

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ—
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра психологии развития личности

Утверждаю

Заведующий кафедрой

Давыд Н.В. Касаряев

подпись инициалы, фамилия

« 04 » 06 2021г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

код-наименование направления

**РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В
УСЛОВИЯХ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

Руководитель

Давыд
подпись, дата

канд. психол. наук, доцент

должность, ученая степень

В.Б. Чупина

инициалы, фамилия

Выпускник

Кирилова
подпись, дата

Т.В. Кирилова

инициалы, фамилия

Продолжение титульного листа БР по теме: «Развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры».

Консультанты
по разделам:

_____	_____	_____
Наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия
_____	_____	_____
Наименование раздела	подпись, дата	инициалы, фамилия

Нормоконтролер



подпись, дата

инициалы, фамилия

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1 Теоретические аспекты изучения проблемы развития памяти старших дошкольников в условиях сюжетно – ролевой игры.....	9
1.1 Память как психический процесс. Виды памяти	9
1.2 Особенности развития памяти в дошкольном возрасте.....	13
1.3 Возможности развития памяти у старших дошкольников в условиях сюжетно-ролевой игры	19
2 Эмпирическое исследование развития памяти у старших дошкольников в условиях сюжетно – ролевой игры	26
2.1 Организация и методики исследования. Анализ результатов первичного исследования	26
2.2 Комплекс сюжетно – ролевых игр.....	34
2.3 Анализ результатов повторного исследования.....	37
Заключение.....	43
Список использованных источников.....	45
Приложение А Классификация видов памяти по (Р. С. Немову).....	50
Приложение Б Результаты первичной диагностики по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина).....	51
Приложение В Результаты первичной диагностики по методикам: «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (автор – Г. А. Урунтаева), «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова), «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия).....	52
Приложение Г Тематический план комплекса сюжетно – ролевых игр, направленных на развитие памяти у старших дошкольников.....	53
Приложение Д Конспекты комплекса сюжетно – ролевых игр, направленных на развитие памяти у старших дошкольников.....	54
Приложение Е Результаты первичной и повторной диагностики памяти у старших дошкольников.....	74

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме: «Развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно - ролевой игры» содержит 74 страницы текстового документа, 44 использованных источника, 1 таблицу, 6 приложений и 9 рисунков.

ДЕТИ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА, РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ.

ФГОС ДО определяет подготовку дошкольника как активного субъекта жизни, где одной из главных целей дошкольного образования является развитие познавательных интересов, их интеллектуальное развитие и познавательной мотивации, а так же формирование познавательных действий, становление сознания; развитие творческой активности и воображения.

Актуальность работы заключается в том, что память лежит в основе всех способностей человека, а так же является главным условием формирования знаний, умений и навыков. С самого раннего детства память развивается поэтапно, при этом произвольное запоминание, доминирующее в этом возрасте, к концу старшего дошкольного периода сменяется на произвольное.

Цель исследования: изучение развития памяти у детей дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры.

В результате исследования была проанализирована, психолого-педагогическая литература проведено экспериментальное исследование, направленное на изучение развития памяти старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре; разработан и апробирован комплекс сюжетно-ролевых игр.

ВВЕДЕНИЕ

ФГОС ДО определяет подготовку дошкольника как активного субъекта жизни, где одной из главных целей дошкольного образования является развитие познавательных интересов, их интеллектуальное развитие и познавательной мотивации, а так же формирование познавательных действий, становление сознания; развитие творческой активности и воображения.

Согласно п. 2.7 ФГОС ДО для детей от трех до семи лет реализуется ряд видов деятельности таких, как :

- игровая (сюжетная ролевая, игра с правилами и др.)
- коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками)
- познавательно-исследовательская (исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними), а так же художественная литература и фольклора, элементарный бытовой труд и прочее.

А так же согласно целевым ориентирам на этапе завершения дошкольного образования, ФГОС ДО определяет, что «ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности и прежде всего в игре; ребенок владеет разными формами и видами игры различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. Таким образом, можно сделать вывод, что развитие памяти осуществляется в наибольшей степени в области «познавательное развитие», но при этом не стоит забывать, что в процессе воспитания и развития дошкольников происходит интеграция всех образовательных областей [41].

Изучению проблемы формирования и развития памяти занимались многие зарубежные и отечественные психологи такие как: П. П. Блонский [3], Л. С. Выготский [8], П. И. Зинченко [14], А. Н. Леонтьев [19], А. Р. Лурия [22], Р. С. Немов [33], и многие другие.

По мнению А. Н. Козыевой, память является одной из ключевых особенностей человека, благодаря которым осуществляется процесс обучения, формируются определенные умения и навыки, реализуется процесс получения знаний [17].

Таким образом, проблемы изучения развития памяти у детей старшего дошкольного возраста заключается в том, что память лежит в основе всех способностей человека, а так же является главным условием формирования знаний, умений и навыков. С самого раннего детства память развивается поэтапно, при этом произвольное запоминание, доминирующее в этом возрасте, к концу старшего дошкольного периода сменяется на произвольное.

В связи с актуальностью проблемы цель нашего исследования – изучение развития памяти у детей дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игры.

Объект исследования: память как психический процесс.

Предмет исследования – особенности развития памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры.

Гипотеза: мы предполагаем, что специально подобранный и апробированный комплекс сюжетно-ролевых игр в системе развивающих занятий будет способствовать более активному развитию памяти у детей старшего дошкольного возраста.

Цель работы определила следующие задачи:

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме развитие памяти у детей дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игры
2. Провести экспериментальное исследование, направленное на изучение развитие памяти у детей дошкольного возраста в условиях сюжетно-ролевой игры.
3. Разработать и апробировать комплекс сюжетно-ролевых игр по развитию памяти старших дошкольников.

4. Определить результативность предложенного комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста.

Методы исследования:

1. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования.

2. Эмпирические методы: наблюдение, тестирование (с помощью методик «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (автор – Г. А. Урунтаева) [39], «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбаков) [4], «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия) [22].

3. Методы качественной и количественной обработки полученных результатов.

Методологической основой исследования выступили труды следующих отечественных и зарубежных ученых – Л. С. Выготского [8], А. В. Запорожец [13], А. Н. Леонтьева [19], Н. Я. Михайленко [29], Р. С. Немова [33], С. Л. Рубинштейна [36], Д. Б. Эльконина [42].

Экспериментальное исследование проводилось на базе МБДОУ «Детский сад № 53 «Радуга» г. Лесосибирска в декабре 2020 – май 2021 гг. В экспериментальном исследовании приняли участие дети старшего дошкольного возраста. Количество детей принявших участие в исследовании 24 дошкольника. Возраст испытуемых 6-7 лет.

Этапы исследования:

1 этап (декабрь 2020 г. – январь 2021 г.) – изучение теоретических аспектов проблемы развития памяти у детей старшего дошкольного возраста, определение категориального аппарата, определение методов и выборки экспериментального исследования, развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно – ролевой игре.

2 этап (февраль 2020 г. – апрель 2021 г.) – проведение первичной диагностики разработка и апробация комплекса сюжетно-ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста.

3 этап (апрель – май 2021 г.) – проведение повторной диагностики, анализ полученных результатов исследования, определение эффективности комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста, формулирование выводов, оформление ВКР.

Результаты теоретического экспериментального исследования опубликованы на сайте «Инфо – урок». По теме работы опубликована 1 статья.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в том, что в данной работе проанализирован и систематизирован материал по проблеме развития памяти у детей старшего дошкольного возраста, отмечены ключевые особенности развития памяти, свойственные дошкольникам старшего возраста. Полученные в ходе исследования данные можно использовать как педагогам, психологам в практической работе, так и родителям. А так же, представленный нами материал, могут использовать студенты при подготовке к занятиям, при написании рефератов, курсовых и дипломных работ.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, включающего 43 источника, и 6 приложений. В работе содержится 1 таблица и 9 рисунков. Общий объем работы составляет 74 страницы.

Глава 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

1.1 Память как психический процесс. Виды памяти

На протяжении многих лет проблемой изучения памяти занимались множество известных ученых (Л. С. Выготский [8], В. П. Зинченко [14], Б. Г. Мещеряков [27], Р. С. Немов [33], и др.). На сегодняшний день данная проблема продолжает изучаться и является актуальной.

В самом общем виде память (от греческого «мнеме» - память) - это умение получать, хранить и воспроизводить жизненный опыт, все, что человек когда-то слышал, видел, чувствовал.

У. Джеймс определяет память как «психофизиологические (генетические) процессы, выполняющие функции сохранения, фиксации и воспроизведения информации в жизни человека» [10].

Л. Ф. Обухова считает, что как познавательный процесс, память является важнейшим компонентом учебно-познавательной деятельности. Процессы памяти - это мнемонические действия, которые содержат действия и операции, которые способствуют подготовке увиденной и услышанной информации для улучшения памяти и, в будущем, для сознательного воспроизведения [34].

По мнению Б. Г. Мещерякова память это - специфический процесс запоминания, сохранения с последующим восстановлением той информации, которая услышана или использована нами ранее [27].

Придерживаясь точки зрения И. В. Дубровиной, мы понимаем под понятием «память» отражение жизненного опыта человека путем его запоминания, сохранения и воспроизведения [11].

Как указывает К. А. Булатова, физиологическая основа памяти, - это процесс образования «в головном мозге и центральной нервной системе

временных нейронных связей под действием различных внешних раздражителей». Память - основа умственной деятельности. Без него невозможно понять основы формирования поведения, мышления, сознания, подсознания человека [5].

Ю. А. Афонькина заметила, что «без работы любое ощущение и восприятие, которое исчезло бы бесследно, навсегда оставило бы человека в положении новорожденного, который совершенно беспомощен и понимает только окружающий мир» [2].

Л. А. Люблинская подчеркивает, что «память основана на идеях и ассоциациях. Представления - это изображения предметов, явлений или процессов действительности, которые человек воспринимал ранее, и когда он мысленно их воспроизводит. Другими словами, репрезентации памяти - это более или менее точное воспроизведение объектов или явлений, которые когда-то воздействовали на органы чувств человека - зрение, слух, обоняние, осязание и прочее. Объекты или явления, связанные в действительности, связаны причинно-следственными, ассоциативными связями и в памяти человека» [23].

По словам Л. А. Григорович и Т. Д. Марцинковской, «в процессе онтогенетического развития человека у него развиваются разные типы памяти. Этот процесс имеет строгую последовательность:

- на первом этапе происходит развитие кратковременной произвольной памяти (моторной);
- на втором этапе развивается эмоциональная произвольная оперативная память;
- на третьем этапе - долговременная образная память;
- на четвертом этапе развивается смысловая память»

Так же Л. А. Григорович, пишет, что благодаря памяти - одному из удивительных свойств человека, способного воспроизводить самые запоминающиеся произведения, образуются образы, которые впечатляли нас

в какой-то момент в прошлом. Все жизненные воспоминания, образы, события, инциденты, движения, чувства и мысли остаются в нашей памяти [24].

Процесс запоминания по мнению Б. Г. Мещерякова является поэтапным и делится на три последовательных этапа: ввод информации в память, сохранение информации в памяти (сохранение) и воспроизведение сохраненной информации.

Качество хранимой информации напрямую зависит от организации этапа хранения и определяет качество воспроизведения хранимой информации в будущем. Все эти этапы тесно связаны [27].

Р. С. Немов выделяет свою классификацию видов памяти [33] (Приложение А).

Далее рассмотрим классификацию видов памяти предложенную П. П. Блонским, он ее условно разделил на три группы:

1) в зависимости от запоминаемого объекта выделяют следующие разновидности памяти: двигательную (моторную), эмоциональную, вербально-логическую и образную память;

2) в зависимости от того, с какой целью запоминается информация (случайно или преднамеренно) выделяют произвольную и непроизвольную память;

3) в зависимости от того, сколько хранится услышанная информация, выделяют кратковременную, долговременную и оперативную память [3].

Такие авторы как: И. В. Дубровина [11], П. И. Зинченко [14], Ю. В. Морозова [30], делят память по характеру целей деятельности – непроизвольная; произвольная.

А. М. Вейн [7], С. Л. Рубинштейн [36] делят по характеру запоминаемого материала: цветовая; числовая; наглядно-образное содержание; абстрактное содержание; математические формулы.

Подробнее остановимся на видах памяти приведенных С. Л. Рубинштейном, Р. Шифриным, которые разделяют виды памяти по

критерию времени: оперативная память; кратковременная память; долговременная память.

Кратковременная память - это процесс относительно короткой продолжительности (несколько секунд, минут), но достаточный для полного воспроизведения событий, которые только что произошли, объектов и явлений, которые только что были восприняты. Через короткое время впечатления исчезают, и обычно человек оказывается неспособным вспомнить что-либо из того, что воспринимается. Имеющаяся информация не является полным отражением событий, а представляет собой прямую интерпретацию этих событий.

Долговременная память – характеризуется продолжительностью и удерживающей силой воспринимаемого материала. В долговременной памяти накапливаются знания, которые обычно хранятся в преобразованном виде - более обобщенном и систематизированном. Долговременная память – это интерпретация событий, но информация может воспроизводиться через довольно большие промежутки времени.

Оперативная память – это тип памяти, который включает в себя процессы хранения, хранения и воспроизведения информации, обрабатываемой во время выполнения действия и необходимой только для достижения цели этого действия. В оперативную память поступает материал, как из долговременной, так и из краткосрочной памяти [36].

Как пишет В. С. Мухина, рабочая память сохраняет достаточно точную и полную картину мира, воспринимаемую органами чувств. Время сохранения изображения невелико - от одной секунды до нескольких часов. Он проявляется во время выполнения определенной деятельности и служит этой деятельности. Память с произвольным доступом – это хранение информации, данных в течение времени, необходимого для выполнения операций, отдельного рабочего действия, то есть оперативная память – это память, связанная с процессом выполнения действий и процессом связи [31].

Исходя из вышеизложенного, учитывая все типы памяти, которые существуют в современной классификации, мы можем сказать, что каждый тип памяти необходим и существенен для человека, взаимодействует друг с другом в процессе жизни человека и играет роль в функционировании всей памяти в целом. Кроме того, классификация типов памяти основана на том, что мы помним, как хранится информация и сколько из этой информации хранится в памяти человека.

Анализируя литературу, посвященную понятию памяти как процессу можно сказать, что память - это психический процесс, основные функции которой заключаются в запоминание, сохранение и воспроизведение.

Кратковременную память можно развивать, тренировать, значительно улучшать и повышать ее продуктивность. У ребенка 5-7 лет можно и нужно развивать все виды памяти - образную и словесно-логическую, кратковременную, долговременную и оперативную.

Однако основной упор следует делать на развитии произвольности процессов запоминания и воспроизведения, поскольку развитие этих процессов, как и произвольных форм психики, в целом, является одной из важнейших предпосылок успешной социализации и готовности детей к обучению в школе.

1.2 Особенности развития памяти в дошкольном возрасте

Важность и значение памяти в жизни детей дошкольного возраста сложно переоценить. Ведь с ее помощью он усваивает знания о себе, об окружающем его мире, овладевает нормами поведения, а так же приобретает знания, умения и навыки, и все это он делает непроизвольно. В этом возрасте ребенок не задается целью что-либо запоминать, вся поступающая информация обычно запоминается сама. В основном запоминается легко лишь то, что привлекло своей необычностью, яркостью и оказало на ребенка сильнейшее впечатление.

Как отмечает З. М. Истомина в своих исследованиях, что все виды памяти начинают формироваться у ребенка в определенной последовательности. Из всех видов памяти, раньше начинает проявляться моторная (двигательная). Ко второму году жизни начинает проявляться образная память. А уже к 3 – 4 годам складывается словесно – логическая память.

Так же З. М. Истомина отмечает «пятый год в среднем является началом периода более или менее удовлетворительного запоминания, поскольку именно с этого года впечатления детства носят достаточно систематизированный характер и сохраняются на всю жизнь. Более ранние детские воспоминания, как правило, отрывочны, разрозненны и немногочисленны» [15]

Такие авторы как Д. Б. Эльконин [42], А. В. Запорожец [13] в своих наблюдениях отмечают, что к шести годам в психике дошкольника появляется «важное новообразование – у него развивается произвольная память».

Советский ученый, доктор психологических наук Р. С. Немов [33] отмечает, что большой вклад в изучение непосредственного и опосредствованного запоминания детей старшего дошкольного возраста, внес А. Н. Леонтьев.

В своих работах А. Н. Леонтьев доказал, что «по мере взросления непосредственное запоминание замещается опосредствованным». Это происходит, когда дошкольник учится пользоваться специальными стимулами – средствами (мнемотехнические приемы) для запоминания и в дальнейшем воспроизведения.

Как отмечает А. Н. Леонтьев, развитие стимулов – средств для запоминания, подчиняется следующим закономерностям «сначала они выступают как внешние стимулы (например, использование для запоминания различных предметов), а затем становятся внутренними стимулами (это чувство, ассоциация, представление, образ, мысль)» [19].

З. М. Истомина в своих исследованиях указывает, что в старшем дошкольном возрасте, факт формирования произвольной памяти закономерен.

Самое важное, как отмечает автор, заключается в том, как данный процесс протекает, и чем внутренне обусловлен. У детей старшего дошкольного возраста происходит переход от произвольной памяти к этапам произвольного запоминания и припоминания [15].

Опираясь на труды А. В. Запорожца [12] и Д. Б. Эльконина [42], З. М. Истоминой [15], нами была составлена таблица, где выделены особенности развития памяти у детей старшего дошкольного возраста (таблица 1).

Таблица 1 – Особенности развития памяти у детей старшего дошкольного возраста

Параметры (характеристики) памяти	Показатели
Объем памяти – показатель количества запоминаемого и сохраняемого в памяти материала	Норма: 5-6 элементов (образов, слов и цифр)
Скорость (быстрота) запоминания – время и число повторений, которое требуется для запоминания всей необходимой для решения задачи информации	Быстрое запоминание, 2-3 повторения
Точность памяти- показатель идентичности воспроизводимого и требуемого (предъявленного для запоминания) материала	Точность воспроизведения всех важных и существенных деталей
Длительность сохранения запоминаемого материала – максимальное время, в течение которого предъявляемый материал сохраняется без искажений	Длительное сохранение. Запоминаемый материал переходит в долговременную память
Умение дифференцировать воспроизведенный материал от не воспроизведенного	Хорошо развито

В своих наблюдениях ряд авторов (А. В. Запорожец [13], В. С. Мухина [31], Д. Б. Эльконин [42]), отмечают следующее «к произвольному запоминанию и воспроизведению дошкольники обращаются только в тех случаях, когда они мотивированы целями деятельности (как правило, игровой) или когда этого требуют взрослые. В то же время, именно кратковременная память имеет особо важную роль в обучении в школе, поскольку возникающие в процессе такого обучения задачи, как правило, требуют постановки специальной цели запомнить»

Как отмечает Н. А. Вдовина, кратковременная память в старшем дошкольном возрасте «по преимуществу еще носит произвольный характер». Ребенок лучше запоминает то, что для него представляет интерес, производит на него впечатление. Объем сохранения информации определяется эмоциональным состоянием к предмету или к происходящему. Чем положительнее это отношение, тем лучше происходит запоминание и воспроизведение полученной информации.

Этот же автор отмечает, что кратковременная память «у детей старшего дошкольного возраста может удерживать не более 5-6 элементов (образов, слов или цифр). В среднем дошкольном возрасте начинает складываться произвольное внимание, но наибольшее его проявление происходит в игре [6].

В жизни маленького дошкольника ведущим видом деятельности, как общеизвестно, является игра. Она также выступает в роли фундамента будущих социальных отношений ребенка, его успешности в окружающем мире.

Разнообразие исследований как отечественных, так и зарубежных ученых-психологов (Л. С. Выготский [8], А. В. Запорожец [13], А. Н. Леонтьев [19], С. Л. Рубинштейн [37], Д. Б. Эльконин [42], и др.) доказывают тот факт, что игра является ведущей деятельностью ребенка в дошкольном возрасте. За счет игровой деятельности, осуществляются все наиболее важные возрастные изменения.

По мнению Ю. В. Морозовой в период старшего дошкольного возраста, примерно в 5-7 лет произвольная память начинает играть главную роль в развитии личности ребенка. У ребенка этого возраста формируется умение работать в конкретных заданных условиях, закладывается целеполагание, волевая регуляция и умение самостоятельно контролировать свои поступки.

Последовательный механизм работы произвольной памяти можно представить в виде цепочки следующих действий: постановка цели запомнить определенную информацию и возникающих из нее задач, ее сохранение и использование приобретенных знаний в дальнейшем. Такой пошаговый механизм работы произвольной памяти позволяет обозначить наиболее

подходящими условиями для ее развития у старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре, которая как раз создает для ребенка необходимость самостоятельно решать несколько игровых задач и целей [30].

Как отмечает К. С. Сверкунова, ребенок еще не в состоянии сам выработать некоторые собственные методы и приемы, способствующие запоминанию определенной информации. Помочь ему овладеть этими приемами могут лишь взрослые. Поставив перед ребенком конкретную задачу, выполнить какое-либо свое поручение, можно тут же предложить ему неоднократно повторить свое поручение, тем самым активизируя мыслительные процессы в его памяти и соединив их с речевой деятельностью. Спрашивая ребенка о чем-то, также можно при помощи наводящих вопросов осуществлять контроль над этапом припоминания. В итоге с помощью данных действий взрослый постепенно учит ребенка просматривать, понимать, связывать и использовать ассоциативные связи для вспоминания материала.

В результате, ребенок начинает осознавать свою потребность в совершении определенной последовательности действий при запоминании информации, понимает эффективность этого алгоритма и постепенно совершенствует умение использовать связи при припоминании. Таким образом, дошкольники сознательно начинают выполнять специальные действия по запоминанию и совершенствованию использования дополнительных средств.

Таким образом, дошкольники осознанно начинают осуществлять специальные действия для запоминания и совершенствуются в использовании дополнительных вспомогательных средств. Играя, ребенок вживается в роль, воспроизводит речь и движения, припоминая их из реальной жизни, ставит определенные цели в игре, и, тем самым, запускает процессы, связанные с памятью. Все эти действия способствуют положительной динамике в развитии произвольной памяти у старших дошкольников [38].

Произвольное запоминание, у старших дошкольников продолжает оставаться главным образом механическим. Оно осуществляется, по словам Г. А. Урунтаевой, «при помощи повторений (от повторения вслух дети

переходят к повторению шепотом или про себя) и при использовании картинок. Используя картинки, старшие дошкольники запоминают в 2,5-3 раза больше слов, чем без них. Для лучшего запоминания материала ребенку, развивающемуся в норме, требуется 2-3 его повторения» [39, с. 65].

Г. А. Урунтаева отмечает то, что ребенок дошкольного возраста «может запоминать произвольно, когда запоминание становится условием успешной игры или важно для достижения ребенка утверждает, что он легко запоминает понятия, термины, определения, последовательности действий и т.д. Однако, произвольное запоминание остается более продуктивным. Здесь, опять же, все определяет интерес ребенка, если он занят» [39, с. 45].

Ряд авторов (А. Н. Козырева [17], А. С. Невзорова [32] и М. И. Лохов [21]) подчеркивают, что в старшем дошкольном возрасте «становится возможным для детей изучать действия, такие как так называемое смысловое запоминание, которое основано на установлении значительных или смысловых связей между частями запоминаемого материала и между сохраненным материалом в целом. А так же элементами прошлого опыта человека, которые хранятся в его памяти. Такое усвоение, по мнению исследователей, может возникать только в условиях специального обучения».

В своих работах, М. М. Меркулова отмечает, что для развития памяти дошкольников существуют специальные – мнемические – приемы обучения: «повторение», «группировка», «смысловое соотнесение», «ассоциации», «схематизация», «самопроверка» и др. Все они направлены на развитие запоминания, сохранения и воспроизведения необходимого материала» [25].

По наблюдениям В. С. Мухиной, «до самого конца дошкольного детства основным видом запоминания остается произвольное запоминание. К произвольному запоминанию дети обращаются редко и главным образом по требованию взрослых. Сравнительная успешность, продуктивность произвольного и произвольного запоминания зависит от того, что дети конкретно делают с запоминаемым материалом».

Когда дошкольники рассматривают различные картинки, то в данном случае запоминание происходит хуже, чем при выполнении задания «запомнить то, что нарисовано на картинках», полученного от взрослого.

Точно также, когда те же картинки дети раскладывают по группам, обдумывая то, что на каждой из них нарисовано, вникая в их смысл (например, раскладывают на группы изображения предметов или вещей, которые необходимы для спальни, детской комнаты, кухни, для работы в саду (огороде), похода в лес, игры во дворе), запоминание происходит намного лучше, чем когда он пытается запомнить [31].

Таким образом, старший дошкольный возраст характеризуется интенсивным развитием способности запоминать и воспроизводить. Кратковременная память дошкольников с условно-нормативным уровнем развития в основном произвольна, ребенок может запомнить 5 – 6 изображений, слов, цифр. Дети еще не умеют, конкретно ставить задачу, чтобы запоминать. Невольно запоминается материал, который входит в активную и интересную деятельность для ребенка.

Элементы произвольной кратковременной памяти появляются у ребенка к концу дошкольного возраста в тех ситуациях, когда ребенок ставит перед собой задачу запомнить и вспомнить. Такое желание следует поощрять любым возможным способом, научить ребенка запоминанию с помощью игры, а так же упражнений, контролировать правильность усвоения информации.

1.3 Возможности развития памяти у старших дошкольников в условиях сюжетно-ролевой игры

В предыдущем параграфе нами было определено значимое место памяти в психическом развитии дошкольника. Именно благодаря ей, дошкольник воспринимает окружающий мир и знакомится с ним, получает представления о своих родственниках, о самом себе, овладевает этикетными нормами и правилами поведения в различных ситуациях.

Через развитие памяти в дошкольном возрасте осуществляется также и умственное развитие ребенка в целом.

Игра занимает особое место в жизни дошкольника. Используемые игры на занятиях, в свободное время дети играют с интересом в игры, которые они придумали.

Взрослый становится главным носителем информации, а так же социум который окружает ребенка. Дети дошкольного возраста начинают подражать взрослым, тем самым проецируя в играх различные бытовые ситуации. И лишь один вид деятельности помогает устранить противоречие между тем, что желаемо и что возможно. Это сюжетно – ролевая игра. Итак, давайте более подробно остановимся на рассмотрении сюжетно – ролевой игры.

Сюжетная – ролевая игра является отражательной деятельностью, ее основным источником является окружающий мир, жизнь и деятельность взрослых и сверстников.

В. П. Арсентьева отмечает, что центральным элементом сюжетной – ролевой игры будет воображаемая или реальная ситуация, которая содержится в том, что ребенок берет на себя определенную роль и выполняет ее в игровой среде. Так же автор выделяет виды сюжетных – ролевых игр:

1. Игры на повседневные сюжеты: семья, дни рождения, и прочее.
2. Игры, отражающие трудовую деятельность людей: магазин, школа, больница и многое другое.
3. Игры, отражающие патриотические темы: война, полеты в космос и так далее.
4. Игры, отражающие содержание литературных произведений.
5. Режиссерские игры, в которых ребенок проводит большее время, изображая различные сюжеты с предметами – заместителями [1].

Исследование произвольной памяти у детей дошкольного возраста всегда вызывало интерес у большого количества ученых.

Так, например, З. М. Истомина утверждала, что эффективность развития произвольной памяти посредством сюжетно – ролевых игр происходит с помощью решения ребенком ряда игровых задач и целей, что подтверждает вышесказанное нами [15].

Как отмечает Н. В. Краснощекова, сюжетно-ролевая игра позволяет получить более качественные результаты запоминания, показатели которых обладают качеством сохранения в период всего дошкольного возраста.

Вследствие стимуляции мыслительных операций в ходе осуществления содержательной части игры ребенком, также можно отметить повышение уровня запоминания определенной информации. Когда ребенок играет, то он входит в какой-то образ, вживается в отведенную ему роль, в игре он осмысленно запоминает названия предметов, сколько их и сами предметы, необходимые ему в игровой обстановке, запуская тем самым механизм произвольной памяти.

Также подмечено, что содержание сюжетно-ролевых игр в старшем дошкольном возрасте изменяется от предметных действий людей к действиям во взаимоотношениях, выполнению определенных правил, требующих включения регулятивных функций поведения и памяти [18].

Сюжетно-ролевая игра - это основной вид игры ребенка дошкольного возраста. Характеризуя ее, С. Л. Рубинштейн подчеркнул, что эта игра есть наиболее спонтанное проявление ребенка и вместе с тем она строится на взаимодействии ребенка со взрослыми. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество [36].

В последние годы в связи с тем, что не существует достаточно высокого уровня сформированности игровой активности у детей дошкольного возраста, ученые Н. Я. Короткова, Н. Я. Михайленко, предлагают рассматривать управление сюжетно-ролевой игрой в качестве постепенного процесса передачи детям дошкольного возраста все более сложных способов построения

игры. Передача способов и приемов осуществляется в общей игре взрослых и детей.

Авторы выделяют следующие способы построения игры:

- последовательность действий объекта игры, с помощью которой дети имитируют реальное действие объекта, используя соответствующие предметы, игрушки;
- поведение в ролевой игре, посредством которого ребенок имитирует характерные действия персонажа, используя речь, предметы;
- состав сюжета, с помощью которого ребенок строит отдельные элементы сюжета в полноценное событие.

Первым способом построения игры – предметно – игровые действия, дети приобретают в общих играх со взрослыми. Еще два варианта (поведение в ролевой игре, состав сюжета) при спонтанном развитии игры могут образоваться неполными, на примитивном уровне [29].

Т. А Липатова в своих исследованиях отмечает, что формирование и развитие произвольной памяти в период старшего дошкольного возраста происходит посредством решения ряда задач:

- Обучить ребенка осознавать смысл предъявленных ему задач (формирование происходит в игре при трактовке задания «запомни и вспомни», производя многократно ролевые действия).
- Освоить и передать приемы достижения конкретной цели «запомнить и воспроизвести» действия ролевого поведения. В этой ситуации требуется освоение техники «повторения».
- Получить возможность контроля полученных результатов, самостоятельно их проверять [20].

Р. Ф. Маннуллина отмечает, что повышение регулирующей функции речи старшего дошкольника и формирование способности управлять своими действиями во время ролевой игры способствует развитию произвольной памяти. Занимаясь конкретными видами деятельности, ребенок осваивает

различные способы запоминания и затем в последующей деятельности старается активно их применять. В ходе ролевой игры воспитатель знакомит детей с логическими приемами запоминания, сопровождая их в таких мыслительных операциях, как смысловое сопоставление, группирование и классификация, схематизация [28].

Е. Л. Савченко так же отмечает, что детям старшего дошкольного возраста свойственно желание скорее попасть в мир взрослых людей, они копируют поведение старших, повторяют их реплики в речи, это особенно ярко отслеживается во время сюжетно-ролевой игры.

Сюжетно-ролевая игра способствует реализации перехода из мира детей в мир взрослых в процессе игровой деятельности. Вспомним всем известную сюжетно-ролевую игру «Магазин», играя в которую ребенку необходимо приобрести в магазине список продуктов. Данное поручение он выполнит с большим интересом, и запомнит гораздо больше наименований из списка, играя, чем по простой и скучной просьбе взрослого [37].

Н. Г. Шамина в своих исследованиях отмечает, что играя в сюжетно-ролевые игры, дети включаются в игру самостоятельно и разделяют между собой роли произвольно. Сюжеты для ролевых игр подбираются произвольно, чаще всего из окружающей жизни, содержание игры строится по незапланированному сценарию. Атрибуты, необходимые для игры, дети выбирают самостоятельно, ориентируясь на тематику игры и полученный ранее жизненный опыт. Следует отметить, что в игре отслеживаются такие моменты из жизни, которые закрепились в памяти ребенка и в свое время заинтересовали его, вызвали положительные эмоции [41].

Е. А. Ярусова так же считает, что сюжетно-ролевая игра характерна только детям старшего дошкольного возраста, но некоторые простые элементы этой игры иногда можно заметить и у младших дошкольников. Их присутствие в играх минимально, так как сюжетно-ролевая игра достаточно осмысленный и осознанный процесс. Если во время сюжетно-ролевой игры ребенок имеет цель запомнить озвученную информацию, то это становится предпосылкой

постепенного перехода одного вида памяти в другой – от произвольной к произвольной [43].

Как пишет А. В. Перекатова, в некоторых случаях у детей наблюдается картина, когда прослушав поручение в игре, ребенок не озвучивает его вслух или про себя, неоднократное повторение внешне не прослеживается, в таком случае у ребенка уже происходит процесс мысленного повторения поручения, что говорит о переводе операции запоминания во внутренний процесс. Этот этап перехода к мысленному повторению запоминаемой информации является немаловажным, так как предоставляет возможность дальнейшего развития памяти и интеллектуального развития ребенка в целом [35].

Как отмечает О. А. Карабанова, к старшему дошкольному возрасту процесс запоминания у ребенка характеризуется достаточной устойчивостью. Ребенок уже пытается выявлять мысленные логические связи между запоминаемыми явлениями и понятиями. Присутствие наличия логических связей, в свою очередь, свидетельствует о характере воспроизводимого.

Ребенок старшего дошкольного возраста начинает импровизировать во время процесса запоминания – сам изменяет порядок слов при повторении, пробует обобщать и классифицировать слова по их назначению. Об этом свидетельствует не всегда точное повторение озвученной ребенку информации, которая отслеживается у детей старшего дошкольного возраста. Очень часто дети начинают использовать в своей речи слова, синонимичные по значению к озвученным ранее [16].

Л. Ю. Мешалкина, считает что, если провести наблюдение за сюжетно-ролевой игрой и поведением детей во время ее, то можно отметить, что отслеживание того, каким образом происходит процесс запоминания практически невозможно. Хотя наличие некоторых признаков свидетельствует о том, что непосредственно сама ситуация воспроизведения чаще всего подталкивает ребенка к образованию смысловых связей при запоминании [26].

Исследовательская деятельность З. М. Истоминой констатирует тот факт, что дети старшего дошкольного возраста во время сюжетно-ролевой игры

благополучно воспринимают цель запомнить какое-либо поручение и успешно используют для достижения цели разнообразные приемы запоминания, что совершенно не характерно для детей младшего дошкольного возраста [15].

Как отмечает А. И. Вышкина, постановка взрослым перед ребенком цели «вспомнить» мотивирует дошкольника на осознанное воспроизведение опыта, полученного в ходе игры, а это благоприятно воздействует на формирование произвольной памяти дошкольника [9].

И. В. Дубровина отмечает, что период конца дошкольного возраста характеризуется тем, что в памяти ребенка происходит постепенный переход от непроизвольной памяти к произвольной посредством решения ряда специфических мнемических задач. От того, сколько будет поставлено в ходе игры, работы или общения перед ребенком таких задач, есть прямая зависимость, насколько быстро осуществится данный переход.

К концу старшего дошкольного возраста происходит развитие и усложнение сюжетно-ролевых игр [11].

Исходя из выше сказанного этого, можно сделать вывод, что лучшими факторами для формирования произвольного запоминания и воспроизведения будет именно сюжетно-ролевая игра, в ходе которой процесс запоминания является неотъемлемым условием успешного выполнения ребенком взятой на себя роли.

Сюжетно-ролевая игра является для дошкольника очень важным естественным ресурсом, развивающим произвольную память, потому что игра позволяет создать эффективную мотивацию в игре, цель запоминания для ребенка становится понятной и близкой и он осознанно подбирает способы выполнения своих действий в игре.

Глава 2 ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ

2.1 Организация и методики исследования. Анализ результатов первичного исследования

Экспериментальное исследование развития памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игре проводилось нами на базе МБДОУ «Детский сад № 53 «Радуга» г. Лесосибирска. В эксперименте были задействованы дети старшего дошкольного возраста подготовительной группы (6 – 7 лет). Общее количество детей в группе 24 ребенка: 11 мальчиков и 13 девочек. Дети были разделены на две группы – «контрольную» и «экспериментальную».

Выборка детей и деление на группы было согласно результатам первичной диагностики по развитию памяти у детей старшего дошкольного возраста. В первую (экспериментальную) группу вошли дошкольники с низким и средним уровнем развития памяти. Во вторую группу (контрольную) вошли испытуемые с высоким уровнем развития.

Этапы экспериментального исследования:

1 этап (декабрь 2020 г.) – определение методов и выборки экспериментального исследования, проведение первичной диагностики развития памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игры.

2 этап (январь – апрель 2021 г.) – подбор и реализация комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста.

3 этап – (май 2021 г.) – проведение повторной диагностики развития памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игре, сопоставительный анализ результатов первичной и повторной

диагностики, определение эффективности комплекса сюжетно – ролевых игр, формулирование выводов.

В качестве диагностического инструментария, мы использовали следующие методики:

1. Методика «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина)
2. Методика «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова)
3. Методика «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

Далее рассмотрим содержание использованных нами методик.

1. Методика «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина). Для обследования детей в игровой деятельности, которая позволяет изучить специфику поведения детей во время сюжетно-ролевой игры. С помощью данной методики можно выявить следующие особенности игры:

1. умение ребенком поставить перед собой цель игры;
2. умение сформулировать задачи игры при помощи слов;
3. умение преподнести эти задачи другим участникам игры.

Наблюдение за детьми в рамках методики проводится в естественных условиях, игра строится детьми самостоятельно, без вмешательства взрослых.

Далее проанализируем результаты первичной диагностики детей старшего дошкольного возраста по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина) представлены в Приложении Б.

Таким образом, анализируя результаты исследования по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина), мы пришли к выводу, высокий уровень развития памяти показали 10 дошкольников (41,6%), это охарактеризуется тем, что перед началом игры ребенок задумывается над идеей игры. Ребенок выбирает тему игры с интересом, активно участвует в распределении ролей. Ребенок

проявляет инициативу и креативность в создании игровой среды, использует различные атрибуты, замещающие элементы, самодельные, предметы дополнения к игровой среде во время игры, играя в игры с использованием известных мотивов сказок или нестандартных сюжетов, основанных на личных впечатлениях, проявлении инициативы в развитии сюжета логических эпизодов. Роль четко подчеркнута и выделена, он свободно перемещается из одной роли в другую, в зависимости от плана игры и развития сюжета. Действия игры разнообразны и отражают богатство действий человека (персонажа), описанных ребенком в игре. Речь играет важную роль, определяемую как ролью говорящего, так и ролью человека, к которому он обращается.

К среднему уровню мы можем отнести 6 дошкольников (25%), это характеризуется тем, что он согласен с темой игры, четко определяет роль, обсуждает с другими партнерами по игре основные направления развития сюжета, выбирает место для игры в соответствии с сюжетом, игрушками и объектами в зависимости от роли. Содержание игры-это воспроизведение действий игры, возникающих в результате роли. Выбранная ребенком роль определяет и направляет поведение его в игре. В той же игре ребенок может выполнять разные роли. В принятой роли ребенок передает систему действий и характер персонажа игры. Для ребенка характерна специфическая речь ролевой игры, адресованная партнеру по игре в зависимости от его роли и роли, которую играет партнер, параллельно есть и ролевая речь-общение с другими детьми, не в зависимости от сюжета игры.

С низким уровнем сформированности игровых умений, в контрольной группе дошкольников оказалось 8 дошкольников (33,4%). У детей использование замещающих элементов затруднено, содержание игры сопровождается однотипными действиями. Ребенок воспроизводит элементарные игровые сюжеты, сложно самостоятельно придумать новую версию сюжета. Роль состоит из ряда повторяющихся операций, которые

логически не перерастают в другие действия, стоящие за ними. Речь ролевой игры не представлена.

Выше описанные результаты первичной диагностики по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина) представлены (рисунок 1)

Методика Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина

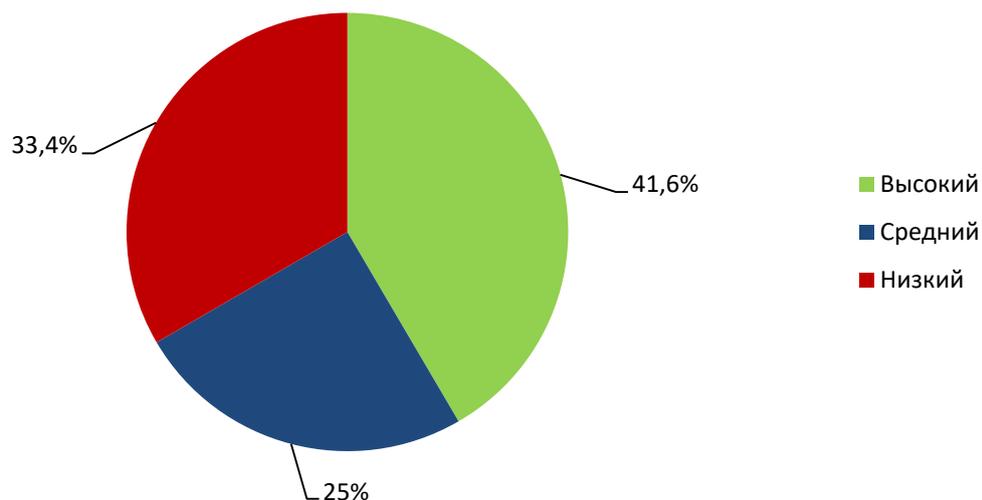


Рисунок 1 – Результаты первичной диагностики изучения особенностей сюжетно - ролевой игры у старших дошкольников

Таким образом, мы можем констатировать что, у большинства детей старшего дошкольного возраста уровень развития сюжетно – ролевой игры находится на среднем и низком уровне.

2. Далее рассмотрим методику «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова). Цель данной методики заключается в диагностике уровня развития произвольной памяти у детей. Ход проведения методики: при проведении методики используется наглядный материал два рисунка А и Б, представленные наглядно на рисунке 2.

Ребенку сначала в течение десяти секунд демонстрируется рисунок А, на котором представлены девять различных фигур. Перед показом предъявляется требование запомнить изображенные фигуры. Далее рисунок убирается и

ребенку демонстрируется рисунок Б, на котором все девять предыдущих фигур расположены хаотически среди других, всего фигур двадцать пять. Ребенок должен найти на рисунке Б предъявленные первые девять фигур.

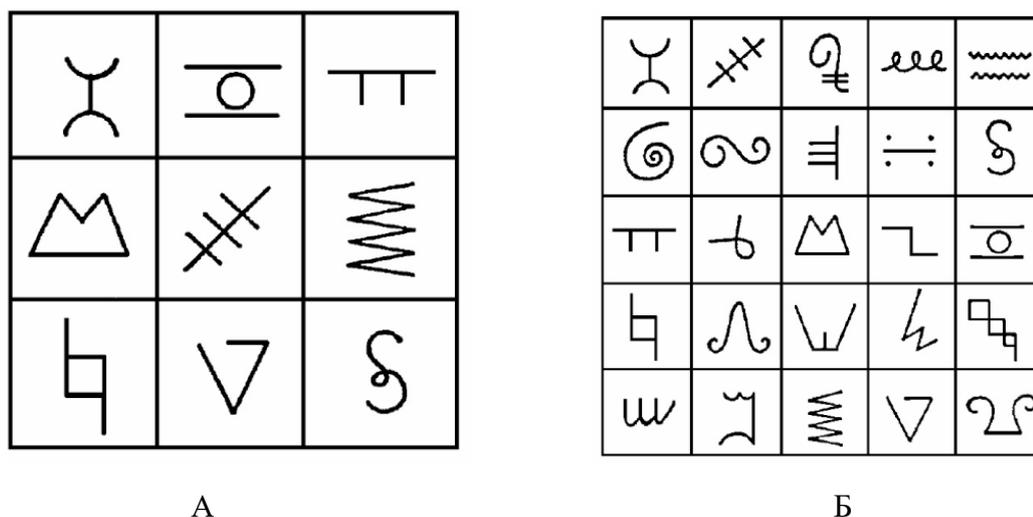


Рисунок 2 – Наглядность для проведения методики «Узнавание фигур»

Результат оценивается следующим образом: высокий уровень развития произвольной памяти – если ребенок без ошибок нашел 8-9 фигур; средний уровень развития произвольной памяти – если ребенок нашел 7-5 фигур; низкий уровень развития произвольной памяти – 4 фигуры.

В ходе проведения диагностики уровня произвольной памяти у дошкольников по методике «Узнавание фигур» Т. Е. Рыбакова были получены следующие результаты, представленные наглядно (рисунок 3).

Полученные результаты свидетельствуют о том, что высокий уровень выявлен у 3 (12,5%) дошкольников, у этих детей хорошо развита произвольная образная память, так они показывают без ошибок от 8 до 9 фигур, хорошо развита смысловая память.

Средний уровень развития произвольной памяти составил 12 (50%) дошкольников, дети показывают без ошибки от 5 до 7 фигур. Дошкольники при выполнении задания не всегда были внимательны, в связи с этим допускали ошибки.

Низкий уровень выявлен у 9 (37,5%) испытуемых. Дети, выполняя задание, называли от 4 до 5 фигур, допускали множество ошибок, отвлекались.

Методика «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова)

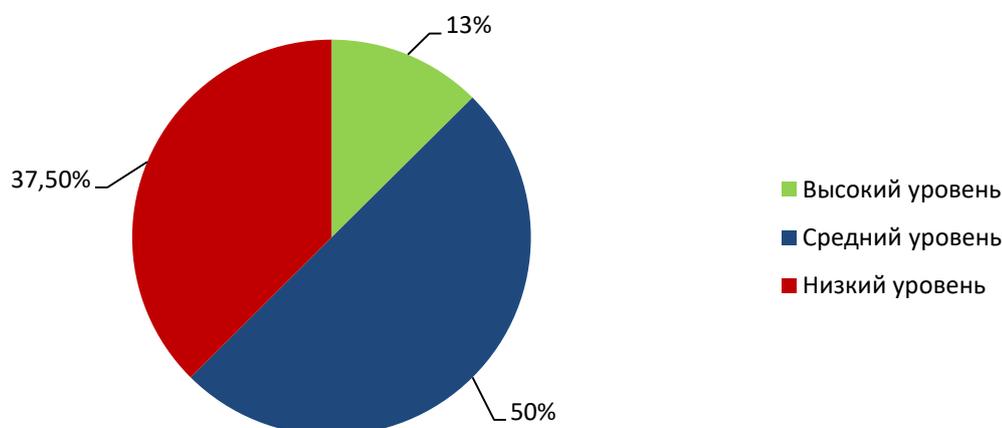


Рисунок 3 – Результаты первичной диагностики уровня развития произвольной памяти у старших дошкольников по методике «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова)

Приведенные выше данные свидетельствуют о том, что у детей старшего дошкольного возраста преобладает высокий и низкий уровень развития произвольной памяти.

2. Далее рассмотрим методику «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия). Цель данной методики: - выявление объема словесно-логической памяти.

Инструкция: Педагог прочитывает испытуемому ряд слов, которые они должны запомнить, причем эти слова по смыслу между собой не связаны.

Сам ход заучивания дает представление о концентрации и устойчивости внимания. Диагностирование проводится в полной тишине.

Стимульный материал - 10 простых слов, не связанных друг с другом по смыслу. Например: день, жираф, шар, мыло, сахар, ветер, вода, потолок, зима,

дочь. Второй вариант: высота, забор, цветок, мыло, рука, крыло, глаза, река, кресло, еда.

Полученные результаты первичной диагностики по методике «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия) представлены (рисунок 4)

Методика «Запоминание 10 слов» (автор А. Р. Лурия)

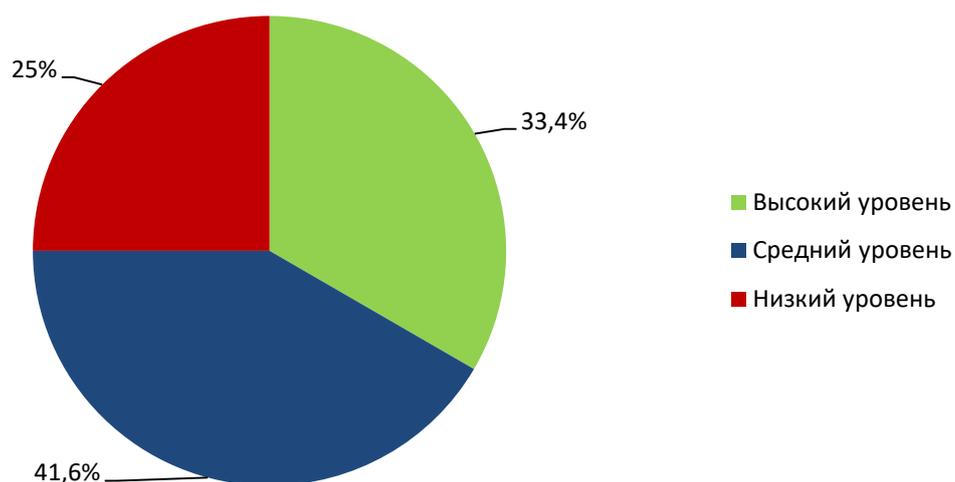


Рисунок 4 – Результаты первичной диагностики развития объема словесно – логической памяти по методике «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

Таким образом, из выше представленных данных мы видим : высокий уровень выявлен у 8 (33,4%) испытуемых, при выполнении задания дети назвали более 70 % правильных слов.

На среднем уровне выявлено 10 (41,6%) дошкольников, при выполнении задания, дети правильно называли от 50 – 70 % слов, а так же добавляли не более 4 – 6 слов.

Низкий уровень развития объема словесно – логической памяти выявлено у 6 (25%) дошкольников. Дети при выполнении задания правильно назвали из предложенных слов менее 50 % , а так же внесли более 6 новых слов.

Таким образом, нами были выявлены высокий, средний и низкие уровни развития памяти у детей 6 – 7 лет.

Теперь рассмотрим итоговые результаты по трем методикам: «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина), «Узнавание фигур» (автор Т. Е. Рыбакова), «Запоминание 10 слов» (автор А. Р. Лурия) представленные приложение В.

Итоговые результаты первичной диагностики

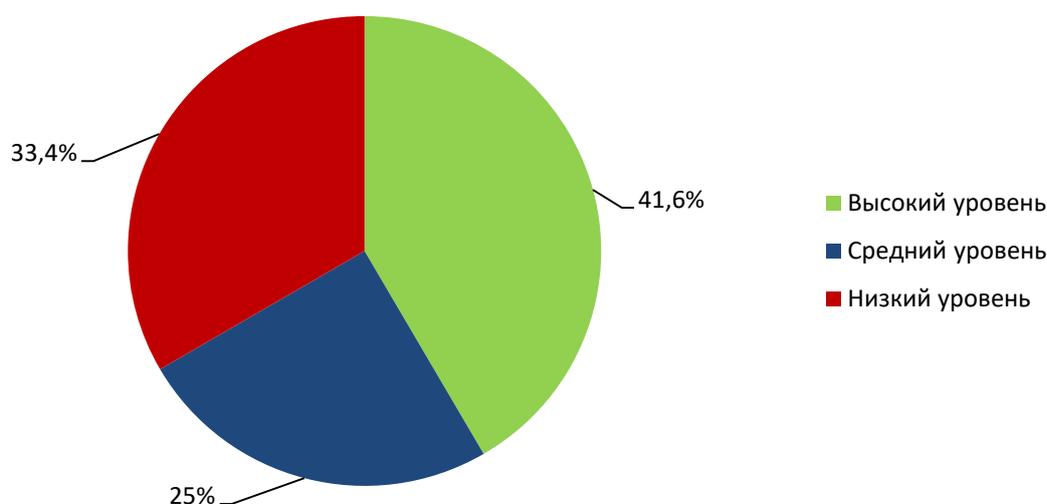


Рисунок 5 – Итоговые результаты первичной диагностики по развитию памяти старших дошкольников

Высокий уровень выявлен у 10 (41,6%) дошкольников, средний уровень у 6 (25%), а низкий у 8 (33,4%) испытуемых.

Приведенные выше данные свидетельствуют о том, что у детей старшего дошкольного возраста преобладает средний и низкий уровень развития памяти.

Таким образом, мы считаем, что на формирующем этапе работы необходимо разработать и внедрить в экспериментальную группу комплекс игр направленных на развитие памяти дошкольников в процессе включенности в сюжетно-ролевые игры.

Далее опишем комплекс сюжетно – ролевых игр по развитию памяти у детей старшего дошкольного возраста.

2.2 Комплекс сюжетно – ролевых игр

Согласно результатам первичной диагностики в экспериментальную группу для участия в сюжетно-ролевых играх вошли 14 дошкольников с низким и средним уровнем развития памяти, а остальные 10 испытуемых составили контрольную группу.

При разработке комплекса игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста, мы опирались на программно - методическое обеспечение : А. П. Усова [12], Н. Я. Михайленко [29].

Целью данного комплекса является: создание условий для развития памяти старших дошкольников в условиях сюжетно – ролевой игры.

Так же были определены задачи:

1. Активизировать развитие произвольной памяти у детей старшего дошкольного возраста.
2. Способствовать развитию основных процессов памяти: запоминания, узнавания, воспроизведения.
3. Формировать коммуникативные и регулятивные навыки (умение поддерживать общение со сверстниками, контролировать свое поведение, взаимодействовать по установленным правилам).
4. Воспитывать гуманное отношение к другим членам социума.

Данный комплекс направлен на работу с детьми старшего дошкольного возраста (6-7) лет.

Он включает в себя 15 сюжетно – ролевых игр, продолжительностью от 30 мин.

Проводятся игры 3 раза в неделю, а полный курс составляет 2,5 месяца (10 недель).

Далее мы представляем тематический план комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у старших дошкольников в условиях сюжетно – ролевой игры в Приложение Г.

Конспекты комплекса представлены в Приложение Д.

В качестве примера рассмотрим конспекты сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста.

Игра «Семья»

Цель игры: Формирование умений у детей выстраивать сюжет игры, а так же придерживаться исполняемой роли, контролирование поведения во время игры

Игровой материал: игровые комплекты «кухня», «магазин», «парикмахерская» и предметы заместители.

Игровые роли: семья (мама, папа, дети, родственники) и т.д.

Ход игры

Перед началом игры педагог проводит беседу с детьми о семье, о том где работают родители, с целью подготовить детей к игре.

Педагог: - Ребята, я предлагаю вам поиграть в сюжетно – ролевую игру «Семья». Далее педагог предлагает детям на выбор различные игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю на кухне», «Семейный праздник» и так далее.

Основная задача педагога – побудить детей творчески воспроизвести семейную жизнь в играх. Детям предлагается построить дом по идее, используя строительные материалы. Во время строительства дома педагог учит детей договориться о совместных действиях, составлять предварительный план проектирования и заканчивать работу. Затем он приносит игрушки (куклы, мебель, посуда и т. д.), игровые атрибуты (фартуки, косынки).

В процессе игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, разрабатывать игровую среду с различными вспомогательными материалами, использовать собственные домашние изделия, использовать натуральные материалы.

Рефлексия: – Что было для вас сложным? – Какие испытывали чувства? и т.д

Игра «Поликлиника»

Цель игры: Способствовать формированию у детей знаний о профессии врач, медсестра, а так же показать социальную значимость медицины.

Игровой материал: тетради, игровой набор «Больница», сумки, карандаши и ручки и прочее.

Игровые роли: педиатр, окулист, медсестра - 3 человека, работник регистратуры, аптекарь, мама и папа, больные.

Ход игры

Педагог: – Ребята, недавно мы с вами беседовали о больнице, поликлинике. И вы все рассказывали, о том, как вы ходили в поликлинику вместе со своими родителями. Не правда ли?

Дети: Да.

Педагог: А давайте-ка ребята мы с вами еще раз вспомним о том, какие врачи работают в поликлинике. Кто знает, поднимает руку.

Дети: Окулист, хирург, педиатр, и т.д.

Педагог: Молодцы ребята, ведь педиатр, это главный детский врач. А еще в поликлинике работает невропатолог, отоларинголог, дерматолог, кардиолог, эндокринолог всех их и не перечислишь.

Педагог: – А кто из вас мне расскажет, зачем обращаются в поликлинику?

Дети: – Люди туда ходят, потому что болеют, чтоб их осмотрел доктор.

Педагог: А вот когда мы пришли в больницу, мы сразу к доктору идем?

Дети: – Нет, мы сначала карточку берем.

Педагог: – Все верно, а карточку нам выдают в регистратуре, медсестра - регистратор. Она уточняет ваши данные фамилию, имя, адрес проживания, просит вас полюс страхования, и снимс. И когда все заполнено, она дает вам талончик, а карту относит врачу. Так же медсестра отвечает на звонки, ведь есть тяжелые больные, которые не могут самостоятельно прийти в поликлинику и тогда она вызывает доктора на дом.

Далее педагог предлагает рассмотреть детям медицинские инструменты врача. (фонендоскоп, шпатель, неврологический молоток, шприц, вата, бинты и прочее). Дети рассматривают и поясняют их предназначение.

Педагог: – ребята, сегодня у нас начинает работать поликлиника, ну вот беда, там нет медицинского персонала. Как же будем исправлять ситуацию? (проблемная ситуация – варианты детей)

Педагог: В нашей больнице имеется кабинеты: педиатра, окулиста, кардиолога, и конечно же процедурный кабинет. Предлагаю выбрать себе роли, а остальные будут пациентами и родителями малышей. (идет распределение ролей)

Педагог: – Ой, а у нас ведь есть еще аптека, там работает фармацевт. Кто желает? (ответы детей)

Педагог: – Ну, что же роли выбраны, осталось только за малым, построить больницу, аптеку и внести нужные атрибуты. (Дети готовят кабинеты, расставляют столы, стулья, заносят необходимую атрибутику, педагог наблюдает, если возникают сложности, помогает детям)

Педагог: Ну, ребята, вы молодцы, все так быстро построили, теперь заработала поликлиника, аптека, пора их и посетить. (Дети распределяются по своим игровым местам, начинается игра.)

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Таким образом, мы предполагаем, что предложенный комплекс сюжетно – ролевых игр способствовал развитию памяти у детей старшего дошкольного возраста.

Ниже мы рассмотрим результаты повторного исследования.

2.3 Анализ результатов повторного исследования

После реализации комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста была проведена

повторная диагностика. Повторное исследование по развитию памяти у детей старшего дошкольного возраста в условиях сюжетно – ролевой игры проводилось по следующим методикам:

1. Методика «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина)
2. Методика «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова)
3. Методика «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

Далее проанализируем результаты повторной диагностики экспериментальной группы детей старшего дошкольного возраста по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина) Наглядно результаты представлены на рисунке.

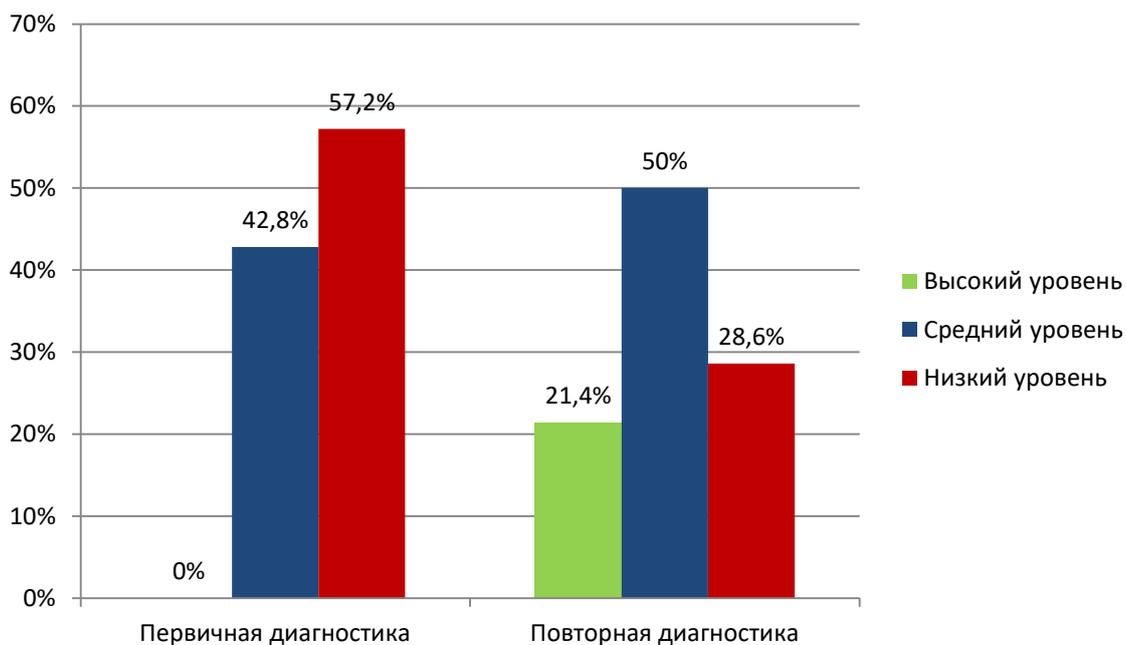


Рисунок 6 – Результаты повторной диагностики экспериментальной группы изучения особенностей сюжетно – ролевой игры у старших дошкольников (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина)

Таким образом, анализируя повторные результаты исследования экспериментальной группы, мы пришли к выводу, что при первичной диагностике высокий уровень развития памяти показали (0%) дошкольников, а при повторной 3 (21,4%) дошкольника.

Средний уровень при первичной диагностике показали 6 (42,8%) дошкольников, а при повторной этот уровень был выявлен у 7 (50 %) детей.

С низким уровнем сформированности игровых умений, при первичном диагностировании выявили 8 (57,2%), а после проведения повторной диагностики 4 (28,6%) дошкольника.

Таким образом, мы можем констатировать что, у большинства детей старшего дошкольного возраста уровень развития сюжетно – ролевой игры находится на высоком и среднем уровне.

Далее рассмотрим методику «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова).

В ходе проведения повторной диагностики выявления уровня произвольной памяти у дошкольников по данной методике были получены следующие результаты (рисунок 7).

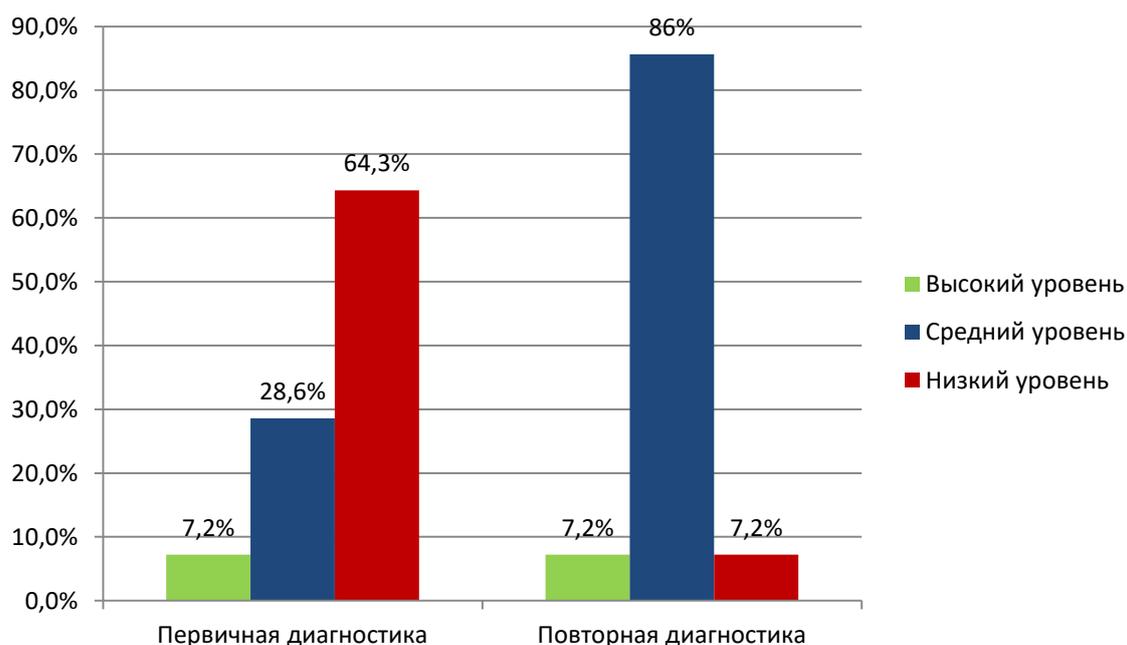


Рисунок 7 – Результаты повторной диагностики экспериментальной группы по выявлению уровня развития произвольной памяти у старших дошкольников методика «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова)

Полученные результаты свидетельствуют о том, что на первичной диагностики высокий уровень выявлен у 1 (7,2%) дошкольника, при повторной диагностики результаты остались прежними 1 (7,2%) испытуемый.

Средний уровень развития произвольной памяти при первичном диагностировании составил 4 (28,6%) ребенка, а на повторной диагностике 12 (85,6%) детей.

Низкий уровень при первичной диагностике был выявлен у 9 (64,2%), а при повторном исследовании этот уровень был выявлен у 1 (7,2%) испытуемого.

Приведенные выше данные свидетельствуют о том, что у детей старшего дошкольного возраста преобладает высокий и средний уровень развития произвольной памяти.

Далее рассмотрим методику: «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

Проанализировав результаты повторной диагностики детей старшего дошкольного возраста по данной методике представлены (рисунок 8).

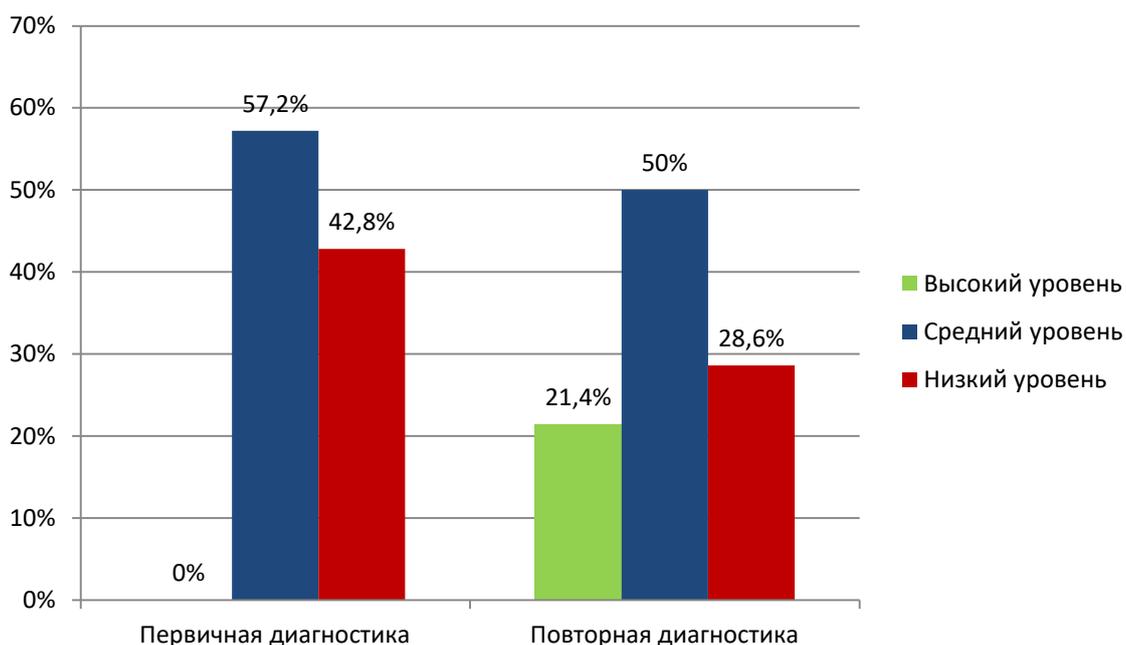


Рисунок 8 – Результаты первичной и повторной диагностики экспериментальной группы по выявлению уровня сформированности у детей объема словесно-логической памяти «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

Таким образом, из выше представленных данных мы видим: на первичной диагностике дошкольников с высоким уровнем не выявлено, а при повторной у 3 (21,4%) детей высокий уровень.

На среднем уровне при первичном диагностировании выявлено 8 (57,2%) дошкольника, а при повторной 7 (50%) дошкольников.

Низкий уровень развития объема словесно – логической памяти при первичной выявлено у 6 (42,8%) дошкольников, а после проведения повторного диагностирования у 4 (28,6%) испытуемых.

Таким образом, нами были выявлены высокий, средний и низкие уровни развития объема словесно – логической памяти у детей 6 – 7 лет.

Приведенные выше данные свидетельствуют о том, что у детей старшего дошкольного возраста преобладает высокий и средний уровень развития объема словесно – логической памяти.

Обобщая сравнительные результаты первичной и повторной диагностики контрольной и экспериментальной групп по методикам «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы – Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина), «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия), «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова), мы пришли к выводу что:

На первичном исследовании высокий уровень был выявлен у 10 (41,6%) дошкольников, а на повторном у 13 (54,2%) испытуемых. Средний уровень на первичном исследовании был выявлен у 6 (25%), а на повторном у 7 (29,2%). Низкий уровень выявлен у 8 (33,4%) испытуемых, а при повторной диагностике у 4 (16,6%) дошкольников.

Общие сравнительные результаты по развитию памяти у старших дошкольников первичной и повторной диагностик представлены в приложение Е.

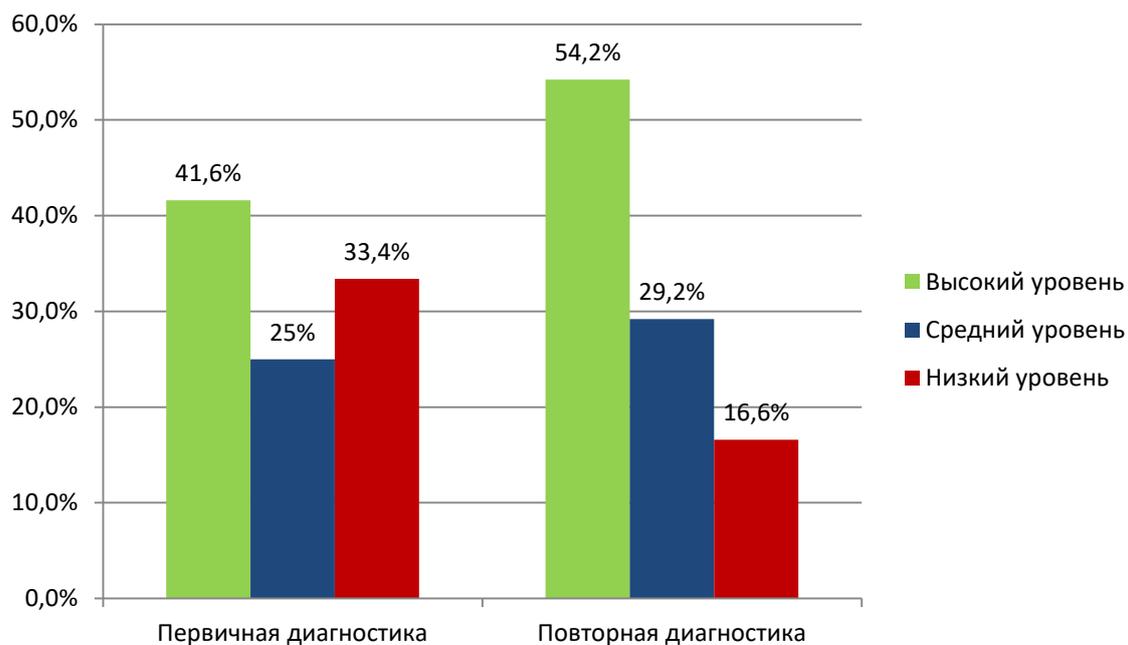


Рисунок 9 – Общие сравнительные результаты первичной и повторной диагностик по развитию памяти у старших дошкольников

Таким образом, выше представленные результаты исследования свидетельствуют об эффективности реализации комплекса сюжетно – ролевых игр направленных на развитие памяти старших дошкольников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проанализировав психолого-педагогическую литературу, мы пришли к выводу, что в современной науке термин «память» представлен в различных интерпретациях. Вслед за И. В. Дубровиной [11], память мы понимаем, как отражение опыта человека путем его запоминания, сохранения и воспроизведения.

Старший дошкольный возраст детей – это особо важный период в жизни дошкольников, на котором происходит постепенный процесс перехода от непровольной к произвольной памяти. От того, как этот процесс будет протекать, напрямую зависят учебные успехи ребенка в младшем школьном возрасте.

Ориентируясь на то, что ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, по мнению известных отечественных ученых, таких как Л. С. Выготский [8], Д. Б. Эльконин [42], является игровая деятельность, нами было организовано экспериментальное исследование, направленное на развитие памяти в условиях сюжетно-ролевых игры детей старшего дошкольного возраста. В качестве диагностического инструментария были использованы следующие методики: наблюдение «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (автор – Г. А. Урунтаева [39]), методика «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия [22]), методика «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова [4])

Анализируя результаты проведенного нами экспериментального исследования по развитию памяти в условиях сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, мы пришли к выводу, у большинства исследуемых детей имеются низкие и средние показатели уровня развития памяти. Данные выводы позволили принять решение о том, что на формирующем этапе работы необходимо разработать и апробировать в

экспериментальной группе комплекс сюжетно-ролевых игр по развитию памяти дошкольников.

В рамках развивающих занятий нами было разработан комплекс сюжетно-ролевых игр направленных на развитие памяти у детей старшего дошкольного возраста.

После проведения повторной диагностики мы пришли к выводу, что большинство детей экспериментальной группы имеют средние и высокие показатели уровня развития памяти.

Сравнив результаты первичной и повторной диагностики, мы отследили положительную динамику в процентном соотношении, что позволило сделать вывод о том, что включение сюжетно-ролевых игр в деятельность старших дошкольников положительно влияет на развитие памяти дошкольников, что и подтверждает нашу гипотезу.

Таким образом, результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод, что сюжетно-ролевая игра позволяет не только создать для ребенка благоприятные условия для развития процессов памяти, но и сформировать мотивированный интерес, побуждающий ребенка к деятельности, связанной с формированием действий запоминания и воспроизведения, а значит и способствует развитию памяти у дошкольника.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арсентьева, В. П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве / В. П. Арсентьева. – Москва : Форум, 2015. – 142 с.
2. Афонькина, Ю. А. Технология развития саморегуляции процессов памяти у старших дошкольников [Электронный ресурс] / Ю. А. Афонькина // Детский сад : теория и практика. – 2014. – № 6. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21971734>
3. Блонский, П. П. Вопросы психологии школьника. Лекция 1-я : Как образовывается характер ребенка и как в нем разобраться / П. П. Блонский // Народный учитель. – 1934. – № 3. – С. 33-36.
4. Богданова, Т. Г. Диагностика познавательной сферы ребенка / Т. Г. Богданова, Т. Е. Рыбакова, Т. Г. Корнилова. – Москва : Роспедагентство, 1994. – 302 с.
5. Булатова, К. А. Особенности развития памяти у детей дошкольного возраста / К. А. Булатова // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки : сборник статей по материалам XXII студенческой международной научно-практической конференции : Ассоциация научных сотрудников «Сибирская академическая книга», 2018. – С. 141 – 145.
6. Вдовина, Н. А. Опытнo-экспериментальное исследование памяти детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Н. А. Вдовина // Эксперимент в образовании. – 2019. – № 3 – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41180279>
7. Вейн, А. М. Память человека / А. М. Вейн. – Москва : Просвещение, 2003. – 56 с.
8. Выготский, Л. С. Психология : Мир психологии / Л. С. Выготский. – Москва : ЭКСПО-Пресс, 2002. – 380 с.
9. Вышкина, А. И. Игра дошкольника : проблема педагогической компетентности / А. И. Вышкина // Игра и дети. – 2010. – № 7. – С. 10–12.

10. Джеймс, У. К. Память. Психология памяти / Под ред. Ю. Б. Гиппенрейтер, В. Я. Романова. – Москва, «ЧеРо», 2012. – 348 с.
11. Дубровина, И. В. Особенности памяти младших школьников [Электронный ресурс] / И. В. Дубровина. – Режим доступа: <https://psixologiorg/voznrastnaya/detskaya/1556-pamyat-dubrovina-iv-i-htmlShowall=1>
12. Запорожец, А. В. Психология и педагогика игры дошкольника / под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. – Москва : Просвещение, 2003. – 412 с.
13. Запорожец, А. В. Психология детей дошкольного возраста / А. В. Запорожец, Е. И. Эльконин. – Москва : Просвещение, 1964. – 231 с.
14. Зинченко, П. И. Непроизвольное запоминание / П. И. Зинченко. – Ярославль : Учитель Пресс, 2000. – 98 с.
15. Истомина, З. М. Развитие произвольного запоминания у дошкольников / З. М. Истомина. – Москва : Вентана – Граф, 2007. – 156 с.
16. Карабанова, О. А. Развитие игровой деятельности детей 2 – 7 лет : метод. пособие для воспитателей / О. А. Карабанова, Т. Н. Доронова, Е. В. Соловьёва. – Москва : Просвещение, 2010. – 96 с.
17. Козыева, А. Н. Особенности развития памяти у детей старшего дошкольного возраста / А. Н. Козыева, О. С. Ионина // Формирование ответов на большие вызовы в контексте психолого-педагогической науки : материалы III Всероссийской молодежной научно-практической конференции. – Шадринск : Шадринский государственный педагогический университет, 2020. – С. 257–261.
18. Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры : для детей дошкольного возраста / Н. В. Краснощекова. – Изд. 9-е. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2016. – 250 с.
19. Леонтьев, А. Н. Развитие памяти. / А. Н. Леонтьев. – Москва : Республика, 1997. – 216 с.
20. Липатова, Т. А. Функции памяти и особенности ее развития у дошкольников [Электронный ресурс] / Т. А. Липатова : Проблемы

современного образования. Межвузовский сборник научных трудов. – Москва, – 2018. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=369118>

21. Лохов, М. И. Динамика формирования произвольной памяти у детей / М. И. Лохов, И. И. Степанов, Т. А. Эдлина, Г. А. Вартанян // Психологический журнал. – 2003. – № 4. – С. 56 – 68.

22. Лурия, А. Р. Маленькая книжка о большой памяти / А. Р. Лурия. – Москва : Владос, 1994. – 270 с.

23. Люблинская, Л. А. Особенности развития памяти в дошкольном возрасте / Л. А. Люблинская, Н. В. Бедина // Единство и идентичность науки : проблемы и пути решения : сборник статей Международной научно-практической конференции : Общество с ограниченной ответственностью «ОМЕГА САЙНС», 2017. – С. 186–188.

24. Марцинковская, Т. Д. Детская практическая психология / Под ред. проф. Т. Д. Марцинковской. – Москва : Гардарики, 2003. – 231 с.

25. Меркулова, М. М. Память и особенности ее развития у детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / М. М. Меркулова // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – Режим доступа : https://www.elibrary.ru/download/elibrary_26142885_41739175.pdf

26. Мешалкина, Л. Ю. Значение сюжетно-ролевых игр в воспитании и развитии личности дошкольника / Л. Ю. Мешалкина // Педагог. – 2011. – № 2. – С. 9–10.

27. Мещеряков, Б. Б. Психология памяти / Б. Б. Мещеряков, П. И. Зинченко // Вопросы психологии. – 2003. – № 4. – С. 84 – 103.

28. Миннуллина, Р. Ф. Особенности развития памяти у детей в дошкольном возрасте / Р. Ф. Миннуллина, Н. Н. Московская, А. Р. Нуриева // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 68. – С. 196–201.

29. Михайленко, Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду / Н. Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – Москва : Издательство «ГНОМ и Д», 2000. – 96 с.

30. Морозова, Ю. В. Особенности развития образной памяти у детей дошкольного возраста [Электронный ресурс] / Ю. В. Морозова // Молодой ученый. – 2016. – № 23. – С. 85–89. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/127/35350/>
31. Мухина, В. С. Детская психология / В. С. Мухина. – Москва : ЭКСМО-Пресс, 2000. – 352 с.
32. Невзорова, А. С. Особенности развития образной памяти у детей старшего дошкольного возраста / А. С. Невзорова, Ю. М. Васина // Проблемы теории и практики современной психологии : Материалы XVII Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции. – 2018. – С. 115–118.
33. Немов, Р. С. Психология : виды, типы памяти старших дошкольников / Р. С. Немов. – Москва : ВЛАДОС, 2014. – 608 с.
34. Обухова Л. Ф. Особенности развития воображения, памяти и внимания у детей дошкольного возраста / Л. Ф. Обухова // Инновации, технологии, наука : Сборник статей Международной научно-практической конференции. – Пермь : «Аэтерна», 2017. – С. 185–187.
35. Перекатова, А. В. Сюжетно-ролевые игры детей старшей группы детского сада / А. В. Перекатова // Игровая деятельность в детском саду. – 2006. – № 2. – С. 62–66.
36. Рубинштейн, С. Л. Память. Психология памяти / С. Л. Рубинштейн, Ю. Б. Гишпенрейтер, В. Я. Романова. – Москва : «ЧеРо», 2014. – 415 с.
37. Савченко, Е. Л. Значение сюжетно-ролевых игр / Е. Л. Савченко // Педагог. – 2010. – № 7. – С. 25–28.
38. Сверкунова, К. С. Особенности развития произвольной памяти у детей старшего дошкольного возраста / К. С. Сверкунова, А. Р. Трегуб, М. А. Арсенова // Психология и педагогика : методология, теория и практика : Сборник статей Международной научно-практической конференции. – Челябинск : «Аэтерна», 2015. – С. 109–111.

39. Урунтаева, Г. А. Диагностика психологических особенностей дошкольника / Г. А. Урунтаева. – Москва : Академия, 1999. – 96 с.

40. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования : приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013г. №1155 // Министерство образования и науки Российской Федерации. – Москва : 2013 // Справочная правовая система «Консультант Плюс». – Режим доступа: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_154637/

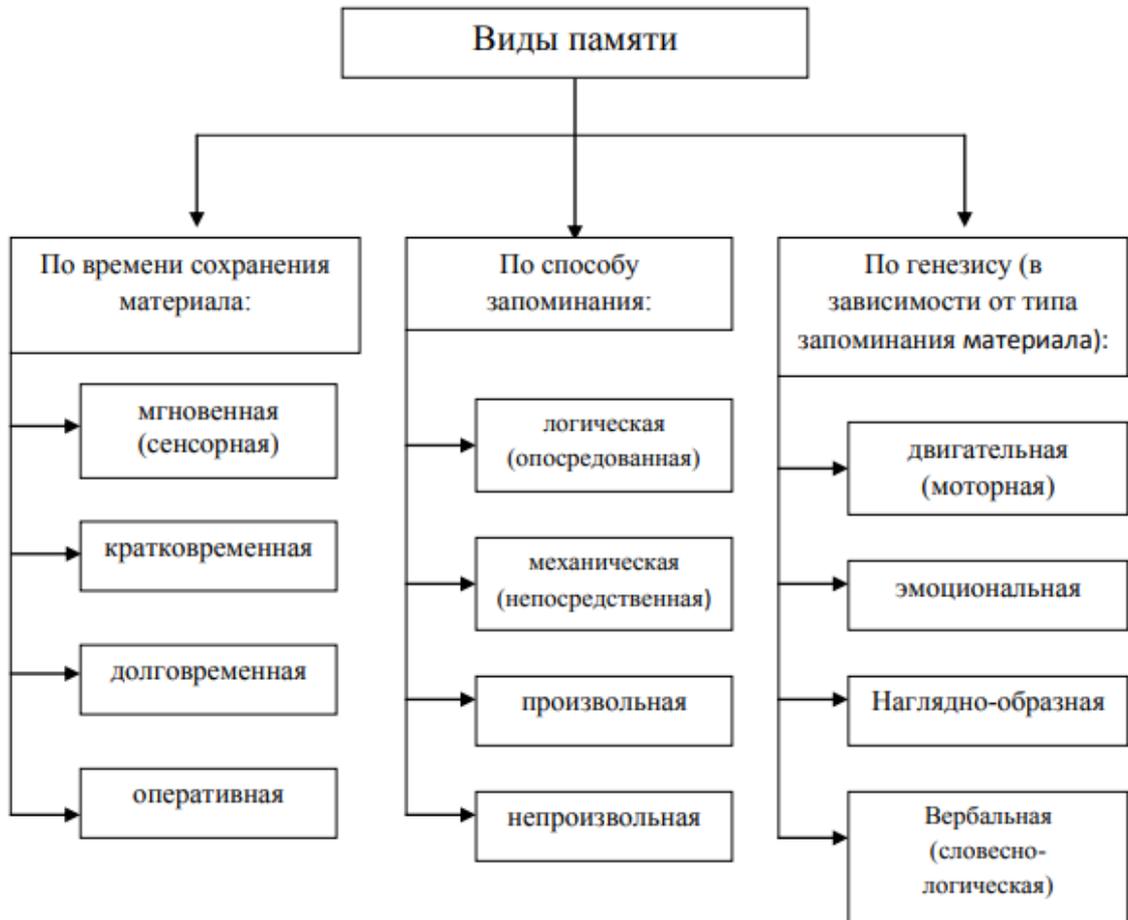
41. Шамина, Н. Г. Игра как средство развития произвольной памяти у старших дошкольников [Электронный ресурс] / Н. Г. Шамина // Инструменты и механизмы современного инновационного развития. Сборник статей Международной научно-практической конференции : 2-я часть. – 2016. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=25677663>

42. Эльконин, Д. Б. Детская психология : развитие ребенка от рождения до 7 лет / Москва : Просвещение, 2013. – 328 с.

43. Ярусова, Е. А. Сюжетно-ролевая игра как средство эмоционального, познавательного и коммуникативного развития дошкольников 5 – 7 лет / Е. А. Ярусова // Игровая деятельность в детском саду. – 2008. – № 5. – С. 12–17.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Классификация видов памяти по (Р. С. Немову)



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Результаты первичной диагностики по методике «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (авторы Г. А. Урунтаева, Ю. А. Афонькина)

№	Имя. Ф	Навык № 1	Навык № 2	Навык № 3	Навык № 4	Навык № 5	Навык № 6	Навык № 7	Итоговый уровень
1	Азамат. Б	с	в	в	с	в	в	в	в
2	Алена. В	с	н	в	с	н	н	н	н
3	Варвара. У	н	с	н	с	н	н	н	н
4	Василиса. Л	с	в	в	в	в	с	с	в
5	Вика. Г	с	в	в	с	с	с	с	с
6	Дарина. Ш	в	в	с	с	с	с	с	с
7	Игорь. П	н	н	н	н	с	с	н	н
8	Ира. С	в	в	в	с	с	в	в	в
9	Карина. И	с	с	в	в	в	в	с	в
10	Лена. С	н	н	н	н	с	с	н	н
11	Маша. Ф	н	с	с	н	н	н	н	н
12	Олег. Ф	в	в	в	в	в	в	в	в
13	Оля. К	с	с	с	в	в	с	с	с
14	Паша. М	с	в	с	в	с	с	с	с
15	Рамиль. Г	в	в	в	с	в	в	с	в
16	Ренат. Т	н	н	н	н	с	с	н	н
17	Саша. В	в	с	с	с	в	в	в	в
18	Света. Д	с	с	с	в	в	с	с	с
19	Семен. Я	в	в	в	в	с	с	с	в
20	Сережа. Я	н	н	н	с	н	с	н	н
21	Степа. Ш	с	с	н	н	н	н	н	н
22	Таисия. К	с	с	с	с	с	н	н	с
23	Таня. К	в	в	в	в	в	с	в	в
24	Федя. Р	в	в	в	в	в	в	в	в

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Результаты первичной диагностики по методикам : «Изучение особенностей сюжетно-ролевой игры» (автор – Г. А. Урунтаева), «Узнавание фигур» (автор – Т. Е. Рыбакова), «Запоминание 10 слов» (автор – А. Р. Лурия)

№	Имя. Ф	Навык № 1	Навык № 2	Навык № 3	Навык № 4	Навык № 5	Навык № 6	Навык № 7	Итоговый уровень
1	Азамат. Б	с	в	в	с	в	в	в	в
2	Алена. В	с	н	в	с	н	н	н	н
3	Варвара. У	н	с	н	с	н	н	н	н
4	Василя. Л	с	в	в	в	в	с	с	в
5	Вика. Г	с	в	в	с	с	с	с	с
6	Дарина. Ш	в	в	с	с	с	с	с	с
7	Игорь. П	н	н	н	н	с	с	н	н
8	Ира. С	в	в	в	с	с	в	в	в
9	Карина. И	с	с	в	в	в	в	с	в
10	Лена. С	н	н	н	н	с	с	н	н
11	Маша. Ф	н	с	с	н	н	н	н	н
12	Олег. Ф	в	в	в	в	в	в	в	в
13	Оля. К	с	с	с	в	в	с	с	с
14	Паша. М	с	в	с	в	с	с	с	с
15	Рамиль. Г	в	в	в	с	в	в	с	в
16	Ренат. Т	н	н	н	н	с	с	н	н
17	Саша. В	в	с	с	с	в	в	в	в
18	Света. Д	с	с	с	в	в	с	с	с
19	Семен. Я	в	в	в	в	с	с	с	в
20	Сережа. Я	н	н	н	с	н	с	н	н
21	Степа. Ш	с	с	н	н	н	н	н	н
22	Таисия. К	с	с	с	с	с	н	н	с
23	Таня. К	в	в	в	в	в	с	в	в
24	Федя. Р	в	в	в	в	в	в	в	в

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Тематический план комплекса сюжетно – ролевых игр, направленных на развитие памяти у старших дошкольников

Номер недели Название игры	1	2	3	4	5	Номер недели Название игры	6	7	8	9	10
«Поликлиника»	•					«Телевиденье»	•				
«Семья»			•			«Ателье»			•		
«Школа»	•					«Пираты в море»	•				
«Путешествие»		•				«Экологи»		•			
«Супермаркет»			•			«Лаборатория»			•		
«Строительство»	•					«День Рождение»	•				
«Больница»				•		«Кафе, пиццерия»				•	
«В гараже»					•	«Космонавты»					•
«ГИБДД»				•		«Игра телесвязь»				•	
«Продуктовая база»		•				«Ветеринарная клиника»		•			
«Цирк»					•	«Зоопарк»					•
«Театр»				•		«Моряки и рыбаки»				•	
«Почта»			•			«Модельное агентство»			•		
«Банк»					•	«Пограничники»					•
«Библиотека»		•									

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Конспекты комплекса сюжетно – ролевых игр, направленных на развитие памяти у старших дошкольников

Игра «Семья»

Цель игры: Формирование умений у детей выстраивать сюжет игры, а так же придерживаться исполняемой роли, контролирование поведения во время игры

Игровой материал: игровые комплекты «кухня», «магазин», «парикмахерская» и предметы заместители.

Игровые роли: семья (мама, папа, дети, родственники) и т.д.

Игровая ситуация

Перед началом игры педагог проводит беседу с детьми о семье, о том, где работают родители, с целью подготовить детей к игре.

Педагог: - Ребята, я предлагаю вам поиграть в сюжетно – ролевую игру «Семья». Далее педагог предлагает детям на выбор различные игровые ситуации: «Когда мамы нет дома», «К нам пришли гости», «Я помогаю на кухне», «Семейный праздник» и так далее.

Основная задача педагога – побудить детей творчески воспроизвести семейную жизнь в играх. Детям предлагается построить дом по идее, используя строительные материалы. Во время строительства дома педагог учит детей договориться о совместных действиях, составлять предварительный план проектирования и заканчивать работу. Затем он приносит игрушки (куклы, мебель, посуда и т. д.), игровые атрибуты (фартуки, косынки).

В процессе игры педагог должен подбирать, менять игрушки, предметы, разрабатывать игровую среду с различными вспомогательными материалами, использовать собственные домашние изделия, использовать натуральные материалы.

Рефлексия: – Что было для вас сложным? – Какие испытывали чувства? и т.д.

Игра «Поликлиника»

Цель игры: Способствовать формированию у детей знаний о профессии врач, медсестра, а так же показать социальную значимость медицины.

Игровой материал: тетради, игровой набор «Больница», сумки, карандаши и ручки и прочее.

Игровые роли: педиатр, окулист, медсестра - 3 человека, работник регистратуры, аптекарь, мама и папа, больные.

Игровая ситуация

Педагог: – Ребята, недавно мы с вами беседовали о больнице, поликлинике. И вы все рассказывали, о том, как вы ходили в поликлинику вместе со своими родителями. Не правда ли?

Дети: Да.

Педагог: А давайте-ка ребята мы с вами еще раз вспомним о том, какие врачи работают в поликлинике. Кто знает, поднимает руку.

Дети: Окулист, хирург, педиатр, и т.д.

Педагог: Молодцы ребята, ведь педиатр, это главный детский врач. А еще в поликлинике работает невропатолог, отоларинголог, дерматолог, кардиолог, эндокринолог всех их и не перечислишь.

Педагог: – А кто из вас мне расскажет, зачем обращаются в поликлинику?

Дети: – Люди туда ходят, потому что болеют, чтоб их осмотрел доктор.

Педагог: А вот когда мы пришли в больницу, мы сразу к доктору идем?

Дети: – Нет, мы сначала карточку берем.

Педагог: – Все верно, а карточку нам выдают в регистратуре, медсестра - регистратор. Она уточняет ваши данные фамилию, имя, адрес проживания, просит вас полюс страхования, и СНИЛС. И когда все заполнено, она дает вам талончик, а карту относит врачу. Так же медсестра отвечает на звонки, ведь есть тяжелые больные, которые не могут самостоятельно прийти в поликлинику и тогда она вызывает доктора на дом.

Далее педагог предлагает рассмотреть детям медицинские инструменты врача. (фонендоскоп, шпатель, неврологический молоток, шприц, вата, бинты и прочее). Дети рассматривают и поясняют их предназначение.

Педагог: – ребята, сегодня у нас начинает работать поликлиника, ну вот беда, там нет медицинского персонала. Как же будем исправлять ситуацию? (проблемная ситуация – варианты детей)

Педагог: В нашей больнице имеется кабинеты: педиатра, окулиста, кардиолога, и конечно же процедурный кабинет. Предлагаю выбрать себе роли, а остальные будут пациентами и родителями малышей. (идет распределение ролей)

Педагог: – Ой, а у нас ведь есть еще аптека, там работает фармацевт. Кто желает? (ответы детей)

Педагог: – Ну, что же роли выбраны, осталось только за малым, построить больницу, аптеку и внести нужные атрибуты. (Дети готовят кабинеты, расставляют столы, стулья, заносят необходимую атрибутику, педагог наблюдает, если возникают сложности, помогает детям)

Педагог: Ну, ребята, вы молодцы, все так быстро построили, теперь заработала поликлиника, аптека, пора их и посетить. (Дети распределяются по своим игровым местам, начинается игра.)

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Путешествие»

Цель: Создание условий для формирования у детей умения развивать сюжет игры.

Игровой материал: стулья по количеству играющих, фуражка капитана, штурвал, предметы – заместители и прочее.

Игровые роли: путешественники, капитан корабля, штурман, повар, кассир, продавец и т.д.

Игровая ситуация

Перед началом игры, педагог проводит беседу на тему «Путешествие по реке». Читает произведения, загадки, стихи.

Далее с помощью приема «сюрпризный момент» направляет детей на то, куда они отправятся.

Педагог: – Ребята, сегодня мы отправимся с вами в большое плавание. А на чем можно плыть по реке? (ответы детей).

Педагог: – Верно, мы поплывем на корабле. А каких профессий работают на нем люди? (ответы детей).

Педагог: – Молодцы, а где же нам взять корабль? (создание проблемной ситуации)

Дети предлагают варианты из чего сделают корабль, начинается процесс сюжетно – ролевой игры. Воспитатель наблюдает со стороны, если возникают сложности, направляет детей.

В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Школа»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же формирование таких качеств, как желание к учебе, уважение к труду взрослых.

Игровой материал: столы и стулья, колокольчик, тетради, книги, ручки и карандаши, предметы-заместители.

Игровые роли: Учитель, ученики, директор школы, завуч и т.д.

Ход игры

Ситуации развития этой игры различны: в данной игре роль учителя может исполнять как сам педагог (пример для детей), а после исполняют дети. Далее педагог обсуждает совместно с детьми, с помощью чего будет строиться школа, какие предметы подойдут (проблемная ситуация). Такая постановка вопроса, направляет детей к самостоятельному решению проблемы. Педагог не вмешивается в ход игры, а лишь наблюдает, и если возникают спорные моменты, помогает их урегулировать. Игра может в себе содержать дополнительные игровые ситуации «Возвращение из школы домой» и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Супермаркет»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же формирование таких качеств, как уважение к труду взрослых.

Игровой материал: кассовый аппарат; денежные средства, игровой набор «Продукты: фрукты-овощи», фартуки для продавцов, бейджики с именами и т.д.

Игровые роли: Продавец-кассир, покупатели, родители и дети и т.д.

Ход игры

Ситуации развития игры: педагог с детьми рассматривает иллюстрации на тему «Магазин», обсуждают увиденное. Далее детям предлагается построить свой супермаркет, нанять работников, разложить товар, сделать вывеску. (проблемная ситуация). Педагог наблюдает за развитием игры, а так же в случае затруднений помогает детям.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Строительство»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же формирование таких качеств, как уважение к труду взрослых.

Игровой материал: предметы-заместители, наборы «Строитель», различные кубики, модульные комплексы и прочее.

Игровые роли: инженер, строители, штукатуры, маляры, плотники, бетонщики и т.д.

Ход игры

Развитие игровой ситуации: педагог рассматривает с детьми иллюстрации на тему «Строительство зданий, сооружений» идет обсуждение с детьми. Далее предлагается из того, что есть в игровой построить любое здание. (проблемная ситуация) далее идет проектирование здания; поставка и сдача объекта. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Больница»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же воспитание таких качеств, как уважение к труду медицинских работников.

Игровые материалы: мед.халаты, шапочки для врачей; карты для пациента; рецепты для покупки лекарств; наборы «Медицинский инструмент»; телефоны, кушетки (столы, стулья).

Игровые роли: врачи различных направлений (хирург, детский врач, кардиолог, реаниматолог и т.д.); дети и родители, водители скорой помощи и так далее.

Игровые ситуации могут быть следующие: прибытие в поликлинику, регистрационный кабинет; осмотр пациента, назначение лечения пациенту; выписка больному лекарств; госпитализация больного в больницу(увозит скорая); выписка пациента.

. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «В гараже»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же воспитание таких качеств, как уважение к труду работников (автомеханик) гаражей. Формирование умений у детей работать в одной команде.

Игровые материалы: машины из уголка «Гараж», предметы-заместители (стулья), автопарк и прочее.

Игровые роли: директор предприятия, автомеханики, водители, пассажиры и так далее.

Развитие игровой ситуации: педагог с детьми в диалоге обсуждают как устроены гаражи, что в них находится, кто и какие функции выполняют (называют профессии). Далее педагог предлагает построить гараж и починить несколько сломанных автотранспортов. Далее игра развивается по замыслам детей.

. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «ГИБДД»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, формирование умений работать в команде, а так же развитие интереса и уважения к работе работников «ГИБДД», закреплять знание правил дорожного движения.

Игровые материалы: руль, жезлы, различные документы на машину (лицензия, технические паспорта автомобилей); свистки, удостоверение на

право управления автомобилем (права), дорожные знаки, светофоры; страховые карты; аптечки первой помощи; телефоны.

Игровые роли: инспектор «ГИБДД», патрульный, водители, пассажиры и так далее.

Развитие игровой ситуации: педагог с детьми перед игрой просматривают видеоролик о работе инспектора «ГИБДД». Далее идет обсуждение. После предлагается поиграть в данную игру. Дети предлагают свои варианты, и проходят в игровую зону. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Продуктовая база»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, формирование умений работать в команде, а так же развитие интереса и уважения к работе продавцов.

Игровые материалы: «фрукты и овощи», «молоко», «бытовая химия»; счета, кассовые аппараты, весы, упаковочные материалы, продовольственная корзина, различные коробки, маленькие игрушки, куклы одежда, предметы заместители, отличительные элементы для сотрудников (спец.форма, бейджи).

Игровые роли: продавцы, покупатели, зав.хоз, фасовщик, техничка, и так далее.

Игровые ситуации могут быть следующие: обыгрывание действий продавца, кассира, покупателя, грузчика, рекламодателя. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Цирк»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, формирование умений работать в команде, а так же развитие интереса и уважения к цирковым работникам.

Игровые материалы: предметы-заместители, наборы «Спортивный инвентарь», различные мягкие и пластмассовые игрушки животных, стулья и столы, а так же ширмы для представления шоу и так далее.

Игровые роли: акробаты, дрессировщики животных, танцоры и жонглеры, фокусники и так далее.

Развитие игровых действий: педагог с детьми вспоминают, как ходили на цирк. В ходе беседы вспоминают, кого видели, кто что делал, каких профессий там работают люди, и предлагает детям посетить свое цирковое ШОУ, где героями и участниками будут дети. Далее в игре идет обыгрывание действий фокусника, клоуна, жонглера. Показ номеров, а так же продажа кассиром билетов, различные розыгрыши призов, создание афиши. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Театр»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, формирование умений работать в команде, а так же развитие интереса и уважения к работникам театра.

Игровые материалы: предметы-заместители, наборы «Кукольный театр», различные мягкие и пластмассовые игрушки животных, стулья и столы, а так же ширмы для представления шоу, а так же костюмы из костюмерной, различные маски и украшения.

Игровые роли: актеры по количеству задействованных детей, сценарист, зрители и так далее.

Развитие игровых действий: педагог с детьми вспоминают, как к ним приезжал театр «Кукол». В ходе беседы вспоминают, кого видели, кто что делал, каких профессий там работают люди, и предлагает детям посетить свой Театр, где героями и участниками будут дети. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов, сказок. Так же в игре идет продажа кассиром билетов, создание афиши. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Игра «Почта»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса и уважения к работникам почты.

Игровые материалы: предметы-заместители, письма, открытки, посылки в коробках, стулья и столы, а так же костюмы из костюмерной.

Игровые роли: почтальон, кассир на почте, посетители и так далее.

Развитие игровых действий: педагог создает проблемную ситуацию (находит письмо на полу). Спрашивает у детей, откуда, кто мог принести, тем самым подводя детей к игре. Далее предлагается сама игра, дети изготавливают письма, посылки, бандероли. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми. Так же в игре идет продажа кассиром товаров на почте. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Библиотека»

Цель игры: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса и уважения к работникам библиотеки.

Игровые материалы: предметы-заместители, книги различных тематик, стулья и столы, закладки для книг, скотч и клей и прочее.

Игровые роли: библиотекари, посетители-читатели и так далее.

Развитие игровых действий: педагог создает проблемную ситуацию (находит письмо на полу). Спрашивает у детей, как можно починить порванную книгу (проблемная ситуация) Далее предлагается сама игра, дети организуют библиотеку. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (чинят книги, прием и оформление новых книг, общение с посетителями, работают с картотекой книг и предлагают посетителям разные жанры и т.д.) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Банк»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса и уважения к работникам банка.

Игровые материалы: терминал для снятия денежных средств, паспорта изготовленные детьми самостоятельно, рация и бронежилеты для охраны, сейф для хранения денег, предметы-заместители, кассовый аппарат, банковские пластиковые карты, денежные единицы, стулья и столы, сумки и кошельки и прочее.

Игровые роли: банкиры-кассиры, посетители, грабители и так далее.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми на тему денежных средств (откуда берутся, для чего нужны, где хранятся, почему надо уметь считать и т.д.) Далее предлагается сама игра, дети организуют банк и все что требуется к игре. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (поход в банк, хранение денежных средств, выдача денег из банкомата, нападение на банк, попытка кражи и прочее) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Телевидение»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса и уважения к работникам телевидения.

Игровые материалы: рамка-телевизор, символика различных программ; предметы костюма; макияж, косметические наборы; элементы интерьера, украшения; сценарии, фото.

Игровые роли: зрители, операторы и прочее.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми на тему «Телевидение» (для чего нужно, кто там работает, почему надо смотреть его т.д.) Далее предлагается сама игра, дети организуют «Телевидение» и все что требуется к игре. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (срочные новости, концерт эстрадных звезд, программа «В мире животных» и прочее) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Ателье, дом мод»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса и уважения к работникам ателье.

Игровые материалы: различные ткани, одежда, швейная машинка, различные бусины, камни для украшения нарядов, а так же другая требующаяся атрибутика.

Игровые роли: модели, портные-швеи, кутюрье, зрители красной дорожки и так далее.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми на тему «От куда берутся вещи» (проблемная ситуация) Далее предлагается сама игра, дети организуют «Дом мод» и все что требуется к игре. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (показ мод на красной дорожке,

замер одежды и продажа коллекции, и прочее) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Пираты Карибского моря»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие интереса к игровой роли дошкольника.

Игровые материалы: различные ткани, одежда, различные бусины, банданы, камни для сундука сокровищ, а так же другая требующаяся атрибутика.

Игровые роли: пираты, кок, заложники, и так далее.

Развитие игровых действий: педагог загадывает детям загадки на тематику предстоящей игры, тем самым готовя детей к ней. Далее предлагается сама игра, дети организуют все что требуется к игре, корабль, сундук с сокровищами и прочее. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (поиск сокровищ, кораблекрушение, и т.д.) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Экологи»

Цель: Создание условий и поощрение социального творчества, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формирование навыков речевого этикета. Расширение представлений детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Игровые материалы: планы, карты, схемы местности; «Красная книга»; халаты; путеводители; видеокамера; паспорта различных животных и растений.

Игровые роли: экологи, экскурсоводы.

Развитие игровых действий: выбор объекта, работа с картами, планами местности; изучение экологических паспортов; изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.); предъявление штрафных санкций; работы по исправлению экологической ситуации; фотографирование, съемка нарушений. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Лаборатория»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же развитие познавательной активности.

Игровые материалы: различные емкости (стаканы, графины, ложечки мерные и т.д.), набор «Лаборатория», белые халаты для исследователей, салфетки, а так же другая требующаяся атрибутика.

Игровые роли: исследователи, лаборанты.

Развитие игровых действий: педагог с детьми просматривает фрагмент из мультфильма «Фиксики» про лабораторию. Далее педагог обсуждает с детьми сущность работы исследователя и лаборанта. Детям предлагается организовать самостоятельно игру, они организуют все что требуется к игре, лабораторию, место под эксперименты. Далее в игре идет обыгрывание придуманных эпизодов детьми (проведение лабораторных экспериментов) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «День Рождения»

Цель: Формирование у детей умений принимать гостей, воспитание таких качеств, как забота, внимание, уважение.

Игровое оборудование: столы, стулья, набор «Еда из фетра», посуда для накрывания стола.

Игровые роли: семья (мама, папа, дети, родственники), приглашенные гости.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми о проведении Дня Рождения. Дети рассказывают каждый о своем (как прошло, что делали на празднике). Далее педагог предлагает детям самим придумать чей либо День Рождения и обыграть его, так же педагог может предложить совместить с данной темой другие ситуации (уход в школу старших, а младшие в семье готовят к Дню Рождению сюрприз и т.д.). В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Кафе. Макдоналдс. Пиццерия»

Цель: Обучение самостоятельно распределять роли и действовать согласно роли, научить самостоятельно создавать необходимые постройки, формировать у детей навыки доброжелательного отношения.

Игровое оборудование: фартуки; наборы посуды; подносы; меню; скатерти; полотенца; салфетки; наборы товаров; пиццерия.

Игровые роли: повара, покупатели, официанты.

Развитие игровых действий: выбор стола; знание меню; прием заказа; подготовка заказа; потребление пищи; при необходимости сотрудничество с менеджером (жалоба, благодарность); оплата заказа; уборка стола, мытье посуды. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Космонавты»

Цель: Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников. Воспитание ответственного отношения к учению. Совершенствование физической подготовки.

Игровое оборудование: строительные кубики, различные эмблемы, предметы-заместители.

Игровые роли: отряд космонавтов, командир команды, наблюдатели.

Развитие игровой ситуации: Для развития интереса к игре педагог предлагает ребятам рассмотреть набор открыток «Космонавты» и иллюстрации в книге А. Андреева «Звездный», беседует с ними о космических профессиях, о качествах, которыми должен обладать космонавт. Воспитатель обсуждает с детьми характеристики людей - космонавтов. Например, командир корабля, спокойный и уверенный, сообщает на Землю о результатах наблюдения в космосе; бортинженер внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полетом и стыковки; диспетчер принимает информацию с космоса и передает на корабль.

После этого педагог совместно с детьми намечает примерный план сюжета игры «Полет в космос», который может включать следующие моменты: тренировка космонавтов, сдача экзамена на готовность к полету, осмотр врача, посадка в ракету, пуск корабля, работа в космосе, сообщения с борта корабля, управление полетом с Земли, приземление, встреча на Земле, медицинский осмотр, отдых космонавтов после полета, сдача рапорта о прохождении и завершении космического полета.

В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра

Цели: Обучение детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с взятой на себя ролью. Отразить в игре явления социальной

Игровое оборудование: мобильные телефоны; компьютеры; бланки счетов-фактур; чеки; изделия и пакеты; значки для сотрудников; Рекламные буклеты, журналы.

Игровые роли: продавцы, покупатели.

реальности, закрепить правила поведения в общественных местах.

Развитие игровых действий: деятельность операторов связи; работа менеджеров по продажам по коммуникациям; ремонтная мастерская; оплата услуг; Служба поддержки. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Ветеринарная лечебница»

Цель: Ознакомление детей с профессией «Ветеринар». Воспитание чувств любви и заботы о животных.

Игровое оборудование: кабинет ветеринара, посетители, животные, столы и стулья. Зоомагазин.

Игровые роли: Ветеринарный врач, медсестра, лаборант-провизор, клиент со своим питомцем, регистратор.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми о животных, о том кто их лечит. Далее педагог предлагает детям самим открыть ветеринарную клинику, так же педагог может предложить совместить с данной темой другие ситуации (собаке переехали лапку, кошка повредила лапу и т.д.) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Зоопарк»

Цель: Расширение представлений у детей о гуманной направленности труда работников зоопарка, об основных профессиях: директор зоопарка, рабочие, врач, проводник, работник кухни, экскурсовод и др., об основных трудовых процессах по обслуживанию животных.

Игровое оборудование: билеты; схема зоопарка; указатели; строительный материал; элементы костюмов животных; набор игрушек-животных.

Игровые роли: директор зоопарка, животные, кормящие, смотрящий.

Развитие игровых действий: педагог предлагает детям приобретение билетов в зоопарк; изучение плана зоопарка, выбор маршрута; площадка молодняка, работа проводников с молодняком; экскурсия по зоопарку, наблюдение кормления животных, уборки вольеров; площадка отдыха, так же педагог может предложить совместить с данной темой другие ситуации. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Моряки». «Рыбаки». «Подводная лодка».

Цели: Обучение детей самостоятельно распределять роли и действовать соответственно, самостоятельно строить необходимые постройки. Показать в игре знания детей об окружающей их жизни, сформировать у детей позитивные коммуникативные навыки и доброжелательное отношение в группе.

Игровое оборудование: флаги; спасательные круги; спасательные жилеты; оборудование для дайвинга; матросские воротники.

Игровые роли: моряки, рыбаки.

Развитие игровых действий: строительство корабля, подводной лодки; подготовка к плаванию, выбор маршрута; плавание, выполнение ролевых действий; судоремонт; работа водолазов; поднятие флага на корабле; вернуться в порт (док). В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог

наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «В поход»

Цель: Формирование у детей умений вести себя на природе, воспитание таких качеств, как забота об окружающем мире.

Игровое оборудование: костюмы для похода в лес, костер игровой, дрова. Палатки, котелки, еда и прочее.

Игровые роли: егерь, отдыхающие.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми о том как надо отдыхать на природе, какие меры безопасности соблюдать. Далее педагог предлагает детям самим отправиться в поход и обыграть его, так же педагог может предложить совместить с данной темой другие ситуации (не потушили костер, бросили мусор и ушли и так далее) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Модельное агентство»

Цели: Обучение детей распределению ролей и соответствующему действию, обучение моделированию ролевого диалога, поощрение дружеских отношений между ними, определение характеров героев, оценка их действий. Отображение феномена общественной жизни в игре.

Игровое оборудование: камера, декор; косметические наборы.

Игровые роли: кутюрье, модели, операторы.

Развитие игровых действий: поступление в модельное агентство; обучение, сценическая речь; подбор моделей для показа; работает с модельерами; работает с фотографиями; составление «портфолио»; показ мод. В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за

поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

Рефлексия: – Что было сложным, какая роль самая ответственная? И т.д.

Игра «Пограничники»

Цель: Создание условий для проявления ребенка в сюжетно-ролевой игре, а так же воспитание у них таких качеств как: выносливость, смелость, ловкость и т.д.

Игровые роли: пограничники, снайперы, мед.сестры и так далее.

Игровое оборудование: набор «военная экипировка», военный арсенал игрушечного оружия, спортивные модули и прочее.

Развитие игровых действий: педагог беседует с детьми о службе пограничника, о том как не легко приходится охранять Родину. Далее педагог предлагает детям самим пройти службу и обыграть игровую ситуацию, так же педагог может предложить совместить с данной темой другие ситуации (захват пленного, военные соревнования и т.д.) В ходе игры так же обсуждаются роли играющих, педагог наблюдает за поведением детей во время игры, помогает находить пути решений в конфликтных ситуациях и прочее.

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Результаты первичной и повторной диагностики памяти у старших
дошкольников

№	Имя. Ф	Методика (Г. А. Урунтаева)	Методика (Т. Е. Рыбакова)	Методика (А.Р. Лурия)	Итоговый уровень
1	Азамат. Б	в	с	в	в
2	Алена. В	н	с	н	н
3	Варвара. У	н	с	н	н
4	Василя. Л	в	с	в	в
5	Вика. Г	с	в	с	с
6	Дарина. Ш	с	с	с	с
7	Игорь. П	н	с	н	н
8	Ира. С	с	с	с	с
9	Карина. И	в	с	в	в
10	Лена. С	в	с	в	в
11	Маша. Ф	в	с	в	в
12	Олег. Ф	с	с	с	с
13	Оля. К	н	н	н	н
14	Паша. М	с	с	с	с
15	Рамиль. Г	в	с	в	в
16	Ренат. Т	в	с	в	в
17	Саша. В	в	с	в	в
18	Света. Д	в	с	в	в
19	Семен. Я	с	с	с	с
20	Сережа. Я	в	с	в	в
21	Степа. Ш	в	в	с	в
22	Таисия. К	с	с	с	с
23	Таня. К	в	с	в	в
24	Федя. Р	в	в	с	в