в которой все чаще рассматриваются вопросы успеха личности, проявляющей инициативу в общественно значимых мероприятиях и труде, что, собственно, и является задачей государства и общества (Т.С. Борисова, М.С. Говоров, Т.Ф. Игнатенко, С.А. Петухов, И.Е. Плотник и другие). В Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» необходимость «развития у воспитанников самостоятельности, инициативности, творческих способностей» относится к направлениям деятельности педагога. Многие современные исследователи обращаются к вопросам поддержки инициативы, изучения возможностей окружающей среды и соответствующего сопровождения ребенка взрослым.

Изучим подробно понятие «инициатива». Инициатива от (лат. - начать) трактуется как положительное качество человека, выражающееся во внутренней мотивации и способности к новому делу, сделать первый шаг, принять самостоятельное решение в ситуации личных и социальных затруднений [30]. Инициативная личность, в свою очередь, расценивается как социально активная, способная руководить, брать ответственность и самостоятельно достигать цели.

Понятие «инициатива» исследуют ученые различных научных областей, поэтому его можно рассмотреть на межпредметном уровне.

Например, Д. Локк в XVII в. основополагающий мотив инициативы видел в личной заинтересованности человека. Через сущность и закономерности творческой деятельности, изучали инициативу современные исследователи: О.Я. Андрос, Д.Б. Богоявленская, М.С. Каган, Ю.Н. Кулюткин, Н.В. Кухарев, Я.А. Пономарев [32].

Отечественные ученые Б.М. Кедров, К. Левин, К.К. Платонов, И.Э. Плотник, С.Л. Рубинштейн, А.И. Щербакова и другие, рассматривают инициативу как качество личности, непрерывно развивающееся и обусловленное внутренними условиями и внешними обстоятельствами усвоения человеком жизненного опыта. Б.М. Теплов связывает инициативу с умением быстро находить оригинальные решения поставленных задач. И.А. Петуховой и Д.Б. Богоявленская трактуют инициативу как продолжение мыслительной деятельности за пределами требуемого и т.д.

В педагогике инициатива рассматривается как черта личности, отличительной особенностью которой является склонность к активным и самостоятельным действиям [33]. К этой точки зрения склоняются многие психологи, которые изучают инициативу и как мотивационный (Д.Б. Богоявленская, М.С. Говоров, И.Э. Плотник и др.), и как поведенческий компонент личности (А.И. Высоцкий, Л.С. Рубинштейн, А.И. Щербаков и др.).

Проанализировав психолого-педагогическую литературу по теме исследования, можно отметить основные параметры понятия «инициатива»: устойчивость, помогающая

противостоять негативным влияниям; активность, проявляющаяся в мотивах и волевых качествах; направленность на конкретные достижения в разнообразных видах деятельности; самостоятельность и продуктивность в деятельности.

Итак, под инициативой можно понимать комплексное качество личности, отличающееся мотивационной готовностью к выполнению деятельности, определенными представлениями, о ходе ее выполнения, а также осознанным отношением к цели и результату деятельности.

Рассмотрим разные подходы к понятию «инициатива» в российских научных исследованиях.

Таблица 1. Определение понятия инициатива

Подходы к определению понятия инициатива	Автор
«Инициатива (от лат.initiare - начинать) - внутреннее побуждение к самостоятельным, активным новым формам деятельности или руководящая роль в к.-л. действиях».	Г. М. Коджаспирова А. Ю. Коджаспиров
«Инициатива (фр.initiative; от лат.initiare - начинать) - почин; руководящая роль в каких-либо действиях; предприимчивость, способность к самостоятельным активным действиям».	Российская педагогическая энциклопедия
«Инициатива - проявление творчества в деятельности, внутреннее побуждение к ее новым формам».	М. Ю. Олешков, В. М. Уваров
«Инициатива - проявление субъектом активности, не стимулированной извне и не определенной независимыми от него обстоятельствами».	Словарь практического психолога
«Инициатива лат. initiare - начинать) - проявление творчества в деятельности, внутреннее побуждение к ее новым формам.	Краткий педагогический словарь

Инициатива - почин, внутреннее побуждение к новым формам деятельности, руководящая роль в каком-либо действии».	
«Инициатива - это разновидность общественной активности, социального творчества, предпринимаемого индивидом или группой. Инициатива проявляется в добровольной деятельности (на пользу общества, в личных интересах), в творческом отношении к труду и сложившимся способам поведения (обычаям, нравам, традициям)»	А.Н. Корабельников

Научных подходов к понятию «инициатива» много. Авторы сходятся во мнении на том, что инициатива – это самостоятельное побуждение к деятельности, подчеркивают, что она проявляется в различных формах, обращают внимание на аспект ее творческого начала. В отличие от таких авторов как М.Ю. Олешков, В.М. Уваров, которые утверждают, что инициатива проявляется только в творчестве, Г. М. Коджаспирова и А.Ю. Коджаспиров подчеркивают, что инициатива проявляется во внутреннем побуждении к самостоятельным, активным новым формам деятельности.

Анализ психологической литературы позволяет выявить различные подходы к изучению инициативы: аналитический и системный. В контексте аналитического подхода исследуются отдельные стороны или аспекты инициативы вне их связей и отношений (С.Л. Рубинштейн, К.А. Абулханова, П.А. Славская, П.А. Рудик, Н.Д. Левитов, А.Г. Ковалев, С.А. Петухов, Д.Б. Богоявленская).

Системный подход в изучении инициативы основывается на целостном единстве ее различных сторон, находящихся в

законных отношениях между собой. Глубоко эта идея воплощена в концепции А.И. Крупнова.

В то же время, существует три основные тенденции в понимании инициативы. В содержании работ, выполненных в ходе первого из них, инициатива представлена как независимое профессиональное и личностное качество, занимающее место в системе личностных качеств. Во втором направлении инициатива рассматривается как одна из составляющих характеристик творческих способностей. Здесь ученые соотносят инициативу с такими характерными профессиональными образованиями, как импровизация, интуиция и т.д. В третьем направлении исследователи трактуют инициативу как неотъемлемую часть когнитивной сферы, что выражается в таких явлениях, как постановка целей и прогнозирование.

Анализ признаков инициативы позволяет сделать вывод, что она определяется с помощью различных характеристик, связанных с различными психологическими сферами и модальностями: динамичной, мотивационной, эмоционально чувствительной, когнитивной, волевой и эффективной.

Рассмотрим более подробно развитие инициативы в дошкольном возрасте.

Эрик Хомбургер Эриксон (1950г.) отмечал, что с 1,5 до 3-х лет у ребенка формируется автономия, с 3 до 5 лет - инициатива, с 6 до 11 лет - трудолюбие. Сензитивным периодом для развития нравственно-волевых качеств, в том числе, и инициативы, является дошкольный возраст.

Старший дошкольный возраст - благоприятный период для формирования инициативы у детей. Старшие дошкольники, по мнению Л.С. Выготского, показывают

высокий уровень развития инициативы в различных видах деятельности при определенных условиях обучения и воспитания. Отметим, что в старшем дошкольном возрасте формируются важные предпосылки развития инициативы у детей. А именно:

- развивающиеся возможности мышления;
- становление познавательных интересов;
- развитие продуктивной и творческой деятельности;
- расширение взаимодействия старших дошкольников с окружающим миром;
- становление элементарного планирования и прогнозирования, гипотетичности.

Более выражено инициатива проявляется у детей к концу старшего дошкольного возраста. Ребенок пытается действовать по-своему, активно проявляет инициативу, старается быстро и хорошо выполнить задуманное дело. Старший дошкольник стремится открывать новые знания, важно, что также меняется организация практического опыта детей, который теперь направлен на активное изучение взаимоотношений людей. Движущими силами развития психики ребенка дошкольного возраста являются противоречия, возникающие в связи с развитием множества потребностей. Наиболее важными являются потребности в общении, помогающие усваивать ребенку социальный опыт, потребности в движении, способствующие овладению системой различных умений и навыков, потребности во внешних впечатлениях, способствующие развитию познавательных процессов.

Каждая социальная потребность, развивающаяся в дошкольном возрасте, приобретает самостоятельное

значение. Таким образом, у детей старшего дошкольного возраста инициатива идет от необходимости в новых впечатлениях, которая характерна для каждого человека от рождения.

Инициатива личности зависит от ее задатков, направленности, моральных качеств. Она формируется в процессе жизни ребенка под воздействием социальных условий: в семье, в дошкольном образовательном учреждении. Поэтому развитие инициативы и ее направленности во многом зависит от его ближайшего окружения.

Развитие инициативы у детей старшего дошкольного возраста зависит от способности планировать свою деятельность. В течение жизни ребенок проходит три стадии становления планирования: отсутствие плана, ступенчатое планирование, целостное планирование.

Таким образом, можно выделить следующие факторы, влияющие на формирование инициативы ребенка:

- окружающая среда;
- потребность в общении;
- общий уровень целостного планирования;
- потребность в новых впечатлениях;
- общий уровень развития активности.

В своих исследованиях П.Г. Нежнов и Н.А. Короткова выделили четыре сферы инициативы: волевого усилия и целеполагания, творческая, коммуникативная и познавательная. Данные сферы инициативы у детей старшего дошкольного возраста оцениваются через различные видов деятельности: продуктивную деятельность, сюжетно - ролевые игры, познавательно-исследовательскую

деятельность и т.д. Все сферы инициативы имеют собственную подробную характеристику и характеризуются определенными ключевыми признаками.

Инициатива выражается в развитии деятельности ребенка. Это существенный показатель детского интеллекта, его развития. Инициатива является обязательным условием в совершенствовании познавательной деятельности ребенка, в преобразовании ее в творческий процесс.

Инициативный ребенок:

- ребенок, стремящийся к организации игр, продуктивных видов деятельности, содержательного общения;

- ребенок, умеющий найти занятие, соответствующее собственному желанию;

- ребенок, способный включиться в разговор, предложить интересное дело другим детям.

Для того чтобы у ребенка старшего дошкольного возраста сформировались показатели инициативы, необходимо ее поддерживать на протяжении всего дошкольного периода.

Одной из ключевых задач воспитания детей в дошкольной образовательной организации является развитие инициативы, как важной характеристики волевого поведения для обучения в начальной школе. В Федеральном Государственном образовательном стандарте целевыми ориентирами дошкольного образования являются социальные и психологические характеристики личности ребенка на этапе завершения дошкольного образования:

- инициативность и самостоятельность;
- уверенность в своих силах;

- креативность;
- способность к волевым усилиям;
- навыки конструктивного взаимодействия со сверстниками

В заключение можно сделать вывод, что инициатива - свойство личности ребенка, проявляющееся во всех видах деятельности, но больше всего - в общении, предметной деятельности, игре, экспериментировании. Инициативный ребенок стремится к организации игр, продуктивных видов деятельности, интересного и содержательного общения, он умеет найти занятие, соответствующее собственному желанию.

1.2. Особенности проявления инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

Чтобы понять, как поддерживать у детей инициативу в сюжетно-ролевой игре, необходимо иметь представление об игре дошкольников: хорошо знать ее специфику, этапы и уровни ее развития.

По определению педагогического словаря:

- игра - форма свободного самовыражения человека, которая предусматривает реальную открытость миру возможного и разворачивается или в виде спорта, или в виде изображения (выполнения, репрезентации) ситуаций, смыслов, состояний [32];

- форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксировано в социально закрепленных способах

осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [33].

Двуплановость - характерная черта игры, типичная для драматического искусства. С одной стороны, игрок осуществляет реальную деятельность, выполнение которой решения конкретных часто нестандартных задач, с другой - многие моменты этой деятельности носят условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации.

По определению словаря психологии, игра - один из видов деятельности человека; один из способов физического, умственного и нравственного воспитания детей. Игра ролевая (сюжетно-ролевая) - метод формирования сознания и опыта ребенка путем моделирования (воспроизведения) определенных общественных отношений [30].

Итак, игра представляет собой ведущий вид деятельности, в которой ребенок дошкольного возраста развивается как личность, реализует свой потенциал, проявляет активность и сообразительность по собственной инициативе или в виде изображения (выполнения, репрезентации) ситуаций, смыслов, состояний.

Сюжетно-ролевая игра - это ведущий вид игры ребенка дошкольного возраста. Рассмотрим понятие «сюжетно-ролевая игра» с позиции разных авторов. По мнению Д.Б. Эльконина сюжетно-ролевая игра: «Ролевая, или так называемая творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними».

По словам Л.А. Венгера, ролевая игра - это вид совместной деятельности детей, в которой они объединяются по собственной инициативе, выбирают сюжет, распределяют роли, выполняют игровые действия. Ученый отмечает, что в игре ребенок заменяет явления реальности, что способствует развитию воображения, творчества, мышления. Человек проявляет себя во время ролевых игр активно, формирует умение общаться с другими людьми. Таким образом, в ролевой игре инициатива утверждается как личное качество.

Ребенок стремится к совместной социальной жизни с взрослыми, что является общим мотивом ролевой игры. Существует противоречие, с одной стороны, неподготовленность ребенка к реализации этого стремления, а с другой - растущая независимость детей. Это противоречие допускается в ролевой игре: ребенок в соответствии с принятой ролью может воспроизводить свою жизнь, взаимоотношения и деятельность. Содержание сюжетно-ролевой игры реализуется ребенком во взятой на себя роли, согласно определенным правилам поведения, регулирующих ее выполнение. В сюжетно-ролевой игре формируется произвольное поведение и деятельность, свойственное поведению и деятельности взрослых.

Как отмечает Е.Л. Константинова, игра способствует тесному общению детей, установлению контактов между ними, в игре ребенок учится вступать в определенные отношения со сверстниками. В сюжетно-ролевых играх создаются благоприятные условия для формирования взаимоотношений и всестороннего развития детей [17].

В период дошкольного детства игра проходит следующие этапы:

- 2-3 года - сюжетно-отобразительная игра (воспроизведение действий). Педагог стимулирует инициативу ребёнка к осуществлению условных действий с предметами;

- 3-5 лет - начальный этап сюжетно-ролевой игры (становление ролевого поведения. Педагог формирует умение проявлять инициативу и принимать роль, переходить от одной роли к другой);

- 5-7 лет - хорошо развитая сюжетно-ролевая игра (сюжетосложение). Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова предлагают осуществлять посредством метода «игра-придумывание», протекающего в чисто словесном плане [25].

В соответствии с компонентами деятельности можно выделить мотивационную, когнитивную, поведенческую, рефлексивную составляющие проявления инициативы ребенка. В педагогических исследованиях Т.Г. Борисовой, И.С. Поповой, Н.А. Коротковой, П.Г. Нежнова даны характеристики этих составляющих: в дошкольном возрасте уже возможно простейшее моделирование процесса деятельности, под управлением взрослого, который объективно оценивает и дает необходимые советы по улучшению результатов. При этом в детских видах деятельности дошкольник принимает посильное участие в общем деле, ему предоставляется свободы выбора, творческой реализации и самостоятельности и т.д. [19]. Рассмотрим эти составляющие проявления инициативы у дошкольников в ролевой игре, выделенной Е.В. Коротаевой, А.В. Святцевой.

Мотивационная составляющая может быть представлена следующими компонентами игрового

поведения: интенсивность мотивации (высокая (или не очень)); потребность в активности или ее отсутствие); ориентация мотивов и их осознание (сознательное (или не осознанное) соотношение действий с ожидаемым результатом); устойчивость мотивации (длительность, непродолжительность, устойчивость к разрушительным воздействиям).

Когнитивную составляющую образует: наличие (или отсутствие) определенных представлений у детей относительно предполагаемой игровой деятельности; способность описывать последовательность (логическую или фрагментарную) своих действий в предполагаемой игровой деятельности; знание (или отсутствие таковых) свойств предметов и веществ, используемых в игровой деятельности и т. д.

Поведенческая составляющая характеризуется с помощью: позитивного (нейтрального, негативного) и осознанного отношения к игре; предварительная подготовка к осуществлению деятельности, самостоятельности и творческой активности ребенка в процессе участия в игре; готовность преодолевать трудности в процессе участия в игре; ответственность за принятую на себя роль; завершенность начатой работы.

И, наконец, оценка *рефлексивной* составляющей инициативы дается с учетом следующих характеристик: умение сформулировать цель деятельности; принимать оригинальные решения; самостоятельно выполнить целостное действие в разных условиях и желание научить ему другого; проявлять инициативу на разных этапах игры и

нести ответственность за принятую роль; объективно оценить роль каждого в общем деле [19].

Таким образом, инициатива ребенка в сюжетно-ролевой игре (от неосознанного повторения операций до активного включения в сам процесс деятельности), может проявляться на различных этапах деятельности: ориентировочном (начало деятельности, выделение ее ориентиров); организационном (формирование образа предстоящей деятельности); исполнительском (организация собственной деятельности и самостоятельность в процессе решения задачи, завершенность действий); контрольно-оценочном (осознание сделанного, готовность к продолжению деятельности). Следовательно, взаимосвязь сюжетно-ролевой игры и развития инициативы ребенка - дошкольника очевидна.

1.3. Особенности готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

Из предыдущего параграфа закономерно возникает вопрос о готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре как важного качества деятельности.

Формирование готовности специалистов к профессиональной деятельности - предмет ряда научных исследований. Детально изучаются и анализируются характеристики готовности. Осуществляется поиск методов их формирования (К.М. Дурай-Новакова, М.И. Дьяченко, Л.А. Кандыбович, Р.А. Низамов, Л.Г. Семушина, В.А. Сластенин и др.)

Проблемам готовности педагогов к профессиональной деятельности посвящены работы Л.А. Григорович, Т.И. Ерофеевой, М.Б. Зацепиной, М.В. Лазаревой, Г.П. Новиковой, Л.В. Поздняк, В.И. Ддэшко и др., подготовке специалистов для средней профессиональной школы и, в частности, по дошкольной педагогике и психологии – научные труды Н.А. Моревой, Л.Г. Семушиной и др.

Готовность к определенному виду профессиональной деятельности в рамках образовательного пространства предполагает строгое и систематическое овладение определенными знаниями и навыками, твердое убеждение человека и социально значимую ориентацию человека. Учитывая готовность воспитателя осуществлять работу по развитию инициативы детей дошкольного возраста, можно сделать вывод, что это сложный, многоуровневый, разнообразный специалист по личностному воспитанию.

Таким образом, под готовностью педагога по развитию инициативы детей старшего дошкольного возраста, понимается способность в системе осваивать методический материал в области дошкольного образования, сформированность всех компонентов готовности: когнитивного, деятельностного и рефлексивного.

Формирование инициативы у детей дошкольного возраста является одним из главных направлений в дошкольном образовании. В соответствии с примерной образовательной программой и ФГОС ДО, основным принципом является построение воспитательной работы педагогов дошкольного образования на основе подхода к индивидуальным особенностям каждой личности ребенка, таким образом,

ребенок становится субъектом, участником образовательного процесса [35].

Итак, педагог дошкольного образования в своей работе обязан:

- поддерживать инициативу ребенка в любом виде деятельности;
- создавать социальные ситуации для развития инициативы;
- поддерживать детскую инициативу в игровой, познавательной, проектной, самостоятельной и исследовательской деятельности;
- правильно организовать игровую среду, обеспечивать пространство игрового времени;
- правильно наполнять игровую предметную среду содержанием;
- создавать необходимые условия для свободного выбора ребенком вида деятельности, выбирать партнеров, в совместной деятельности.

Вхождение дошкольников в мир общения посредством сюжетно-ролевых игр может не только формировать, но и развивать самостоятельность и инициативу, оторвать детей от гаджетов, виртуального общения.

Одной из существенных особенностей готовности педагогов к развитию инициативы является взаимодействие воспитателя с дошкольниками, которая заключается в передаче навыков продуктивного взаимодействия, умении слышать, в выражении своего отношения к различным сторонам реальности. Дошкольники при такой организации деятельности находятся в непрерывном процессе познания

мира: думают, анализируют, говорят, слушают, понимают, взаимодействуют с окружающими их людьми [28].

Готовность педагога к поддержке инициативы в сюжетно-ролевой игре у дошкольников должна сопровождаться развитием у воспитателя определенного набора личностных качеств, к числу основных из которых можно отнести стремление к саморазвитию, наличие творческого потенциала, тактичность, терпимость не только к детям, но и ко всем окружающим. Только компетентный и подготовленный воспитатель может сформировать у дошкольников инициативу в игре.

А.П. Усова настаивала на том, что обязательно нужно поддерживать игру малышей и эта поддержка эффективной может быть только в том случае, если она основывается на всестороннем понимании природы игры, а также на знании склонностей, потребностей и возможностей детей, объединяющихся для совместной игры [36].

Особенность педагогического сопровождения сюжетно-ролевых игр дошкольников заключается в том, что, во время взаимодействия педагога с дошкольниками, воспитатель изменяет собственную позицию в игре в зависимости от уровня самостоятельности, продолжая активно участвовать при этом в игре.

Для того чтобы ребенок дошкольного возраста мог актуализировать собственный игровой опыт как результат совместной игры с педагогом, а также успешно применять полученный опыт в различных игровых и жизненных ситуациях, нужно сопровождающее взаимодействие.

Как отмечает Т.В. Лобода, педагогу очень важно занять игровую позицию, а это означает, что он должен развивать у

себя умение участвовать в игровой деятельности и играть определенную роль. Педагогу проще использовать игру, если его умения и знания помогут развить дошкольников и смогут создать комфорт в их взаимоотношениях, а также, если он будет полностью владеть своей игровой позицией [24].

Игровая позиция воспитателя требует также и определенной степени инфантилизации. Инфантилизация помогает воспитателю на время игры превратиться в ребенка, в дошкольника, выполнять все установленные правила игры, которые приняты в игровой жизни детей. Основным шагом инфантилизации можно назвать прием, который был предложен Е.Е. Кравцовой. Заключается этот приём в том, что взрослый, вступающий в детскую игровую деятельность, должен нарушать традиции игры детей, разрушая при этом сложившиеся эталоны. Во время игры, к примеру, действовать не по точным правилам игры, а по собственно придуманным [3].

Сами дошкольники очень часто не имеют сформированных представлений, как развивать сюжет выбранной игры, как подойти к выбранной роли. Такая ситуация часто зависит от того, что ребенок находится в детском саду в группе сверстников, которые также не обладают представлениями об игре, и в ходе игры действуют неправильно.

Дошкольник, живущий в современном обществе, может не иметь опыт игры, что в свою очередь вызывает у него затруднения. Именно поэтому важно, чтобы воспитатель в ДОО имел технологию педагогического сопровождения игры детей, а также уделял особенное внимание игре в жизни

дошкольников в детском саду, чтобы дети в некотором смысле «научились» играть [9].

Таким образом, зачастую по ошибке педагога у детей появляется неумение «играть». Обучение сюжетно-ролевым играм подразумевает механизм естественной помощи дошкольнику со стороны педагога. Данный механизм состоит из непосредственного взаимодействия воспитателя и детей в игре, наблюдения за игрой и игровой деятельностью дошкольников, анализа и изучения возможностей детей в игре. Педагог должен создавать благоприятные условия, в которых ребёнку будет наиболее интересно взаимодействовать с ним, и стремиться получать знания об игре.

Е. О. Смирнова отмечает, что, очевидно, поддерживающая позиция воспитателя является наиболее благоприятной для формирования и развития инициативы в сюжетно-ролевой игре. Основная задача педагога – не руководить игрой, и не дистанцироваться от нее, а приобщать детей к этой необыкновенной деятельности, сделать так, чтобы они хотели и умели играть совершенно самостоятельно. Только в этом случае можно говорить об игровой компетентности воспитателя, которая определяет данную позицию [37].

В связи с этим, по мнению В. И. Ребровой, задача педагога – не только учить, но и помогать ребёнку познавать окружающий мир, помогать находить смысл в совместной деятельности, ставить цели, планировать и организовывать свои действия [38].

Вопрос поддержки детских инициатив изучается многими российскими учеными. По мнению Е.В. Коротаевой,

А.В. Святцеваой, основами поддержки детской инициативы являются:

- опора на индивидуальные особенности ребенка, выражающиеся в выборе подходящих методов, способствующих развитию инициативы (проблемное, выполнимое творчество, готовность к ненаправленной помощи и т. д.);

- активизация инициативной и самостоятельной деятельности самого ребенка, что обосновывает организацию системно-деятельностного подхода в совместной деятельности ребенка и взрослого;

- создание условий, для предоставления возможности ребенку проявить свою инициативу в разных областях образования;

- диалог и поддержка, сопровождающие общение с дошкольником, для установления доверительных и открытых отношений взрослого с ребенком;

- систематическое и последовательное (а не эпизодическое) развитие инициативы и инициативы у дошкольников

По мнению Т.И. Алиевой для поддержки детской инициативы необходимо [18]:

- создавать в группе положительный психологический микроклимат, проявлять любовь и заботу ко всем ребятам: выражать радость при встрече, ласковыми и теплыми словами выражать своего отношения к ребенку;

- уважать интересы и привычки детей;

- стимулировать желание ребенка создать что-то новое по собственному замыслу; обращать внимание детей на пользу будущего продукта для других;

- создавать условия для разнообразной самостоятельной творческой деятельности детей;
- при необходимости помогать детям в решении проблем организации игры;
- обеспечивать условия и выделять время для самостоятельной творческой или познавательной детской деятельности.

Обязательные для развития детской инициативы компетентности и ценности воспитателя Т.И. Юстус делит на три блока:

1. Игровая компетентность;
2. Работа с интересами ребенка;
3. Управление предметно-развивающей средой группы [52].

Очевидно, огромное значение предметно-развивающей среды. Она должна организовываться исходя из интересов и потребностей ребенка, обогащать развитие характерных для дошкольника видов деятельности, создавать зону ближайшего развития ребенка, стимулировать делать сознательный выбор, предлагать и реализовывать собственные инициативы, принимать самостоятельные решения, развивать творческие способности, а также формировать личностные качества дошкольников и их жизненный опыт. Она должна быть разнообразной, насыщенной, оригинальной, изменчивой. Воспитатель должен учить детей с максимальной пользой и комфортом проводить время в организованной для них предметно-пространственной развивающей и игровой среде.

Проанализировав все вышеизложенное, можно сделать вывод о том, что готовность педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно- ролевой игре заключается в «

триединстве» задач, модели – *«знает- умеет - владеет»*. Остановимся на ней подробнее. Педагог должен:

- *«знать»* - особенности проявления детской инициативы, особенности развития детской инициативы, способы развития детской инициативы соответственно возрасту ребенка.

- *«владеть»* - способами поддержки интереса детей к содержанию сюжетно-ролевой игры, способами создания развивающей предметно – пространственной среды для поддержки игровых инициатив дошкольников, способами фасилитации игры (недирективного взаимодействия).

- *«уметь»* - обогащать представления детей для развития сюжета, использовать ресурсы развивающей предметно – пространственной среды для поддержки интереса к содержанию игр, использовать методы и приемы поддержки интереса детей к содержанию игры, вступать в игровое взаимодействие с детьми, обогащать ролевое поведение детей в игре, устанавливать правила взаимодействия с детьми в игре, отбирать и размещать в предметно – развивающей среде стимулы для игры в соответствии с интересами детей, вовлекать детей в создание обстановки для игры, обеспечивать игровое время и пространство.

Таким образом, в настоящее время к педагогам дошкольного образования предъявляется определенный перечень профессиональных требований, направленных на формирование у воспитателей ДОО готовности к целенаправленному стимулированию развития у дошкольников потребности в проявлении инициативы.

1.4. Методическое сопровождение педагогов ДОО в поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

Проблемами организации методической деятельности в системе образования занимались Ю.В. Васильев, М.М. Поташник, Г.Н. Сериков и другие. Области дошкольного образования по проблемам организации методической работы посвящали свои труды С.С. Лебедева, Л.В. Поздняк, В.Г. Фокина, В. А. Новицкая, С.А. Езопова.

Труды ученых О.С. Газман, Г.А. Давыдова, Е.И. Казакова, позволили заключить, что сопровождение - самостоятельная сфера педагогической деятельности, которая имеет свою видовую классификацию: социально-педагогическое, научно-методическое психологическое и др. [14].

Для исследования важно определение, выделенное В.И. Загвязинским, в котором методическое сопровождение - это специально организованное систематическое взаимодействие старшего воспитателя и воспитателя, направленное на оказание помощи педагогу в выборе путей решения задач и типичных проблем, появляющихся в ситуациях реальной педагогической деятельности, с учетом его профессионального и жизненного опыта [26].

По мнению Ю.В. Прилепко, Г.Ю. Козловской основными принципами методического сопровождения, выделенными в данной концепции, являлись:

1) рекомендательный (необязательный для исполнения) характер, т.е. одна из ведущих идей сопровождения - положение о необходимой самостоятельности субъекта сопровождения в решении актуальных для его развития

проблем, поэтому в осуществлении сопровождения необходимо отказаться от авторитарных решений. Чем компетентнее субъект сопровождения в решении своих проблем, тем больше у него прав на принятие окончательного решения.

2) всегда принимать сторону сопровождаемого, даже если он сам - источник своих проблем.

3) непрерывность сопровождения на всех этапах помощи в решении проблемы. Сопровождающий прекратит его поддержку только тогда, когда проблема будет решена или пути решения проблемы будут отчетливо видны.

4) мультидисциплинарность сопровождения. Заключается в командной работе специалистов, преследующих единые цели, включенных в единую организационную модель и владеющих единой системой методов.

5) стремление к автономизации - защите сопровождаемого и сопровождающего от административного давления со стороны руководящего состава и иных служб. Так же для системы сопровождения имеет огромное значение востребованность результатов обучения в практической деятельности педагогов [32].

Методическое сопровождение осуществляется в несколько этапов:

Диагностический этап. Цель данного этапа - осознание проблемы, ее носителей и потенциальных возможностей для ее решения. Этап начинается с фиксации сигнала проблемной ситуации, затем разрабатывается план проведения диагностического исследования. На этом этапе важно установить доверительный контакт со всеми

участниками проблемной ситуации, помочь им вербализовать проблему, совместно оценить возможности ее решения. Диагностика выступает неотъемлемой составляющей сопровождения, а от ее качества зависит успешность деятельности всей системы. В процессе диагностики важно не только рассмотреть негативные стороны проблемы субъекта, но в позитивном ключе рассмотреть те конструктивные факторы, которые позволят субъекту найти решение проблемы.

Поисковый этап. Заключается в сборе необходимой информации о путях и способах решения проблемы, ознакомлении с этой информацией всех участников проблемной ситуации.

Консультативно-проективный этап, состоит в обсуждении возможных вариантов решения проблемы, положительных и отрицательных сторон решений, рассчитывается эффективность каждого варианта, совместно выбирают различные методы. После выбора способа решения проблемы, распределяются обязанности по его реализации, определяется последовательности действий, уточняются сроки исполнения и возможности корректировки плана. В результате разделения функций возникает возможность для самостоятельных действий по решению проблемы у субъекта сопровождения.

Деятельностный этап - достижение желаемого результата, при оказании помощи специалиста службы сопровождения в качестве координатора, так как разрешение проблемы часто требует активного вмешательства внешних специалистов - психологов, медицинских работников и т.д.

Рефлексивный этап - период осмысления результатов деятельности по решению проблемы. Этот этап может стать финальным в решении отдельной проблемы или стартовым в проектировании решения другого спектра проблем.

Методическое сопровождение педагогов ДОО осуществляется старшим воспитателем, профессиональная компетентность которого характеризуется готовностью к решению профессиональных задач, таких как изучение воспитателя в педагогическом процессе ДОО, получение информации о потребностях педагогов, качестве их профессиональной деятельности; проектирование и помощь в реализации маршрута профессиональной деятельности педагога, организация взаимодействия с воспитателями и их взаимодействия друг с другом, организация работы с ресурсами методического кабинета, организация процесса самообразования и повышение уровня собственной профессиональной компетентности [15].

Следовательно, эффективность методического сопровождения воспитателя как способа организации методической деятельности в ДОО можно определить в отношении воспитателя - по обогащению его профессиональной компетентности и готовности решать профессиональные задачи в процессе методического сопровождения; в отношении к воспитателю - по удовлетворенности организацией методической работы в ДОО; по отношению к ДОО - в целом по эффективности реализации текущих задач, повышению качества педагогического процесса.

Выводы по главе 1

Таким образом, проведя анализ теоретических основ методического сопровождения педагогов в поддержке инициативы детей в разных видах деятельности (на примере сюжетно-ролевой игры), можно прийти к следующим выводам:

Инициатива является показателем ее самостоятельности и активности. Содержание инициативы, прежде всего, в том, что ребенок, который ее проявляет, побуждается внутренними целями и ценностями. Умение действовать по собственному желанию, реализуя личностный почин в новых формах и видах деятельности, иметь способность в случае необходимости быстро овладевать различными видами деятельности - наиболее полное выражение инициативной личности.

Сущность инициативы заключается в способности дошкольника на самостоятельные волевые проявления, выражающиеся в самостоятельной постановке цели, в самостоятельной организации самого действия, направленного на достижение этой цели. Какая-либо инициатива выходит за пределы обязанностей и направлена на проявление активности, самостоятельности.

В настоящее время к педагогам дошкольного образования предъявляется определенный перечень профессиональных требований, направленных на формирование у воспитателей ДОО целенаправленного стимулирования развития у дошкольников потребности в проявлении инициативы. Именно от готовности воспитателя к поддержке детской инициативы в сюжетно-ролевой игре

зависит успешность познавательного развития дошкольников, их личностный рост, выражающийся в стремлении к осуществлению креативных и неординарных подходов к решению ситуации.

Методическое сопровождение представляет собой способ организации методической деятельности в ДОО, позволяющий максимально удовлетворять потребности педагогов в получении своевременной методической помощи при решении образовательных задач детского сада, в частности поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ГОТОВНОСТИ ПЕДАГОГОВ К ПОДДЕРЖКЕ ИНИЦИАТИВЫ ДЕТЕЙ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ

2.1. Цель, задачи, методика констатирующего эксперимента

Цель исследования: изучить реальную и потенциальную готовность педагогов к поддержке инициативы детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

Задачи констатирующего эксперимента:

1. Изучить особенности реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре:

- особенности использования педагогами способов фасилитации игры дошкольников (недирективного взаимодействия)

- использование способов поддержки интереса детей к сюжету игры.

- особенности создания педагогами развивающей предметно - пространственной среды для поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

- способность педагогов к наблюдению за игрой детей и умение увидеть проявления инициативы.

2. Спроектировать инструментарий и процедуру диагностики реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

3. Проанализировать и описать результаты изучения

готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре

Диагностические методики

Методика констатирующего эксперимента состояла из двух направлений:

I направление: изучение реальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре в ситуациях профессиональной деятельности (естественного педагогического процесса).

II направление: изучение потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре в ситуации методического семинара.

В рамках первого направления констатирующего эксперимента изучение особенностей использования педагогами способов фасилитации игры дошкольников (недирективного взаимодействия) предполагает организацию наблюдения за профессиональной деятельностью воспитателей: педагогам предлагается задание организовать с детьми и зафиксировать на видео носителе сюжетно-ролевою игру. Для анализа наблюдения предложены следующие критерии:

1. Младшая группа:

- педагог демонстрирует способы ролевого поведения, преимущественно связанные с выполнением ролевых функций;

- демонстрирует способы вариативного использования предметов-заместителей.

2. Средняя группа:

- напоминает детям способы ролевого поведения, ссылаясь на истории, прочитанные книги и их обсуждения
- демонстрирует способы ролевого поведения, преимущественно с проявлением отношений между персонажами.
- использует технологию игрового «вызова». Ситуация вызова обусловлена ситуацией проявления отношения между игровыми персонажами (необходимо оказать помощь, порадоваться вместе, пожалеть, вместе что-либо делать и пр.), пользуется преимущественно прямыми способами (в игре);
- демонстрирует образцы использования ролевой речи;
- напоминает детям способы ролевого поведения, ссылаясь на непосредственный и опосредованный опыт детей (прочитанные книги и их обсуждения).

3. Старшая и подготовительная к школе группы:

- использует технологию игрового «вызова». Ситуация вызова обусловлена ситуацией проявления отношения между игровыми персонажами (необходимо оказать помощь, порадоваться вместе, пожалеть, вместе что-либо делать и пр.), пользуется преимущественно косвенными способами (вне игры)
- демонстрирует образцы словесного комментирования и задает уточняющие вопросы;
- стимулирует высказывание детьми собственных оценок по вопросам, которые обсуждаются на основе историй, прочитанных произведений, мультфильмов, картин, стимулирует фантазирование детьми продолжения историй,

придумывание новых ситуаций, отношений героев, зарисовывание придуманного, записывает рассказы детей по мере развития сюжета игры.

- привлекает внимание детей к продуктам и способам их использования в игре.

Для *определения способов поддержки интереса детей к сюжету игры* применяемыми педагогами, предложены следующие критерии:

1. Младшая группа:

- обогащает представления детей о действиях, выполняемых различными людьми (врач лечит, медицинская сестра делает укол, кассир сканирует код на товаре и пр.) с опорой на развёрнутую детьми сюжетную ситуацию;

- организует обсуждения прочитанного произведения, просмотренного мультфильма, картины, направленные на запоминание и воспроизведение фактов и оценок услышанного

2. Средняя группа:

- стимулирует детей к рассказыванию и пересказу историй и произведений, содержания мультфильмов, картин, собственных историй близких к теме игры, вместе с детьми дает оценку событиям и героям

- осуществляет работу над обогащением представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми или персонажами, взаимосвязи и направленности их действий, отношениях, которые возникают между ними;

3. Старшая и подготовительная к школе группы:

- осуществляет работу над обогащением представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми или персонажами, взаимосвязи и направленности их действий, отношениях, которые возникают между ними, обращает внимание на способы проявления отношений

- в развивающей предметно - пространственной среде представлены иллюстрации, детские рисунки и поделки по сюжету прочитанной книги, мультфильма, истории из опыта детей, картины; записи историй, придуманных детьми, детских высказываний и оценок

Для изучения особенностей создания педагогами развивающей предметно - пространственной среды для поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре, было проведено наблюдение с фотофиксацией, предложены следующие критерии:

1. Младшая группа:

- вносит новые материалы по теме игры в соответствии с интересами детей, привлекает к ним внимание детей (ы представлены книги и иллюстрации по игровым темам); игровое пространство частично развернуто, частично создается по ходу игры

- размещает в развивающей предметно - пространственной среде полифункциональные материалы для вариативного использования

2. Средняя группа:

- привлекает детей к созданию некоторых атрибутов и материалов в соответствии с замыслами детей; обеспечивает удобное для детей обустройство и сохранение

обстановки для игры в течение периода, когда дети проявляют интерес к игровой теме

3. Старшая группа и подготовительная к школе группы:

- организует детскую продуктивную деятельность по созданию обстановки для игр, совместно с детьми определяет цели деятельности и средств ее осуществления; предоставляет детям возможность создавать и менять игровое пространство в соответствии с замыслом игры

В рамках второго направления констатирующего эксперимента была проведена серия семинаров-практикумов, направленных на изучение потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Семинары позволили изучить те особенности готовности к поддержке инициативы, которые педагоги не продемонстрировали в ходе наблюдения за их деятельностью.

На первом семинаре-практикуме *«Инициатива в сюжетно-ролевой игре»* выявлялась способность педагогов к наблюдению за игрой детей и умение увидеть проявления детской инициативы. Для этого педагогам было предложено ряд заданий:

1. При помощи приема «Мозговой штурм» ответить на вопрос: Все ли игры в детском саду интересны для ребенка? Зависит ли это интерес ребенка к игре от его возраста? Что нужно сделать, чтобы игра была интересна ребенку?

2. Составить «Портрет инициативного ребенка-игрока» (каждому воспитателю был дан бланк, в котором с одной стороны были прописаны глаголы: «проявляет»,

«демонстрирует», «делает», «повторяет», «слушает», «предлагает», во втором столбце воспитатели дописывали проявления инициативы ребенка конкретной возрастной группы)

3. Деловая игра «Создаем условия для проявления инициативы»: педагогам предлагалосьделиться на команды, каждая команда получила свой возраст (младший, средний, старший, подготовительный) и после небольшой подготовки разыграла игру «Больница». Затем обсудили, увидели ли педагоги, ведущие задачи поддержки инициативы своего возраста; как сами оценили, насколько будет интересна игра детям.

4. Заполнить рабочие листы «Как поддержать интерес к игре в конкретной возрастной группе», (по которой демонстрировали игру): что почитать детям, какие иллюстрации рассмотреть, что поменять в РППС, что можно рассказать детям по теме игры, что инсценировать.

5. Задание: начать реализовывать то, что педагоги прописали в рабочих листах.

6. Рефлексия: что делать, чтобы поддержать интерес детей к игре? Как поддержать инициативы детей в игре? Что менять?

Для оценки потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре на первом семинаре были разработаны следующие критерии:

- педагоги называют и перечисляют проявления инициативы детей в сюжетно-ролевой игре;
- педагоги называют способы поддержки интереса к сюжетно-ролевой игре детей дошкольного возраста;

- педагоги умеют создавать условия для проявления инициативы детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре;

- педагоги умеют подбирать оборудование и атрибуты РППС для стимулирования инициативы детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

Далее был проведен второй семинар-практикум *«Если бы я был дизайнером развивающей предметно-пространственной среды своей группы»*, в ходе которого были изучены особенности создания педагогами развивающей предметно-пространственной среды для поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Для начала воспитатели были ознакомлены с новыми подходами к организации развивающей предметно-пространственной среды для сюжетно-ролевой игры, далее был организован просмотр и обсуждение видеофильма Л. В. Свирской *«Возвращение игры»*. По окончании просмотра фильма, воспитателям было предложено с нуля создать проект РППС своей группы с акцентом на игровую зону. В помощь педагогам были даны методические подсказки по книге Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой *«Организация сюжетной игры в детском саду»* и О.В. Солнцевой *«Дошкольник в мире игры»*. В конце семинара педагогам было предложено подумать, что они могут изменить в РППС своей группы и по возможности применить свои идеи на практике.

Для оценки готовности воспитателей к организации, развивающей предметно-пространственной среды, были разработаны следующие критерии:

- педагоги умеют отбирать и размещать атрибуты для стимулирования инициативы детей в сюжетно-ролевой игре;

- педагоги умеют проектировать развивающую предметно-пространственную среду для конкретной возрастной группы;

Заключительный семинар-практикум «*Как сделать сюжетно-ролевою игру интересной?*» был направлен на знакомство педагогов с технологией «Игрового вызова» как способом поддержки интереса детей к сюжету игры. Были уточнены основные моменты данной технологии Л.И. Элькониновой, Т.В. Бажановой, организовано обсуждение: как изменить содержание знакомых игр, используя эту технологию. Педагоги ознакомились с технологией обучения сюжетно-ролевым играм О.В. Солнцевой. Далее был проведен тренинг, направленный на развитие воображения воспитателей, и обсуждение какими способами, возможно, обогатить содержание сюжетно-ролевой игры. В заключение семинара педагогам было дано задание - включиться в игры детей, используя технологию «Игрового вызова».

Для оценки потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в третьем семинаре были разработаны следующие критерии:

- педагоги знают и умеют применять технологию «игрового вызова»;
- педагоги умеют включаться в сюжетно-ролевою игру посредством технологии «игрового вызова».

2.2 Результаты констатирующего эксперимента

Констатирующий эксперимент проводился в Государственном бюджетном дошкольном образовательном учреждении детском саду № 44 Фрунзенского района города Санкт-Петербурга. Участники исследования: 10 воспитателей, работающих в разных возрастных группах детского сада.

Ниже представлена характеристика педагогов, принявших участие в констатирующем эксперименте:

Педагог 1. Стаж работы 33 года. Образование среднее профессиональное педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 2. Стаж работы 4 года. Образование высшее педагогическое. Квалификационной категории не имеет.

Педагог 3. Стаж работы 9 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 4. Стаж работы 11 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 5. Стаж работы 4 года. Образование высшее педагогическое. Категории не имеет.

Педагог 6. Стаж работы 9 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 7. Стаж работы 12 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 8. Стаж работы 2 года. Образование среднее профессиональное педагогическое. Первая квалификационная категория.

Педагог 9. Стаж работы 19 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория.

Педагог 10. Стаж работы 1 год. Образование высшее непедагогическое. Квалификационной категории не имеет. Для изучения готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре было организовано наблюдение в ситуациях профессиональной деятельности и в ситуациях методических семинаров.

Первое направление изучения реальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в

сюжетно-ролевой игре - организованное наблюдение за педагогами в процессе игр. Воспитателям была дана тема игры «Больница». Процесс наблюдения фиксировался на видеоносителе с письменного разрешения педагогов и родителей. Описание наблюдений за организованными сюжетно-ролевыми играми воспитателей, представлено в приложении 1.

Второе направление исследования потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре - наблюдение за педагогами в ситуации семинаров. Описание наблюдений за педагогами в ходе семинаров представлено в приложении 2.

С целью индивидуального подхода к результатам констатирующего эксперимента были отмечены особенности реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре. Ниже представлен анализ готовности каждого педагога к поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре (таблицы 2 - 11) .

Таблица 2. Педагог 1

Педагог 1. Стаж работы 33 года. Образование среднее профессиональное педагогическое Высшая квалификационная категория. Подготовительная группа.	
Наблюдение в ситуации профессиональной деятельности	<p>1. Использования способов фасилитации:</p> <p>1) в ходе наблюдения Педагог 1 не использовал технологи « игрового вызова», ход игр был заранее обговорен с детьми. Педагог напрямую руководил игрой.</p> <p>2) педагог не демонстрировал образцы словесного комментирования, не задавал уточняющие вопросы, не стимулировал высказывание детьми оценок, на основе прочитанных произведений. Дети играли по намеченному плану. Не стимулирует фантазирование детьми: продолжения истории игры (без педагога игра прекратилась), зарисовывания и рассказов. В группе не представлены рисунки и записи рассказов по сюжету</p>

	<p>игры.</p> <p>3) педагог привлек внимание детей к продуктам по мере их изготовления и использования в конкретной игре, а к дальнейшим способам и вариантам их использования нет.</p> <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <p>1) педагог 1 осуществляет работу над обогащением сюжета игры не в полной мере: побуждает переносить в игру события из повседневной жизни, стимулирует проявление специфичных для роли действия с предметами (доктор делает укол, шофер ведет машину...) и ролевую речь, правленую на других людей (врач разговаривает с пациентом..) - что не соответствует развитию игры детей подготовительной группы</p> <p>2) для поддержки интереса детей к игре педагог не использует детские иллюстрации, поделки, записи рассказов, т.к они не представлены в РППС группы</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) педагог привлек детей к созданию некоторых атрибутов (изготовление руля и лекарств), заранее определил, что могут изготовить дети и каким способом. Предоставил детям возможность сконструировать игровое пространство для игры: машину скорой помощи из стульев.</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог называет проявления инициативы ребенка не в полной мере: проявление интереса к игре, выбор партнера, придумывание сюжета, обсуждение замысла игры</p> <p>2) Способы поддержки интереса к игре педагог 1 называет, но они соответствуют возрасту детей лишь частично: поговорить о профессиях родителей, почитать журналы и энциклопедии, посмотреть иллюстрации разных специальностей и инструментов, разыграть сценку « Вызов скорой помощи», поменять в РППС одежду, инструменты и иллюстрации. Нет способ на стимулирование фантазирования детей, сюжетосложения , создания вместе с детьми обстановки для игр</p> <p>3) В процессе деловой игры педагог продемонстрировал умение подбирать оборудование и атрибуты РППС для стимулирования инициативы детей в игре, педагог активно участвовал в выборе атрибутов и созданию обстановки для игры.</p>
Семинар 2	<p>1) Педагог активно участвовал в обсуждении проекта РППС группы, предлагал варианты зонирования РППС группы, следовательно, педагог умеет проектировать РППС конкретной возрастной группы</p>

	2) Для наполнения игровой среды группы педагог не воспользовался методическими подсказками и предлагал стандартный набор игровых атрибутов для любого возраста. Следовательно, педагог не в полной мере умеет отбирать и размещать атрибуты для стимулирования инициативы детей в сюжетно-ролевой игре соответственно возрасту детей
Семинар 3	1) Педагог впервые узнал технологии « игрового вызова» - применять ее на практике не умеет 2) Включаться в игру детей посредством технологии « игрового вызова педагог не умеет
Итог:	Следовательно, можно сделать вывод об особенностях реальной и потенциальной готовности педагога. Потенциальная: 1. У педагога есть потенциал в использовании способов поддержки инициативы детей к игре через создание РППС, организацию пространства для игры, созданию атрибутов Реальная: 1) Педагог использует только прямые способы руководства игрой 2) Педагог не компетентен в выборе способов поддержки интереса детей к игре соответственно возрасту детей 3) У педагога отмечается недостаточный уровень компетентности в возрастосообразном подборе атрибутов игровой зоны 4) Педагог не использует в профессиональной деятельности приемы косвенного взаимодействия 5) Не знаком и не использует современные технологии обогащения содержания детских игр

Табл

ица 3. Педагог 2

Педагог 2. Стаж работы 4 года. Образование высшее педагогическое. Квалификационной категории не имеет. Младшая группа.	
Наблюдение в ситуации профессиональной деятельности	<p>1. Использования способов фасилитации:</p> <p>1) педагог взял на себя роль и с удовольствием продемонстрировал способы ролевого поведения, связанные с выполнением функций матери болеющего ребенка</p> <p>2) демонстрирует способы вариативного использования предметов заместителей : палочка - градусник, два деревянных кирпичика - кран и раковина.</p> <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <p>1) педагог обогащает представления детей о действиях, выполняемых различными людьми: мама заботится,</p>

	<p>врач осматривает пациента, ставит диагноз, медсестра выписывает направление на анализы и делает укол. Во время игры педагог ссылается, недавно на прочитанное произведение по теме игры С. Михалков «Чудесные таблетки»</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) игровое пространство педагог развернул перед игрой. Педагог вносит материалы по тематике игры: в игровой зоне представлен настоящий фонендоскоп, медицинский халатик; книги С. Михалков «Чудесные таблетки», « Грипп», « Прививка», « Мой щенок»; Б. Житков « Обвал», на флешкдиске мультфильмы</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог пытается перечислить проявления инициативы, использует общие фразы: выбирает тему игры, пытается соблюдать правила игры, использует атрибуты, принимает активное участие, обсуждает замысел игры, умеет взаимодействовать.</p> <p>2) Способы поддержки интереса детей к игре в младшей группе педагог 1 назвал не полностью. Так, например, предложил рассмотреть иллюстрации инструментов и одежды доктора, минуя литературные произведения. Поговорить с детьми педагог 2 предлагает « о том, что делает доктор», прочитать « Доктор Айболит», показать « как доктор лечит людей», инсценировать вызов врача, в РППС педагог готов добавить « уголок доктора»</p> <p>3) В ходе деловой игры воспитатель активно участвовал в выборе атрибутов, предложил сконструировать из стульев карету скорой помощи, использовал предметы заместители. Следовательно, педагог умеет подбирать оборудование и атрибуты РППС для стимулирования интереса детей к игре конкретной возрастной группы</p>
Семинар 2	<p>1) На этапе выполнения задания по проектированию РППС, Педагог 2 внимательно слушал старшего коллегу, иногда задавал уточняющие вопросы по расположению различных зон группы. Из чего можно сделать вывод, что педагог не обладает умением проектировать РППС конкретной возрастной группы</p> <p>2) В ходе обсуждения наполнения игрового уголка педагог 2 принимал активное участие. Несколько раз напомнил коллегам по команде о необходимости места для хранения костюмов. Педагог продемонстрировал умение отбирать и размещать атрибуты для стимулирования инициативы детей в сюжетно-ролевой игре соответственно возрасту детей</p>
Семинар 3	<p>1) О технологии « игрового вызова» педагог ранее не слышал, в игровом взаимодействии с детьми ее не</p>

	<p>использовал</p> <p>2) Данная технология заинтересовала педагога, высказал желание, использовать ее в своей профессиональной деятельности, но на данном этапе, можно сделать вывод, что включаться в игру детей посредством технологии «игрового вызова» педагог не умеет.</p>
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях реальной и потенциальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <p>1. Демонстрирует потенциал в умении подбирать оборудование и атрибуты РППС для поддержки интереса детей к игре</p> <p>Реальная:</p> <p>1. Педагог умело использует способы недирективного взаимодействия в процессе игры с детьми</p> <p>2. Подбирает способы поддержки интереса детей к игре соответственно возрасту детей</p> <p>3. Педагог не компетентен в вопросе возрастообразности проявлений игровой инициативы детей</p> <p>4. Педагог имеет низкий уровень компетентности в использовании современных технологий обогащения сюжета игр детей, в частности технологии « игрового вызова»</p>

Та

Таблица 4. Педагог 3

Педагог 3. Стаж работы 9 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория. Старшая группа.	
Наблюдение в ситуации профессиональной деятельности	<p>1. Использование способов фасилитации:</p> <p>1) сюжет игры, предложенный педагогом « На приеме у врача», не предусматривал включение технологии « игрового вызова». В процессе игры педагог пользуется преимущественно косвенными способами взаимодействия: задает уточняющие вопросы о мотивах и поступках играющих, роль на себя не берет и наблюдает за игрой детей как « зритель»</p> <p>2) в группе не представлены записи детских рассказов и иллюстраций по тематике игры. Педагог не стимулирует фантазирование детьми продолжения истории. Педагог не обсуждал с детьми прочитанные произведения. Однако обсудил проведенную накануне игры экскурсию в медкабинет и выслушал впечатления детей.</p> <p>3) педагог не вовлек детей в процесс создания атрибутов. Дети играли с готовым «Набором врача». Т.о. педагог не привлекает детей к продуктам и</p>

	<p>способам их использования.</p> <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <p>1) педагог осуществляет работу над обогащением представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми, в частности врачом и медсестрой. Перед игрой педагог организовал экскурсию в медкабинет.</p> <p>2) В РППС не представлены детские поделки, рисунки и рассказы по теме игры</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) педагог не вовлекает детей в создание атрибутов и обстановки для игры, дети используют готовые игровые материалы. Игровое пространство создано перед игрой и не меняется в ее процессе в соответствии с замыслом</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог затруднился с названием проявлений инициативы и перечислил не все. По его мнению инициатива ребенка в сюжетно-ролевой игре проявляется в : выборе роли и правил, придумывании хода игры, использовании атрибутов, принятии на себя роли и решений, обсуждении правил игры. Инициативный ребенок « умеет играть, договориться»</p> <p>2) Способы поддержки интереса детей к игре педагог называет и перечисляет, но для старшей группы они должны быть более разнообразными. Так педагог пишет, что будет рассматривать иллюстрации только в журналах. Тематика для инсценировок с детьми так же однообразна: вызов врача на дом, прием у врача.</p> <p>3) В выборе атрибутов и создании обстановки для деловой игры педагог принимал активное участие, демонстрировал умение подбирать оборудование и атрибуты РППС для стимулирования инициативы детей</p>
Семинар 2	<p>1) При обсуждении проекта РППС группы, педагог активно предлагал варианты зонирования, спорил и отстаивал свою точку зрения « я знаю, что должно быть в старшей группе!». Т. о. можно сделать вывод о том, что педагог умеет проектировать РППС конкретной возрастной группы.</p> <p>2) При обсуждении наполнения игрового уголка, педагог напомнил коллегам по команде о том, что должны быть представлены маркеры роли. Советовал, как удобно разместить все необходимое для игр. Следовательно, педагог умеет отбирать и размещать атрибуты для стимулирования инициативы детей в сюжетно-ролевой игре соответственно возрасту детей</p>
Семинар 3	<p>1) С технологией игрового вызова педагог впервые познакомился на данном семинаре</p>

	2) В профессиональной деятельности технологию « игрового вызова» педагог не использует
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях реальной и потенциальной педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог имеет потенциал в организации РППС группы для стимулирования инициативы детей в игре 2. Педагог использует способы поддержки интереса детей к игре не в полной мере: не обсуждает прочитанные произведения по теме игры, стимулируя оценки поступков героев детьми, не подключает детей к созданию иллюстраций, придумыванию рассказов <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог имеет низкий уровень компетентности в использовании способов фасилитации игры 2. Педагог не создает условия РППС для поддержки инициативы детей в игре: не организует продуктивную деятельность по созданию обстановки игр.

Таб**лица 5. Педагог 4**

Педагог 4. Стаж работы 11 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория. Подготовительная группа.	
Наблюдение в условиях профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) педагог не использует в играх технологию «игрового вызова», предлагает детям сюжет « Поликлиника». Применяет косвенные способы взаимодействия с детьми в игре. Роль на себя не берет, занимает позицию « наблюдателя», комментируя и направляя детей в процессе игры 2) перед игрой педагог обсудил с детьми недавний поход в поликлинику для оформления медкарты в школу. Прочитанные произведения не обсуждались, фантазирование и придумывание историй на основе игровых ситуаций педагог не стимулирует. 3) педагог не привлекает внимание детей к продуктам и вариантам их использования. Дети играли с готовыми игровыми наборами. К игре педагог подготовил таблички с названиями специальностей врачей <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) об осуществлении работы по обогащению представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми, можно судить по представленным в среде группы книге Н. Носов « Приключения Незнайки и его друзей» глава про Медуницу и др), записи презентации « Дошкольникам о медицине», мультфильмов : « Про бегемота, который боялся

	<p>прививок», « Лунтик : Доктор Пупсень», «Фиксики: Анализ крови»</p> <p>2) однако, в РППС группы не представлены детские поделки, иллюстрации и записи рассказов по тематикам игр</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) педагог не организовывал продуктивную деятельность по созданию обстановки для игры. Не предоставлял детям возможность менять и создавать игровое пространство: перед игрой педагог расставил столы - « кабинеты врачей», расставил таблички. На протяжении игры обстановка не менялась</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог продемонстрировал средний уровень знаний о проявлениях инициативы детей в игре: инициатива проявляется в выборе атрибутов, правил, партнеров; инициативный ребенок пытается быть лидером, ведущим; придумывает сюжеты и развитие игры, правила; использует атрибуты, принимает решения, обсуждает правила и умеет « играть в разные игры»</p> <p>2) Педагог перечисляет способы поддержки интереса детей к игре, но не все способы соответствуют возрастной категории детей . Так педагог предлагает почитать детям научные статьи. Предлагаемые сюжеты для инсценировок однотемны: вызов врача, визит в поликлинику.</p> <p>3) В деловой игре педагог показал умение отбирать оборудование и атрибуты для стимулирования интереса детей к игре: предложил использовать предметы - заместители : кирпич от строителя - телефон, лекарства из разорванной бумаги, палочка-градусник</p>
Семинар 2	<p>1) Педагог активно участвовал в разработке проекта РППС группы, предлагал свои варианты зонирования, был увлечен процессом проектирования. Следовательно, показал умение проектировать РППС конкретной возрастной группы</p> <p>2) для наполнения игрового уголка педагог называл стандартные игровые наборы. Не владеет умением отбирать и размещать атрибуты для стимулирования инициативы детей в сюжетно-ролевой игре соответственно возрасту детей</p>
Семинар 3	<p>1) О технологии « игрового вызова» педагог впервые услышал на семинаре</p> <p>2) Высказался, что инстинктивно многие воспитатели используют данную технологию, предлагая детям для развития сюжета игр различные проблемные ситуации. В своей деятельности педагог технологию « Игрового вызова» не использует.</p>

Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях реальной и потенциальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог имеет потенциал в вопросах подбора атрибутов и проектирования РППС для стимулирования интереса детей к игре 2. Как способ поддержки интереса детей к сюжету игры, педагог использует только прочтение литературы и просмотр мультфильмов, не вовлекая детей в изготовление поделок, иллюстраций по теме игр. <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог практически не использует способы недирективного взаимодействия 2. Демонстрирует низкий уровень компетентности в вопросах поддержки инициативы детей через создание РППС для игр 3. Педагог не соотносит проявления инициативы и способы поддержки интереса детей к игре с их возрастом
-------	---

Табл

ица 6. Педагог5

Педагог 5. Стаж работы 4 года. Образование высшее педагогическое. Квалификационной категории не имеет. Средняя группа.	
Наблюдение в процессе профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) в процессе игры педагог напоминал детям, как лечит своих пациентов доктор Плюшева из одноименного мультфильма. Педагог напоминает детям способы ролевого поведения 2) педагог не брал на себя роль, руководил игрой со стороны. Не демонстрировал способы ролевого поведения. Педагог организовал игру « На приеме у ветеринара». Технологию «игрового вызова» не использовал 3) образцы ролевой речи не демонстрировал. В основном следил за дисциплиной в очереди пациентов. <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)перед игрой педагог загадал детям загадки по тематике игры, спросил с какими героями литературных произведений и мультфильмов медицинской тематики знаком дети, кому из них симпатизируют. Т.е педагог стимулирует детей к рассказыванию и пересказу историй и произведений, организует обсуждение. 2) в группе представлены книги Елена Качур « Как устроен человек», «Если хочешь быть здоров», различные детские энциклопедии по анатомии

	<p>человека, М. Пляцковский «Доктор Дятел», Карел Чапек « Собачья сказка», записи мультфильмов « Фиксики: Микробы, Зубная паста, Витамины, Тренажер». Из чего следует, что педагог осуществляет работу над обогащением представлений детей о функциях выполняемых различными людьми.</p> <p>3) в качестве атрибутов педагог использовал готовый набор доктора, который хранится в удобном для доступа детей месте. Дети к созданию атрибутов не привлекались.</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) педагог не организовывал детскую продуктивную деятельность по созданию обстановки для игры, а так же не предоставлял детям возможность менять игровое пространство. Был поставлен стол с атрибутами, за которым на протяжении всей игры сидели врач и медсестра</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог называет проявления инициативы не в полной мере и не всегда соотносит их с игрой. Инициативный ребенок « проявляет интерес к общению с взрослым», умеет « общаться со сверстниками и взрослыми», использует « мимику и жесты», принимает ситуативные решения</p> <p>2) Педагог предлагает интересные способы поддержки интереса детей к игре: почитать детям рассказы о героическом поведении врачей, показать короткие ролики о спасательных операциях. Однако для сюжета инсценировки предлагает одну тему « Посещение врача».</p> <p>3) Принимая участие в деловой игре, педагог вел себя сдержанно. При выборе атрибутов и создании обстановки для игры в основном молчал. Не показал умение отбирать оборудование и атрибуты для стимулирования интереса детей к игре</p>
Семинар 2	<p>1) В процессе проектирования РППС группы не принимал участие, слушал и наблюдал. Проектировать РППС конкретной возрастной группы не умеет</p> <p>2) В обсуждении вопроса наполнения игрового уголка не участвовал. Не владеет умением подбирать атрибуты для стимулирования интереса детей к игре</p>
Семинар 3	<p>1) Педагог сказал, что где-то слышал о технологии «игрового вызова», но в чем ее суть не знает</p> <p>2) В профессиональной деятельности технологию « игрового вызова» не использует</p>
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <p>1. В целом педагог умело использует способы</p>

	<p>поддержки интереса детей к игре</p> <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Способами фасилитации педагог владеет не в полной мере 2. Не знает как и не умеет организовывать РППС для стимулирования интереса детей к игре 3. Не организует продуктивную деятельность по созданию игровой обстановки
--	---

Таб

лица 7. Педагог 6

<p>Педагог 6. Стаж работы 9 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория. Старшая группа.</p>	
<p>Наблюдение в условиях профессиональной деятельности</p>	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) педагог предложил детям готовый сюжет «Кабинет прививок». Ситуацию « игрового вызова» не использовал, во время игры делал замечания по поводу дисциплины. Косвенные способы взаимодействия не использовал 2)перед игрой педагог провел с детьми беседу про посещение поликлиники. Прочитанные произведения по тематике игры не обсуждались, педагог не предлагал детям пофантазировать и придумать новые ситуации, зарисовать придуманные рассказы 3) педагог подготовил к игре минимум атрибутов, не использовал предметы - заместители <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) в РППС не представлены книги и другие материалы по тематике игры. Следовательно, по данной тематике обогащение представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми, не осуществляется 2) детские рисунки, поделки, записи рассказов в РППС группы не представлены <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)детям для игры был предложен готовый игровой набор, бумага для записи направлений и ручка. Продуктивная деятельность по созданию обстановки для игры не организовывалась. Пространство для игровой деятельности было создано педагогом и по ходу игры не менялось
<p>Семинар 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Педагог перечислил минимум проявлений инициативы, часто неверно, записывая в таблицу буквально по одному слову. Инициативный ребенок: выбирает атрибуты, пытается подражать, придумывает сюжет, использует знакомые сюжеты, принимает правила, обсуждает игру с друзьями, умеет вовлечь друзей

	<p>2) Способы поддержки интереса детей старшей группы педагог перечислил не в полном объеме. Педагог предложил поговорить с детьми о профессиях, связанных между собой, почитать книги о медицине и энциклопедии, показать как сделать «игрушки-заместители», инсценировать сюжет по книге, в РППС расположить картинки: «разнообразие медицинских профессий»</p> <p>3) В обсуждении и подборе атрибутов для деловой игры принимал активное участие. Предложил использовать предметы - заместители.</p>
Семинар 2	<p>1) в процессе проектирования РППС группы педагог, ссылаясь на знания современных подходов к организации предметно - пространственной среды (недавно закончил обучение в институте), предлагал свои варианты зонирования</p> <p>2) педагог внимательно изучил методические подсказки по наполнению игрового уголка. Напомнил коллегам об использовании полифункциональных материалов для игр, маркеров роли.</p>
Семинар 3	<p>1) Про технологию «игрового вызова» педагог ранее не слышал</p> <p>2) Не использует в профессиональной деятельности данную технологию обогащения содержания игр дошкольников</p>
Итог	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <p>1) Педагог имеет потенциал в вопросах организации РППС для стимулирования инициативы детей в игре. Педагог продемонстрировал знания в данной области.</p> <p>2) Реальная:</p> <p>1) Не использует способы фасилитации игры</p> <p>2) Не компетентен в вопросах поддержки интереса детей к игре</p> <p>3) Знает, как создать РППС для поддержки инициативы детей в игре, но не использует свои знания в профессиональной деятельности</p>

Таб

лица 8. Педагог 7

Педагог 7. Стаж работы 12 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория. Старшая группа.	
Наблюдение в условиях профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <p>1) педагог предложил детям готовый сюжет «Прием ветеринара». Ситуацию игрового вызова не использовал. В процессе игры пользовался косвенными приемами взаимодействия: не принимая на себя роли,</p>

	<p>направлял игру</p> <p>2) перед игрой была проведена беседа по произведению К. И. Чуковского « Доктор Айболит». Педагог не стимулировал, не предлагал детям придумать продолжение истории, записать рассказ или нарисовать иллюстрацию к произведению</p> <p>3) в качестве атрибутов для игры педагог предложил детям готовый набор доктора. Не привлекал детей к продуктам и способам их использования в игре.</p> <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <p>1) о работе по обогащению представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми, можно судить по наличию в группе: книг К.И. Чуковский « Доктор Айболит», Н. Павлова « Сказка про волшебного доктора», Н. Абрамцева « Как у зайчонка зуб болел», Н. Носов « Приключения Незнайки и его друзей», картинок с изображением врачей различных специальностей, медицинского халатика и игрового « Набора Доктора»</p> <p>2) в группе не представлены рисунки, поделки и записи рассказов детей по теме игры</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы детей в игре:</p> <p>1) педагог не организовывал продуктивную деятельность по созданию обстановки для игры. Не давал детям возможность создавать и менять игровое пространство в соответствии с замыслом игры. Педагог поставил стол - « кабинет ветеринара», вокруг которого и разворачивался сюжет игры</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог перечислил лишь некоторые проявления инициативы, не везде верно. Инициативный ребенок выбирает место, друга; пытается помочь другу, подражать взрослому; придумывает сюжет; использует атрибуты; умеет договариваться</p> <p>2) Способы поддержки интереса детей к игре в старшей группе педагог не всегда соотносил с возрастом детей: почитать рассказы, рассмотреть иллюстрации о сотрудниках больницы, инсценировать вызов врача на дом</p> <p>3) При подготовке к деловой игре проявил активность, выбирал атрибуты. Во время инсценировки предметы - заместители не использовал.</p>
Семинар 2	<p>1) педагог продемонстрировал знания организации РППС группы, активно участвовал в обсуждении проекта</p> <p>2) для наполнения игрового уголка предлагал стандартные игровые наборы и костюмы</p>
Семинар 3	<p>1) О технологии « Игрового вызова» педагог впервые узнал на семинаре</p> <p>2) В профессиональной деятельности данную</p>

	технологию не использует
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. У педагога имеется потенциал в использовании косвенных способов взаимодействия <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог не компетентен в вопросах возрастосообразности приемов поддержки интереса детей к игре 2. Педагог не использует РППС как стимул для развития интереса детей к игре 2. Педагог не умеет вовлекать детей в создание игровой обстановки с помощью продуктивной деятельности, изготовления поделок и др. 3. Педагог умеет подбирать литературу для обогащения представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми.

Таблица 9. Педагог 8

Педагог 8. Стаж работы 2 года. Образование среднее профессиональное педагогическое. Первая квалификационная категория. Средняя группа.	
Наблюдение в условиях профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) педагог напомнил детям способы ролевого поведения, ссылаясь на личный опыт детей - посещение врача в поликлинике. 2) в процессе игры пользовался прямыми способами взаимодействия, указывал порядок действий, но роль на себя не взял. 3) демонстрировал образцы ролевой речи, комментировал высказывания детей и поправлял. 3) педагог обсудил с детьми только истории из их личного опыта: какие кабинеты есть в поликлинике, где хранятся медицинские карты, куда нужно сдавать верхнюю одежду. <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) педагог не стимулирует детей к рассказыванию и пересказу произведений по тематике игры 2) педагог не ведет работу по обогащению представлений детей о функциях, выполняемых различными людьми. В группе не представлены книги, картинки, иллюстрации или записи мультфильмов данной игровой тематики <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) для организации игры педагог взял атрибуты и костюм из соседней группы. К созданию атрибутов и материалов в соответствии с замыслом игры детей не

	привлекал
Семинар 1	<p>1) Перечисляя проявления инициативы детей в игре, педагог давал односложные ответы, часто не соотносил их с сюжетно - ролевой игрой. Инициатива проявляется в: «выборе партнера, попытках обыгрывания роли, придумывании роли. Ребенок «принимает участие, умеет принимать правила взрослых»</p> <p>2) Способы поддержки интереса детей средней группы, перечисленные педагогом однообразны: поговорить о профессии, почитать « Айболит», рассмотреть иллюстрации к «Айболиту», инсценировать вызов скорой помощи, в РППС выставить картинки, поставить атрибуты</p> <p>3) В процессе деловой игры был неактивен, в основном наблюдал за более опытными коллегами. Не умеет отбирать оборудование и атрибуты для стимулирования интереса детей к игре</p>
Семинар 2	<p>1) В проектировании РППС группы не принимал участие, молчал, наблюдал.</p> <p>2) При обсуждении наполнения игровой зоны группы читал методические подсказки.</p>
Семинар 3	<p>1) С технологией « Игрового вызова» педагог не знаком</p> <p>2) В профессиональной деятельности данную технологию не использует</p>
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <p>1. Педагог имеет потенциал в использовании образцов ролевой речи и способов ролевого поведения</p> <p>Реальная:</p> <p>1. У педагога отмечается низкий уровень игровой компетенции</p> <p>2. Педагог не знает проявления инициативы детей в игре</p> <p>3. Педагог показал недостаточную осведомленность о способах поддержки интереса детей конкретного возраста к игре</p> <p>4. Педагог не использует способы поддержки интереса детей к игре в профессиональной деятельности</p> <p>5. Не умеет проектировать РППС группы, и подбирать атрибуты для стимулирования интереса детей к игре</p>

Таблиц

а 10. Педагог 9

Педагог 9. Стаж работы 19 лет. Образование высшее педагогическое. Высшая квалификационная категория. Младшая группа.	
Наблюдение в условиях профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <p>1) педагог комментировал действия играющих детей и проговаривал за них фразы. Дети молчали. Демонстрировал способы ролевого поведения лишь отчасти.</p> <p>2) для игры педагог подготовил медицинский халатик и готовый набор доктора. Предметы – заместители и способы их использования не демонстрировал</p> <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <p>1) педагог обогащает представления детей о действиях выполняемых различными людьми: « Помните, мы с вами читали про доктора Айболита? Что он делал? Какой он? Что делает доктор? А медсестра?»</p> <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы</p> <p>1) в группе представлены книги: С. Михалков «Чудесные таблетки», « Грипп», « Прививка», « Мой щенок»; Б. Житков « Обвал»; К. И.Чуковский «Доктор Айболит», Т. Крюкова « Лекарь» из сборника «Лесные мошенники», записи мультфильмов «Айболит спешит на помощь», « Варвара- злая сестра Айболита», «Доктор Айболит и его звери»- педагог вносит новые материалы в соответствии с интересами детей</p> <p>2) в РППС группы нет полифункциональных материалов для вариативного использования</p>
Семинар 1	<p>1) Педагог перечислил проявления инициативы ребенка, относящиеся в основном к правилам: обсуждению правил, умению выполнять правила.</p> <p>2) Способы поддержки интереса детей младшей группы к игре разнообразны: поговорить о больных, почитать сказки о больных, инсценировать сюжет с больной игрушкой; рассмотреть иллюстрации медицинской одежды и атрибутов, в РППС внести медицинские атрибуты</p> <p>3) В выборе атрибутов и создании игровой обстановки для деловой игры педагог принимал очень активное участие. Не дожидаясь общего решения команды, сам взял все, что нужно для игры. Объяснил коллегам, какие атрибуты, для чего будут нужны.</p>
Семинар 2	<p>1) Принимал активное участие в проектировании РППС группы, на правах лидера команды сам нарисовал и представил проект.</p> <p>2) Для наполнения игрового уголка предлагал стандартные атрибуты</p>
Семинар 3	<p>1) Технологи « Игрового вызова» педагог не знает</p> <p>2) В профессиональной деятельности данной технологией не пользуется</p>

Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог имеет потенциал к проектированию РППС группы <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог затрудняется в формулировке адекватных способов поддержки интереса детей к игре 2. Педагог не использует способы фасилитации игры 3. Педагог не компетентен в вопросах современных технологий обогащения сюжета игр 4. Педагог имеет недостаточный уровень знаний о проявлениях инициативы детей в игре 5. Педагог не использует предметы заместители и полифункциональные предметы при организации игр
-------	--

Таблица

11. Педагог 10

Педагог 10. Стаж работы 1 год. Образование высшее непедагогическое. Квалификационной категории не имеет. Младшая группа	
Наблюдение в условиях профессиональной деятельности	<p>1.Использование способов фасилитации:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) педагог демонстрировал способы ролевого поведения, связанные с выполнением функций врача, медсестры и заботливой мамы. Демонстрировал образцы использования ролевой речи и предлагал детям повторить за ним фразы 2) педагог предложил использовать вместо градусника карандаш, вместо коробки таблеток ластик - продемонстрировал вариативные способы использования предметов - заместителей <p>2. Поддержка интереса детей к игре:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) перед началом игры педагог напомнил детям о просмотренном недавно мультфильме «Робокар Полли» серия «Будьте здоровы!», обсудил, как важно заботиться о своем здоровье и при плохом самочувствии обращаться к врачу. Педагог обогащает представления детей о действиях выполняемых различными людьми <p>3. Создание РППС для поддержки инициативы</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) в группе представлены настоящий фонендоскоп, медицинский халатик; книги С. Михалков «Чудесные таблетки», «Грипп», «Прививка», «Мой щенок»; Б. Житков «Обвал», на флеш - диске мультфильмы : «Робокар Полли», «Доктор Плюшева» <p>Пространство для игры развернуто педагогом до начала игры.</p>
Семинар 1	1) Педагог перечислил не все проявления инициативы ребенка в игре: выбирает партнеров,

	<p>придумывает сюжет, использует атрибуты, обсуждает с друзьями правила</p> <p>2) Педагог формулирует достаточно однообразные способы поддержки инициативы детей к игре в младшей группе. Например: поговорить о правилах игры, почитать « Айболита», показать как играть, инсценировать вызов доктора.</p> <p>3) В процессе организации игровой обстановки и выборе атрибутов для деловой игры педагог практически не участвовал, наблюдал за более опытными педагогами</p>
Семинар 2	<p>1) При разработке и презентации проекта РППС группы, педагог молчал, внимательно слушал коллег по команде</p> <p>2) Не предлагал варианты наполнения игрового уголка</p>
Семинар 3	<p>1) Педагог не знаком с технологией «Игрового вызова»</p> <p>2) Данную технологию в профессиональной деятельности не использует</p>
Итог:	<p>Таким образом, можно сделать выводы об особенностях потенциальной и реальной готовности педагога.</p> <p>Потенциальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Частично создает РППС для поддержки интереса детей к игре 2. Педагог умело использует способы фасилитации <p>Реальная:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Педагог имеет недостаточный уровень знаний о проявлениях инициативы дошкольников в игре 2. Педагог не компетентен в способах поддержки интереса детей конкретной возрастной группы к игре 3. Педагог не умеет проектировать РППС группы и подбирать наполнение для игровой зоны 4. Педагог не знает современных технологий обогащения сюжета игр дошкольников

В результате анализа можно выделить особенности реальной и потенциальной профессиональной компетентности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре.

Особенности реальной готовности педагогов к поддержке инициативы дошкольников в игре.

Общие:

1. Большинство педагогов осуществляет работу над обогащением представлений детей о функциях, выполняемых людьми различных профессий: используют художественную литературу, демонстрацию мультипликационных фильмов, презентаций.

2. Все педагоги не дают детям возможность создавать и менять игровое пространство в процессе игры.

3. Педагоги не применяют в качестве поддержки интереса к игре приемы, направленные на стимулирование фантазирования: придумывание продолжения историй по тематике игры, записи детских рассказов, создание иллюстраций и поделок.

4. Ни один педагог не использует продуктивную деятельность для поддержки инициативы детей к игре.

5. Все педагоги не используют при организации игровой обстановки полифункциональные материалы

Индивидуальные:

1. Лишь 4 педагога используют способы фасилитации соответственно возрасту детей: демонстрируют способы ролевого поведения, образцы ролевой речи. Включаются в игру детей, а не просто наблюдают или следят за дисциплиной.

2. Два педагога демонстрируют детям способы использования предметов - заместителей.

3. Привлек детей к созданию атрибутов для игры один педагог.

4. Вносят в развивающую предметно - пространственную среду группы новые материалы по теме игры 4 педагога.

Особенности потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы дошкольников в игре.

Общие:

1. У всех педагогов отмечается недостаточный уровень игровой компетентности, который проявляется в том, что педагоги не могут назвать проявления инициативы детей в игре.

2. Большинство педагогов не могут перечислить и соотнести с возрастом способы поддержки интереса детей к игре.

Индивидуальные:

1. Семь педагогов умеют подбирать атрибуты для стимулирования инициативы в игре детей определенной возрастной категории.

2. Только два педагога знают, как грамотно наполнить игровую зону группы.

В процессе анализа обнаружилась следующая закономерность: в схожих критериях наблюдений профессиональной деятельности и семинаров несоответствие знаний и умений педагогов. Часть педагогов в целом знают проявления инициативы и способы поддержки интереса к игре, но по каким-то причинам не используют их в профессиональной деятельности. В основном, это опытные педагоги со стажем более 10 лет. Другая часть педагогов, имея недостаточный уровень знаний, подготовившись к игре, демонстрирует умение в поддержке детских инициатив. И это молодые педагоги с небольшим стажем работы воспитателем. Следовательно, видна разница между реальной и потенциальной готовностью педагогов к

поддержке инициативы детей в сюжетно – ролевой игре.

Выводы по главе 2

На основе анализа полученных данных, были выявлены особенности готовности педагогов к поддержке инициативы детей к сюжетно-ролевой игре.

По результатам констатирующего эксперимента можно сделать следующие выводы:

Были выявлены следующие особенности реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре:

1. Педагоги имеют недостаточный уровень игровой компетенции в вопросах поддержки инициатив детей в сюжетно-ролевых играх: имеют нечеткое представление о проявлении инициатив дошкольников в игре, не соотносят способы поддержки интереса детей к игре с их возрастом

2. При организации игр детей педагоги не используют способы фасилитации (недирективного взаимодействия, в том числе технологию «Игрового вызова»

3. В организации игр педагоги не идут от интересов детей: не стимулируют фантазию ребенка с помощью придумывания продолжения историй по теме игры, изготовления поделок, иллюстраций, записи рассказов и детских суждений

4. При выборе атрибутов для игры и оснащения игровой зоны, чаще всего выбирают стандартные игровые наборы, не учитывая потенциал полифункциональных материалов и предметов - заместителей.

Вышеприведенные данные свидетельствуют о необходимости:

1. Мотивации педагогов к поддержке инициативы в играх дошкольников

2. Повышения уровня игровой компетентности педагогов: актуализации знаний о возрастных проявлениях инициативы детей, способах поддержки интереса к игре и обогащению содержания игр.

Таким образом, в третьей главе необходимо разработать проект программы повышения квалификации педагогов в решении задач поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

ГЛАВА 3. ПРОЕКТ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПЕДАГОГОВ В РЕШЕНИИ ЗАДАЧ ПОДДЕРЖКИ ДЕТСКОЙ ИНИЦИАТИВЫ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме повышения квалификации педагогов в решении задач поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре и результаты констатирующего этапа исследования, позволили определить цель и направления проектной части экспериментальной работы.

3.1 Цель, задачи и содержание проекта повышения квалификации педагогов в поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре

Цель: Повысить профессиональную компетентность педагогов в поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

Исходя из результатов исследования реальной готовности, следует обозначить следующее направление проекта повышения квалификации педагогов:

1. Мотивация педагогов к поддержке игровой инициативы детей.

Задачи:

- 1) Определить содержание и формы организации помощи педагогам в организации сюжетно-ролевых игр с использованием:

- Приемов поддержки интересов детей к содержанию игр
- Приемов поддержки инициативы детей в игре через создание развивающей предметно – развивающей среды
- Приемов поддержки игровой инициативы через способы фасилитации игры

Опираясь на результаты исследования потенциальной готовности педагогов, можно определить следующее направление проекта повышения квалификации педагогов:

1. Обозначение условий для повышения уровня игровой компетентности педагогов.

Задачи:

1. Актуализировать знания педагогов:

- о проявлениях детской игровой инициативы;
- о способах поддержки инициативы детей в сюжетно – ролевых играх

Учитывая результаты констатирующего этапа исследования, были определены этапы сопровождения и их содержание.

Содержание проекта

Проект методического сопровождения следует разделить на этапы.

1. Мотивационный этап.

Цель этапа - актуализация для педагогов проблемы поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре.

Данный этап позволяет сделать проблему поддержки инициативы детей в сюжетно-ролевой игре актуальной для педагогов, оценить имеющиеся достижения педагогов, опыт, умения и определить план работы по совершенствованию игровой деятельности.

1. Фокус - группа « Сюжетно - ролевая игра: перспективы развития » (таблица 12). Цель - познакомить педагогов с сущностью проявлений игровых инициатив дошкольников, совместно определить необходимость и возможные варианты поддержки.

Таблица 12.

Фокус - группа

Шаги реализации

<p>1. Педагоги не удовлетворены уровнем сюжетно-ролевой игры детей, педагоги имеют недостаточный уровень знаний о проявлениях инициативы детей в сюжетно - ролевой игре соответственно возрасту</p>	<p>2. Мотивируем педагогов, актуализируем знания в данной области</p>	<p>3. 1) Мозговой штурм - сравниваем игру раньше и сейчас по параметрам (содержание, сюжет, игровые действия и т. п.). Выделяем и анализируем характеристики изменений игр; 2) дальнейшее обсуждение изменений в играх детей строим вокруг следующих блоков: участники игрового процесса, изменения характера их взаимодействия; игровое пространство; особенности возрастной периодизации игры, и цели, содержание, формы поддержки игровых инициатив детей. 3) заключительная часть - обобщение и систематизация результатов фокус - группы - исследования изменений состояния игры, формулировка выводов, на основе которых строится дальнейший сценарий работы в среднесрочной перспективе.</p>
---	---	---

2. Практико - деятельностный этап.

Данный этап направлен на оказание помощи педагогам в разрешении выявленных трудностей по проблеме поддержки детской инициативы в сюжетно-ролевой игре. В конце мероприятий предполагается подведение итогов проделанной работы. На данном этапе педагогам будет

оказана помощь в повышении уровня игровой компетентности; умения организовывать сюжетно-ролевую игру, для поддержки детской инициативы.

2. Семинар - практикум « Сами создадим игру» (таблица 13). Цель - создать условия для развития умения педагогов использовать приемы стимулирования фантазии детей и создания игровой обстановки.

Таблица 13. Семинар - практикум

Шаги реализации		
1. Педагоги осознают значимость совместной продуктивной деятельности по созданию обстановки для игр, детских поделок и иллюстраций, записи детских рассказов и суждений.	2. Знакомим педагогов с новыми подходами к организации РППС для игр. Мотивируем педагогов на создание игровой обстановки совместно с детьми. Включаем педагогов в творческий процесс создания игровой обстановки	3. Выставка книги Шиян О. А. «Современный детский сад. Каким он должен быть», знакомство с интернет - ресурсами YouTube с выделением аспектов, которые можно использовать в игровой деятельности в краткосрочной перспективе. Проведение мастер - класса « Поиграем в Лунтика»: часть педагогов изготавливают макет леса, часть персонажей, третья группа педагогов изготавливают книгу с иллюстрациями по теме мультфильма

4. Семинар - практикум « Делаем вызов игре!» (таблица 14). Цель - повышение уровня компетенции

педагогов в вопросах использования способов фасилитации игры (недирективного взаимодействия) с помощью современных технологий по обогащению содержания сюжетно - ролевой игры.

Таблица 14. Семинар - практикум

Шаги реализации		
1. Педагоги имеют знаний о современных технологиях обогащения сюжета игр детей	2. Знакомим педагогов с современными технологиями обогащения содержания игр, выделяем развивающий потенциал данных технологий	3. Знакомим педагогов с особенностями технологии «Игрового вызова» с использованием метода INSERT . Проводим « Деловую игру» по разыгрыванию ситуаций « вызова» придуманных педагогами. Создаем «Банк идей» сюжетов игр.

4. Круглый стол « Инициатива дошкольника в сюжетно - ролевой игре и способы ее поддержки» (таблица 15). Цель - закрепление знаний, полученных в ходе предыдущих мероприятий, рефлексия.

Таблица 15. Круглый стол

Шаги реализации		
1. Педагоги актуализировали в памяти знания о способах поддержки инициативы детей, применяют их на практике.	2. Определяем важность таких составляющих поддержки инициативы в сюжетно-ролевой игре как: поддержка	3. Организуем обсуждение итогов проведенной работы, выделяем достижения и трудности педагогов. Используем метод « Пяти пальцев» рефлексии.

	интересов детей, использование способов фасилитации игры и создание условий РППС, использование продуктивной деятельности	
--	---	--

2. Творческо-продуктивный этап

Цель этапа - создать условия для распространения, демонстрации педагогами своих достижений, опыта.

5. Открытый показ сюжетно-ролевой игры (таблица 16).

Таблица 16. Открытый показ

Шаги реализации		
1. Педагоги имеют необходимые для поддержки инициативы детей знания, имеют мотивацию к включению в игры детей, владеют технологиями обогащения содержания игр	2. Создаем условия для распространения положительного опыта. Оказываем помощь, в случае возникновения трудностей в подготовке и проведении мероприятия.	3. Реализация открытого показа педагогом сюжетно-ролевой игры с фиксацией на видеоноситель. Просмотр и анализ результатов. Рефлексия с помощью метода «Рефлексивный экран»

Предполагаемые результаты внедрения проекта:

1. Педагоги понимают сущность поддержки инициативы детей в сюжетно - ролевых играх

2. При организации сюжетно - ролевой игры используют приемы поддержки инициативы дошкольников.

3. Педагоги используют потенциал развивающей предметно-пространственной среды и организации продуктивной деятельности для поддержки детской инициативы в игре

4. Педагоги стремятся к рефлексии своей профессиональной деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основе анализа психолого - педагогической литературы по проблеме методического сопровождения педагогов в поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре, была выдвинута гипотеза:

1. Методическое сопровождение педагогов при поддержке инициативы дошкольников в сюжетно-ролевой игре может базироваться на изучении готовности к ее осуществлению.

2. Изучение готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре становится возможным, если определены возрастосообразные критерии оценки способов недирективного взаимодействия педагога с детьми в данной деятельности, создания развивающей предметно-пространственной среды и поддержки интереса детей к сюжету игры.

3. Готовность педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре может быть изучена старшим воспитателем в ситуациях педагогического процесса (реальная готовность) и в ситуациях методического семинара (потенциальная готовность).

4. Изучение реальной и потенциальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре поможет определить основные направления методического сопровождения педагогов.

Проверка гипотезы потребовала проведения анализа исследований по данной теме и организации констатирующего эксперимента. В процессе исследования

были определены: понятие инициатива и ее особенности, особенности проявления дошкольниками инициативы в сюжетно - ролевой игре. Были выделены ключевые компетенции педагогов дошкольного образования, формирующие готовность к поддержке инициативы детей в игре. Определено понятие методического сопровождения педагогов.

На этапе констатирующего эксперимента выявлены следующие особенности потенциальной и реальной готовности педагогов к поддержке инициативы детей в сюжетно-ролевой игре:

1. Педагоги имеют недостаточный уровень игровой компетенции в вопросах поддержки инициативы детей в сюжетно - ролевых играх

2. При организации игр педагоги не используют способы недирективного взаимодействия с детьми, в том числе технологию « Игрового вызова»

3. В процессе организации игр педагоги не идут от интересов детей

4. При выборе атрибутов и оснащении игровой зоны, не учитывают потенциал полифункциональных материалов и предметов - заместителей

Полученные результаты констатирующего эксперимента выявили необходимость методического сопровождения педагогов для повышения компетентности в поддержке инициативы детей в сюжетно - ролевой игре.

Следовательно, возникла необходимость в разработке проекта методического сопровождения педагогов при поддержке детей в сюжетно - ролевой игре.

Таким образом, цель исследования достигнута. Гипотеза

доказана.

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Абашина В. В. К вопросу о профессиональной компетентности педагога дошкольного образования в современных условиях // Мир науки. Педагогика и психология. 2017. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-professionalnoy-kompetentnosti-pedagoga-doshkolnogo-obrazovaniya-v-sovremennyh-usloviyah>
2. Абашина В.В. Профессиональная подготовка компетентного педагога дошкольного образования в вузе. Монография. - Ханты - Мансийск: ООО «Типография «Печатное дело», 2010. - 286 с.

3. Алиева Т.И., Урадовских Г.В. Способы поддержки детской инициативы в педагогической практике //От истоков к современности. – 2015. – С. 87-89.

4. Абдулаева Е.А., Смирнова Е.О., Профессионализм воспитателя как необходимое условие внедрения ФГОС / Ред., сост.: И.А. Бурлакова, Г.В. Дон, Т.Л. Кузьмишина. – М.: ГБОУ ВПО МГППУ, 2014. – 158 с.

5. Болзина В.П. Развивающая предметно-пространственная среда как одно из условий реализации основной образовательной программы дошкольного образования / В.П. // Альманах мировой науки. – 2015. - №1-2(1). – С.40-43

6. Венгер, Л.Л. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка: Игра и ей роль в развитии ребёнка дошкольного возраста / Л.Л. Венгер. - М.: 1978. – 321 с.

7. Диагностика профессионального становления личности: учеб.-метод. пособие / сост. Я.С. Сунцова, О.В. Кожевникова. Часть 3. – Ижевск: Издательство «Удмуртский университет», 2012. – 144 с.

8. Додонова, Н.С. Проблема готовности педагогов к проектированию индивидуального образовательного маршрута дошкольника// Научный поиск. 2015. № 3.2. С. 14–16

9. Жуланова И.В., Медведев А.М. Игра и учебная деятельность в контексте проблем мотивации и образовательной инициативы // Мир науки. Педагогика и психология. 2016. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-i-uchebnaya-deyatelnost-v-kontekste-problem-motivatsii-i-obrazovatelnoy-initsiativy> (дата обращения: 28.01.2020).

10. Зайцева О. Ю. Основные компоненты готовности педагогов к реализации индивидуального подхода в дошкольном образовании // АНИ: педагогика и психология. 2018. №2 (23). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-komponenty-gotovnosti-pedagogov-k-realizatsii-individualnogo-podhoda-v-doshkolnom-obrazovanii> (Дата просмотра: 27.11.2019 г.)

11. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования/И.А. Зимняя//Высшее образование сегодня. 2003. № 5. С. 34–42.

12. Исса О.Ф. Проблемы методического сопровождения дошкольной образовательной организации на современном этапе // Наука и школа. 2014. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-metodicheskogo-soprovozhdeniya-doshkolnoyobrazovatelnoy-organizatsii-na-sovremennom-etape> (дата обращения: 28.01.2020).

13. Карпова С.И. Педагогические условия организации методического сопровождения педагогов-воспитателей дошкольной организации по введению и реализации ФГОС дошкольного образования / С.И. Карпова // Наука и Мир. – 2015. – Т. 2. – № 8 (24). – С. 59-62.

14. Карпова С.И., Зубенко Н.Ю. Проблема методического сопровождения реализации дошкольного образования в практике работы дошкольных образовательных организаций //Дошкольное образование в современном мире: опыт, проблемы, перспективы развития. – 2016. – С. 163-169.

15. Козлова, Е.Н. Модель методического сопровождения реализации ФГОС ДО //Академия педагогических идей Новация. – 2016. – №. 11. – С. 4-8.

16. Компетентностный подход в педагогическом образовании : коллективная моногр. / под ред. В. А. Козырева, Н. Ф. Радионовой, А. П. Тряпицыной. — изд. 3-е, испр. —СПб. : Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. — 392 с.

17. Константинова Е.Л. Сюжетно-ролевая игра в психолого- педагогической работе по формированию личности дошкольника [Текст] 57 /Е.Л. Константинова //Современное социально-гуманитарное знание в России. - 2014. - №2. - С.124 - 128.

18. Коротаяева Е.В., Святцева А.В. Подходы к развитию инициативности детей старшего дошкольного возраста // Современные проблемы науки и образования. - 2016. - № 2.;URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=24216> (дата обращения: 28.01.2020).

19. Короткова Н.А. Отслеживание развития ребёнка-дошкольника в образовательном процессе [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/>.

20. Короткова Н.А. Наблюдение за развитием детей в дошкольных группах / Н. А. Короткова, П.Г. Нежнов. - М., 2014. С.21-25.

21. Кричевцова Е.И. Поддержка детской инициативы как одно из направлений работы педагога ДОО [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы XI Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, август 2019 г.). — Краснодар: Новация, 2019. — С. 3-6. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/341/15239/> (дата обращения: 02.03.2020).

22. Кузнецова Г. Н. Научно-теоретические подходы к изучению профессиональной готовности педагогов ДОО в

условиях вариативности дошкольного образования // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2011. №2 (7). URL: [https:// cyberleninka.ru/article/n/nauchno-teoreticheskie-podhody-k-izucheniyu-professionalnoy-gotovnosti-pedagogov-dou-v-usloviyah-variativnosti-doshkolnogo](https://cyberleninka.ru/article/n/nauchno-teoreticheskie-podhody-k-izucheniyu-professionalnoy-gotovnosti-pedagogov-dou-v-usloviyah-variativnosti-doshkolnogo)

23. Кузнецова, О.А. Сюжетно-ролевая игра в жизни дошкольников [Текст] /О.А. Кузнецова //Вопросы образования и науки: теоретический и методический аспекты. - 2015. - №2. - С.86 – 88.

24. Лобода Т.В. Организация игровой деятельности дошкольников как показатель профессиональной компетентности педагога //Культура. Наука. Интеграция. - 2015. - №. 2. - С. 59-63.

25. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. - 3-е изд., испр. - М.: Линка-Пресс, 2009. - 96 с.

26. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребёнком. - М., 2010. - 157с.

27. Маралов В. Г./ Детская инициативность: особенности проявлений, виды, пути формирования //Детский сад, Теория и практика //№ 6, 2016

28. Недвецкая Т.М., Леганькова О.В. Профессиональная игровая компетентность педагога как условие повышения качества дошкольного образования // Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». 2016. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/professionalnaya-igrovaya->

kompetentnost-pedagoga-kak-uslovie-povysheniya-kachestva-doshkolnogo-obrazovaniya (дата обращения: 04.03.2020).

29. Николаева, О.К. Сюжетно-ролевая игра в жизни дошкольников [Текст] /О.К. Николаева //Наука и образование в XXI веке. - 2014. - №4. - С. 132 - 133.

30. Новейший психолого-педагогический словарь / сост. Е.С. Рапацевич; под общ. ред. А.П. Астахова. - Минск: Современная школа, 2010. - 928 с.

31. Педагогика: словарь; под ред. А.В. Петровского и М.Г. Ярошевского. - М.: Политиздат, 2011. - 494 с.

32. Педагогический словарь: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений/ В.И. Загвязинский и др.; под ред. В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой. -М.: Академия - 2008. - 352 с.

33. Педагогический энциклопедический словарь: Для студентов высших и средних педагогических учебных заведений/ Под. Ред. Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. 2-е изд., стер. М.: Академия, 2012. - 176 с.

34. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.10.2013 г. № 1155 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования».

35. Примерная форма (алгоритм) планирования образовательно деятельности в рамках внедрения примерной образовательной программы ДО и ФГОС ДО.. с.101. Электронный ресурс. Режим доступа: https://firo.ranepa.ru/files/docs/do/metod_rekom_po_rabote_s_pri_mernoj_osn_obrazov_prog_do.pdf.

36. Рзаева Е.И. Игровая компетентность как необходимое условие профессиональной деятельности

воспитателя дошкольного образовательного учреждения //Высшее образование сегодня. - 2013. - №. 9. - С. 21-24.

37. Смирнова Е.О. Условия формирования и поддержки детской инициативы в детском саду // Детский сад: теория и практика. - 2016. - №6. - С. 18-32.

38. Смирнова Е.О., Гударева О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников / Е.О. Смирнова, О.В. Гударева// Психологическая наука и образование. - № 2. - 2007. - С. 76-86.

39. Смирнова Е.О., Солдатова Ю.С. Особенности проявления инициативы современных дошкольников Психолого-педагогические исследования 2019. Том 11. - № 1. - С. 12-17.

40. Солнцева, О.В. Проектирование сюжетно-ролевой игры в образовательном пространстве детского сада / О. В. Солнцева // Детский сад: теория и практика. - 2015. - № 1. - С. 62 - 71.

41. Стрелкова С.А. Развитие инициативы детей старшего дошкольного возраста на основе партнерских отношений участников образовательного процесса. Выпускная квалификационная работа по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование». Направленность программы бакалавриата «Дошкольное образование» / Стрелкова Светлана Алексеевна; рук. Кириенко Светлана Дмитриевна. - Челябинск, 2018. - 101 с.

42. Сурудина Е.А. Профессиональная компетентность педагога дошкольного образования // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения.-2015.-№11. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://e.stvospitatel.ru>.

43. Троянская С.Л. Основы компетентностного подхода в высшем образовании: учебное пособие. / С.Л. Троянская – Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2016. – 176 с.

44. Федеральный государственный образовательный стандарт по специальности СПО 050144 Дошкольное образование. Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «05» ноября 2009 г. № 530.

45. Федеральный Закон «Об образовании в РФ». Текст с изменениями и дополнениями на 2016 год. – М: Эксмо, 2016 г. – 224 с.

46. Чистякова Н.Д. Анализ готовности педагогов дошкольного образования к организации познавательно-исследовательской деятельности старших дошкольников // Профессиональное образование в России и за рубежом. 2016. №4 (24). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-gotovnosti-pedagogov-doshkolnogo-obrazovaniya-k-organizatsii-poznavatelno-issledovatel'skoy-deyatelnosti-starshih> (дата обращения: 21.02.2020).

47. Шакирова Е.В. Влияние предметно - пространственной среды детского сада на развитие профессионального творчества педагога: детская активность как показатель творчества // СДО. 2019. №2 (92). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-predmetno-prostranstvennoi-sredy-detskogo-sada-na-razvitie-professionalnogo-tvorchestva-pedagoga-detskaya-aktivnost-kak> (дата обращения: 18.02.2020).

48. Шеметова Л.В. Сюжетно-ролевая игра дошкольника и её педагогическое руководство //Иновационные тенденции развития системы образования. – 2017. – С. 141-144.

49. Ширяева Н. Влияние конструирования на развитие умственных способностей детей / Н, Ширяева // Дошкольное воспитание. – 1985. – № 10.

50. Шиян О. А. Новые представления о качестве дошкольного образования и механизмы его поддержки: Международный контекст / О.А. Шиян // Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2013. - №5 (37). – С.68-78.

51. Эльконин Д.Б. Избранные Психологические труды. М.: Педагогика, 1989. - 560 с.

52. Юстус Т.И. Инициативность дошкольников как образовательный результат //Практики развития: современные вызовы. – 2014. – С. 121-141.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Описание наблюдений за организованными сюжетно-ролевыми играми воспитателей

Педагог 1 в подготовительной группе организовал игру «Вызов скорой помощи». Подозвал пятерых детей, обсудил сюжет игры (человеку стало плохо с сердцем), распределил роли: больной, водитель, доктор скорой, медбрат, врач больницы. Заранее детьми были изготовлены атрибуты: таблетки из фольги, градусник из картона, большой красный крест для машины скорой помощи, руль из настольного конструктора. До начала игры педагог предложил детям сконструировать из стульев карету скорой помощи, в которой будет кабина водителя, салон с кушеткой для больного и сидением для врача. Затем педагог предложила детям поиграть: «Водитель, врач, больной, медбрат занимайте свои места. Человеку плохо его надо отвести в больницу». По ходу игры Педагог 1 комментировал и направлял действия детей. Стоит отметить, что дети постоянно на него оглядывались и ждали дальнейших распоряжений, что же делать дальше. Большого интереса к игре дети не испытывали. Больного доставили в больницу, там его встретил и осмотрел врач больницы.

Педагог 2 в младшей группе распределил для игры в «Доктора» роли заранее, на себя взял роль мамы, у которой заболела дочка (кукла), мальчику досталась роль врача,

девочке медсестры. Наблюдение началось с момента, как мама зовет доктора и просит помочь дочке, у которой поднялась температура. Врач измерил температуру больному, медсестра выписала лекарства. По ходу игры педагог подсказывает, комментирует и направляет действия доктора. Стоит отметить, что игра явно доставляла удовольствие и самому педагогу, и детям.

Педагог 3 в старшей группе организовал экскурсию в медицинский кабинет. Медсестра детского сада рассказала детям о своей профессии, показала медицинские приборы и инструменты. Далее в группе последовало обсуждение экскурсии. Затем дети вспомнили, люди каких профессий работают в поликлинике и как называют детского врача. Воспитатель: «Ребята, предлагаю вам поиграть в игру « На приеме у врача», давайте решим, кто же кем будет?». Педагог по пожеланиям детей распределяет роли: врач, медсестра, мама и дочка. Доктор и медсестра надевают халаты и колпаки, организуют свое рабочее место и начинают прием. Воспитатель занимает позицию наблюдателя, не вмешиваясь в игру детей.

Педагог 4 в подготовительной группе до начала игры организовал беседу о посещении поликлиники, так как дети на днях ходили на медосмотр. Педагог: «В поликлинике много врачей разных специальностей. Каких врачей вы запомнили?». Дети называли врачей различных направлений и обсуждали, что они лечат. Воспитатель: «У нас сегодня открывается поликлиника, но врачей нет. Мы можем сыграть в эту игру? Вы можете быть этими специалистами? Кто каким врачом будет? Остальные – пациенты!» Педагог распределяет роли. В поликлинике будут работать: стоматолог, кардиолог,

окулист, психолог. Дети подготавливают обстановку для игры: врачи расходятся по импровизированным кабинетам, у каждого доктора табличка с названием специальности, дети разбирают атрибуты, костюмы. Начинается игра. Дети с интересом играют. Воспитатель занимает позицию наблюдателя.

Педагог 5 в средней группе перед игрой загадал детям загадки о врачах различных специальностей. Предложил вспомнить, какие произведения о врачах знают дети, какие мультфильмы данной тематики они смотрели. Обсудили важность профессии врача. Затем педагог предложил детям поиграть в доктора. Воспитатель: «Кто хочет быть доктором? Кто медсестрой? Остальные будут пациентами. Доктор и медсестра готовьтесь к приему, пациенты занимайте очередь!» Педагог не уточнил, какой специальности врач будет вести прием, поэтому в роли пациентов были и сами дети, и игрушки. Далее педагог включился в игру детей, направлял их, советовал, что и как лучше сделать. Для игры была организована вся группа, очередь пациентов была длинной, в ожидании приема врача, интерес детей к игре терялся.

Педагог 6 в старшей группе предложил детям поиграть в «Кабинет прививок». Перед игрой была проведена небольшая беседа со всей группой детей. Были назначены врач, который выписывает направление и медсестра, которая будет делать уколы. После приема первого пациента, мальчик, выполняющий роль врача, начал баловаться, воспитатель сделал ему замечание, но игра дальше не пошла.

Педагог 7 в старшей группе перед началом игры прочитал детям отрывок из произведения К.И. Чуковского

«Доктор Айболит» и спросил детей о том, какой врач лечит животных. Далее педагог распределил роли, дети подготовили обстановку для игры, разложили на столе атрибуты, ветеринар и медсестра надели халаты. На прием пришла девочка с кошкой. Доктор осмотрел кошку, поставил диагноз и выписал рецепт на лекарство. Педагог помогала детям по ходу игры, периодически подсказывала, что делать (поздороваться, попрощаться).

Педагог 8 в младшей группе не был готов к наблюдению, однако экспромтом организовал игру. Сначала педагог обсудил с детьми, что посещение поликлиники начинается с регистратуры, гардероба и далее похода к врачу. Обсуждение затянулось по времени, дети теряли интерес. Далее была организована игра «Посещение педиатра»: распределение ролей (врач, медсестра, мама с больным ребенком - куклой), подготовка обстановки для игры (кабинет врача на столе), врач и медсестра надели медицинские халаты. Воспитатель включилась в игру, роль на себя не брала, но подсказывала детям порядок действий. Воспитатель периодически отвлекалась, дети начали баловаться и в итоге разошлись.

Педагог 9 в младшей группе роли в игре распределил заранее: доктор и мама с дочкой (куклой). Был подготовлен столик с атрибутами. Наблюдение началось с момента прихода пациента к врачу. Педагог: «Вы к доктору, на прием? Доктор, надевайте халатик, нельзя к больному без халата подходить. Здравствуйте, пациент, присаживайтесь». Педагог демонстрировал детям образцы ролевого поведения, но роль на себя не взял, комментировал действия, направлял игру. При этом играющие дети в процессе игры молчали.

Педагог 9. Атрибуты и место для игры подготовлено.

Педагог 10 в младшей группе игру провел по той же схеме, что и

Педагог 10: «Ты будешь доктором. Тебе нужно надеть халат и косыночку. Смотри, к тебе пришел папа у него плачет доченька». Педагог демонстрировал способы ролевого поведения, предлагал детям проговаривать за ним фразы: «Скажи, дышите, не дышите, повтори». Когда пациента вылечили, и игра закончилась, педагог похвалил детей.

Описание наблюдений за педагогами в ситуации семинаров - практикумов.

Первый семинар-практикум «*Инициатива в сюжетно-ролевой игре*» начался с обсуждения, все ли игры интересны детям и зависит ли интерес ребенка к игре от его возраста. Педагоги сошлись во мнении, что не все игры интересны детям, интерес ребенка к игре зависит от возраста. Далее при помощи приема «Мозговой штурм» на вопрос, что нужно сделать, чтобы сюжетно-ролевая игра была интересной, педагоги ответили следующим образом:

- самому «вкусно подать» сюжет игры;
- почитать литературу по теме игры;
- научить играть;
- продемонстрировать как играть;
- озвучить правила игры;
- создать условия успеха;
- поощрять;
- рассмотреть сюжетные и предметные картинки;
- совместно изготовить атрибуты для игры;
- показать ролик из интернета;
- подготовить и показать презентацию по теме игры;
- посмотреть с детьми мультфильм;
- пригласить родителей, чтобы они рассказали о своих профессиях;
- развивать кругозор детей;
- организовывать в саду или рекомендовать родителям экскурсии по тематике игр;

Воспитатели отметили, что интерес детей к сюжетно-ролевым играм в последние годы невелик. Сюжетно-ролевым играм дети предпочитают конструкторы, настольно – печатные игры, рисование. Свободные игры детей кратковременны, сюжет скуден (мама гуляет с коляской, мама пошла в магазин), даже у детей старшего дошкольного возраста преобладают игры имитационного характера: «в кошечек, собачек».

Педагоги согласились с утверждением – для того, чтобы детям стало интересно играть, нужно поддерживать их инициативу в игре. Первое задание семинара «Портрет инициативного ребенка - игрока» вызвало затруднение у педагогов, несмотря на то, что им были даны подсказки – глаголы. После небольшой паузы и раздумий воспитатели заполнили рабочие листы. Ответы в основном были односложными. Например, инициативный ребенок: проявляет интерес (активность, инициативу), выбирает партнера (атрибуты, правила, место, роль), использует атрибуты (предметы – заместители, мимику, жесты), принимает участие (решение, помощь, роль) и т. п.

Далее педагогам было предложено разыграть игру «Больница» в разных возрастных группах. С помощью жеребьевки, педагоги были распределены по командам соответствующим младшей, средней, старшей и подготовительной группе. Сначала воспитатели выбрали атрибуты для игры. Затем обсудили в командах сюжеты игр. И через пять минут каждая команда продемонстрировала игру «Больница» своей возрастной группы. Стоит отметить, что из четырех команд три выбрали сюжет «Вызов врача на дом», одна команда выбрала сюжет «На приеме у врача». У

всех команд игра разворачивалась по одной схеме: больной жалуется, врач осматривает, выписывает лекарства. Команда подготовительной группы сконструировала из стульчиков машину скорой помощи и использовала предметы заместители (кегля вместо телефона). В команде младшей группы в игре была роль воспитателя, который показывал детям – девочке-пациенту и девочке-врачу как нужно играть. Эмоциональный настрой педагогов во время игры был положительный, веселый. На вопрос, прозвучавший по окончании игры, как они считают, будет ли такая игра интересна детям, педагоги затруднились ответить.

Следующее задание в рабочих листах «Как поддержать интерес к сюжетно-ролевой игре «Больница» в конкретной возрастной группе» не вызвало у педагогов проблем. Они довольно быстро заполнили таблицы, только не уточняли, какие именно произведения будут читать детям. На вопрос, что инсценировать с детьми по теме «Больница», все единогласно написали: вызов врача на дом, прием у врача, вызов скорой помощи, посещение медицинского учреждения.

Далее был поведен итог семинара, рефлексия и было дано задание: реализовать на практике то, что воспитатели написали в рабочих листах.

Второй семинар-практикум *«Если бы я был дизайнером развивающей предметно-пространственной среды своей группы»* начался с просмотра фильма Л.В. Свирской «Возвращение игры». Фильм вызвал у педагогов бурю эмоций. Из отрицательных – педагоги подняли вопрос о технике безопасности детей, ведь в фильме они стоят на столах и стульях без страховки взрослого. Педагоги сокрушались о нехватке пространства для игр в данном

дошкольном учреждении. Из положительных: воспитатели взяли на вооружение, что с помощью таких простых вещей как кусок ткани, прищепки, ширмы можно разнообразить сюжеты игр детей. Так же воспитатели восхитились обилию атрибутов из природных материалов в фильме.

После обсуждения впечатлений от просмотренного фильма, педагоги переместились за столики, и выполнили в командах задание – спроектировать с нуля и презентовать проект развивающей предметно-пространственной среды своей группы акцентом на игровую зону. В помощь воспитателям были даны методические подсказки по книге Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой «Организация сюжетной игры в детском саду» и О.В. Солнцевой «Дошкольник в мире игры». Однако из четырех команд, только одна воспользовалась ими. Задание педагоги восприняли воодушевленно, горячо обсуждали в командах свои будущие проекты. В целом развивающей предметно-пространственной среды групп воспитатели проектировали одинаково, не забывая зонировать на уголки математики, театрализации изобразительной деятельности и др. В игровой зоне все команды расположили уголки игр: «Парикмахерская», «Больница», «Магазин», «Кухня». Одна команда добавила в игровую зону уголок для девочек: кукольная гостиная. Еще одна команда добавила игровой уголок «Семья»: куклы, коляски, постельное белье, посуда. Эта же команда, воспользовавшись методическими подсказками, внесла в проект своей группы большие модули-конструкторы и хранилища многофункциональных предметов для игр (катушки, ленты, ткани, веревки и др.).

В заключение семинара-практикума педагогам было

предложено подумать, что они могут поменять в развивающей предметно-пространственной среде своей группы и по возможности воплотить свои проекты в жизнь. К изменениям в развивающей предметно-пространственной среды игровых зон педагоги отнеслись скептически сославшись на нехватку пространства, материального обеспечения и мест для хранения в группах.

Заключительный семинар-практикум «*Как сделать сюжетно-ролевою игру интересной?*» носил скорее теоретический характер. Воспитатели ознакомились с современными технологиями обогащения содержания сюжетно-ролевых игр: технологией «Игрового вызова» Л.И. Элькониновой, Т.В. Бажановой и технологией обучения сюжетно-ролевым играм О. В. Солнцевой. Педагоги отметили, что не знакомы с данными технологиями и не применяли их на практике. Трудности в понимании вызвала технология «Игрового вызова». Педагоги задавали вопросы, для детей какого возраста рассчитана данная технология, есть ли курсы по обучению этой технологии. Педагоги отметили, что для обогащения содержания игр детей, им самим нужно иметь хорошо развитое воображение. Далее с воспитателями был проведен тренинг на развитие воображения. Тренинг состоял из двух упражнений. Первое «Необычный теремок»: его суть состояла в том, что в теремок приходят жить не звери, а предметы (гитара, лист бумаги, карандаш, мел и др.). Чтобы попасть в теремок, героям нужно назвать, чем они похожи. Например, мел и лист бумаги цветом. Педагогам понравилось участвовать в такой интерпретации знакомой сказки. Герои сценки шутили, смеялись, иногда испытывали трудности в нахождении общих

признаков, тогда пользовались подсказками зрителей. Следующее упражнение на развитие воображения называлось «Рисование по кругу». Каждый педагог по очереди подходил к листу ватмана и в течение 15 секунд рисовал, то, что успевал, создавая общую картину. Выполнение упражнения прошло динамично в веселой, дружелюбной обстановке. Получился своеобразный деревенский пейзаж с домом, зайчиком, девочкой и двумя солнцами. Так педагоги на бумаге развивали сюжет рисунка, используя творческое воображение. Как итог семинара, воспитателям было предложено включиться в игры детей, используя свое воображение и технологию «Игрового вызова».

