

89-5
1793-0

АКАДЕМИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК СССР
НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ИНСТИТУТ ДОШКОЛЬНОГО
ВОСПИТАНИЯ

На правах рукописи

УДК 373.213.9

ГРИНЯВИЧЕНЕ

Нийоле-Эляна Тадовна

ПРЕДМЕТНО-ИГРОВАЯ СРЕДА КАК УСЛОВИЕ
РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР ДОШКОЛЬНИКОВ

13.00.01 - Теория и история педагогики

А в т о р е ф е р а т
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

МОСКВА - 1989

Работа выполнена в Научно-исследовательском институте
дошкольного воспитания АПН СССР.

Научный руководитель:

кандидат психологических наук,
старший научный сотрудник С.Л.Новоселова.

Научный консультант:

профессор А.А.Овчинников.

Официальные оппоненты:

доктор педагогических наук, профессор В.С.Леднёв,
кандидат педагогических наук В.М.Иванова.

Ведущее учреждение:

кафедра дошкольной педагогики
Горьковского государственного педагогического института
им.А.М.Горького

Защита состоится "___" _____ 1989 г. в _____ час.
на заседании специализированного совета К 018.04.01 по при-
суждению ученой степени кандидата наук в Научно-исследова-
тельном институте дошкольного воспитания АПН СССР
(113184, Москва, Климентовский пер., д.1).

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке НИИ
дошкольного воспитания АПН СССР.

Автореферат разослан "___" _____ 1989 г.

Ученый секретарь
специализированного совета,
кандидат психологических наук

Е.Е.Кравцова

Актуальность исследования

В документах XXVII съезда КПСС, февральского Пленума ЦК КПСС (1988), XIX Всесоюзной партийной конференции подчеркивается заинтересованность советского общества в развитии каждого его члена, как творческой личности.

Внимание обращено к проблеме истоков творчества, педагогических условий его формирования на всех уровнях образования. В дошкольном возрасте закладываются основы творческого развития человека в специфических детских видах деятельности. Особенно ценна в этом отношении - игра. Проблема воспитания детей в игре и средствами игры является одной из наиболее актуальных, т.к. игра - не только форма организации детской жизни (А.П.Усова), ведущая деятельность в развитии дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин), но и активный способ усвоения (присвоения) ребенком социального опыта, его преобразования и обобщения в деятельности. Важная роль игры в психическом развитии, писал А.В.Запорожец, объясняется тем, что она вооружает дошкольника доступными для него способами активного воссоздания, моделирования с помощью внешних предметных действий таких содержаний, которые при других условиях были бы недостижимыми и, следовательно, не могли быть по-настоящему освоены.

Игра протекает в воображаемом условном плане. Ей присущи свои средства обобщенного отражения действительности. В их реализации немалая роль принадлежит предметно-игровой среде, которая должна побуждать детей к вариативному ее использованию, направлять их самостоятельную игру в творческое русло. Анализ практики воспитания показал, что готовые предметные условия, "предусмотрительно" созданные воспитателем для игры, ограничивают инициативу играющего ребенка. Необходима разработка нового содержания педагогических принципов организации предметно-игровой среды как важнейшего условия развития творческих сюжетно-ролевых игр, что является актуальной задачей совершенствования теории и практики воспитания детей дошкольного возраста.

Методологической основой исследования является марксистско-ленинская теория отражения, теория системного анализа, пси-

хологическая теория деятельности и развивающего обучения.

Объект исследования – самостоятельные сюжетно-ролевые игры детей дошкольного возраста.

Предмет исследования – сравнительные особенности самостоятельной игровой деятельности детей в различных условиях организации предметно-игровой среды.

Цель работы состоит в определении и научном обосновании педагогических требований к содержанию и организации предметно-игровой среды, обеспечивающей развитие у дошкольников творческих сюжетно-ролевых игр.

Гипотеза исследования:

1. Предметно-игровая среда, как одно из условий развития творческой сюжетно-ролевой игры, должна обеспечить детям возможность замещения действительности не только на предметном, но и на событийном уровне.

2. Материальной опорой отображения действительности на событийном уровне могут стать средообразующие предметы, использование которых повысит уровень инициативностей детей.

Задачи исследования:

1. Выявить присущие современной практике формы организации предметно-игровой среды и соотнести их с развитием сюжетно-ролевых игр дошкольников.

2. Определить эффективность применения средообразующих предметов для развития сюжетно-ролевых игр детей.

3. Разработать педагогические принципы руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников в условиях использования средообразующих предметов.

Методы исследования. Теоретический анализ отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературы, констатирующие наблюдения, поисковый эксперимент в лабораторных условиях, формирующий эксперимент.

Научная новизна исследования. Впервые разработан новый подход к организации предметно-игровой среды с использованием крупногабаритных средообразующих предметов, являющихся материальной опорой отображения обобщенного образа мира более широкого, чем непосредственный жизненный опыт ребенка. Это повышает степень свободы самостоятельной постановки детьми игровых целей и выбора игровых действий. Установлено, что в условиях использования

средообразующих предметов, сомасштабных пространству игровой комнаты, замещение в игре происходит на уровне события, в отличие от замещения функции, происходящем при использовании в игре обычных предметов, сомасштабных пространству ручного действия.

Существенной новизной исследования является установленный факт экспериментирования детей со средообразующими предметами, позволяющими вариативно моделировать с их помощью предметное поле игры, меняя ее содержание.

Теоретическое значение исследования состоит в разработке новых педагогических принципов организации предметно-игровой среды в группах детского сада, с целью развития творческих сюжетно-ролевых игр дошкольников; в установлении закономерной связи между возможностью действовать в потенциально многозначной предметной среде и появлением инициативности - показателя творчества детей в игре.

Практическая ценность работы состоит в определении педагогических требований к наборам крупногабаритных средообразующих модульных предметов, побуждающих детей к развертыванию самостоятельных игр; разработке методических рекомендаций по их использованию для организации предметно-игровой среды в системе руководства сюжетно-ролевыми играми дошкольников. Материалы диссертации могут быть привлечены для разработки курсов лекций и специальных семинаров для студентов дошкольных факультетов педвузов, педучилищ и методических пособий для воспитателей детских учреждений.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Предметно-игровая среда в возрастных группах детского сада должна обеспечивать творческий характер игры путем предоставления детям возможности ее свободной трансформации в соответствии с игровым замыслом и его преобразованием в процессе индивидуального и коллективного детского творчества.

2. Крупногабаритные потенциально многозначные средообразующие предметы являются средством вариативного отображения (обозначения) в игре той или иной сферы действительности, благодаря их изначальной нейтральности по отношению к любому содержанию игры. Отдельные средообразующие предметы или созданная с их помощью обобщенная модель действительности, ее фрагменты выполняют функцию материальной опоры воображения ребенка.

3. Новые педагогические принципы организации предметно-игровой среды с помощью средообразующих предметов, обеспечивают повышение степени свободы проявления инициативы играющего ребенка, творческий уровень игры.

4. Семантика игровых значений, замещающих предметы, соответствует структуре познавательной сферы ребенка. Происходит движение от близкого ребенку к далекому, малоизвестному.

Апробация работы и внедрение ее результатов осуществлялась на заседаниях лаборатории психолого-педагогических проблем игровой деятельности детей дошкольного возраста НИИ дошкольного воспитания АПН СССР; на кафедре педагогики и психологии факультета дошкольного воспитания (г.Клайпеда) Шауляйского педагогического института; на Республиканской конференции в городе Клайпеде Лит. ССР (1986 г.); на Всесоюзной конференции "Компьютерно-игровой комплекс в системе дошкольного воспитания" в г.Москве (1989 г.). Разработанные материалы апробировались в лекциях и на семинарах для студентов дошкольных факультетов ШПИ (г.Клайпеда); МПИ им.В.И.Ленина (г.Москва); ППИ им.А.М.Горького (г.Горький); на Всесоюзных педагогических чтениях в г.Перми; на семинарских занятиях для слушателей ФПК, практических работников детских учреждений Лит.ССР (1986-1988 гг.), в яслях № 251, в яслях-саду № 1151, № 1623 Тагаринского района г.Москвы; в яслях-саду № 35, № 36, № 48, № 60 г.Клайпеды Лит.ССР; в ряде детских учреждений г.Москвы, Куйбышева, Горького и др.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Диссертация состоит из введения, трех глав, выводов, списка литературы и приложения.

Во введении обосновывается актуальность темы исследования; формируется гипотеза, основные положения, выносимые на защиту, цель и задачи исследования; определяется его научная новизна, теоретическое и практическое значение.

В первой главе обсуждается функция игры и игрового замещения в психическом развитии ребенка.

Предметно-игровая среда, включающая игрушки, разнообразный игровой материал и оборудование, выступает в качестве материальной опоры процессов наглядно-образного мышления ребенка. Одновременно она рассматривается как условие педагогического руководства

развитием игры, которое может протекать на том или ином уровне проявления инициативы играющих.

Советские и зарубежные психологи и педагоги (Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин, А.В.Запорожец, Н.И.Непомнящая, Ж.Пиже, И.Ивич и др.) показали, что в игре у детей складывается символическая (знаковая) функция сознания, что отчетливо проявляется в использовании вместо реальных предметов их заместителей. Чем шире мир ребенка, отображаемый им в игре, тем более обобщенные игровые средства нужны ему для игрового воплощения своего опыта, знаний, переживаний в самостоятельной деятельности. Происходит главное, что делает игру ведущей деятельностью — преобразуется, поднимается на новый виток развития уровень психического отражения ребенком действительности и одновременно возникает потребность в переносе ранее полученных знаний, носящих, по существу, системный характер (Н.Н.Поддьяков) в игру.

Анализ ряда литературных источников показывает, что происходит развитие от мысли в действии с предметом, к мысли, опосредованной образом, но опирающийся на предмет. Положения о предметной опоре, образной мысли в игре развивается в работах многих авторов. Это связано с процессами интериоризации (Л.С.Выготский, П.Я.Гальперин, Н.Ф.Талызина, Н.Н.Поддьяков) и экстериоризации (А.В.Запорожец, С.Л.Рубинштейн, А.Н.Леонтьев, В.В.Давыдов и др.). В качестве материальной опоры мысли дошкольника могут выступать не только игрушки, но и модели, схемы (работы Л.А.Венгера и ряд исследований, выполненных под его руководством).

Использование в игре сюжетно-образных игрушек представлено практически в каждом направлении педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми. Многие авторы (Ю.Н.Болдырева, Н.Н.Ладыгина-Котс, Е.И.Тихеева, Е.А.Гершензон-Морозова, Е.А.Аркин, К.Д.Ушинский, Н.П.Линькова, Е.Д.Татищева и др.) указывают на необходимость использования в игре, наряду с обычными игрушками, также предметов-заместителей и неоформленного игрового материала с целью побуждения детей к творчеству и развития их воображения.

Предметно-игровая среда — один из важных компонентов комплексного руководства формированием игры (Е.В.Зворыгина, Н.Ф.Комарова). Предметные условия должны побуждать детей к творческому отражению действительности, способствовать развитию у них познавательных интересов (С.С.Моложавый, Е.А.Флерина, Л.В.Артемюва,

Н.Я.Михайленко, В.М.Иванова, Г.Г.Локущевская, Г.Н.Пантелеев, Н.С.Пантина, Г.Н.Любимова, А.А.Овчинников, Э.-Б.Ф.Контаутене, Р.С.Буре и др.).

Анализ работ ведущих ученых заставляет посмотреть на проблему игровой среды шире, чем это делается сегодня в педагогике. Безусловно, игрушка – средство игры, но сама игра – это процесс, связанный с отражением образа мира ребенком, его преобразованием и обобщением (С.Л.Новоселова). Предметная среда игры должна отвечать ее природе, т.е. закономерностям отражения образа действительности в игре.

В.В.Давыдов и Л.Б.Переверзев подчеркивают, что предметная среда должна выступать в роли носителя символических сообщений, сравнимых по типу своей выразительности с произведениями искусства.

Зона игры ребенка должна быть полностью ему подвластна и, тем самым представлять широчайшие возможности для творческой деятельности экспериментирования с материалом (О.А.Горбань). Ребенок живет в ней как бы в трех разномасштабных пространственных измерениях, ведущих его к макромиру действительности (Г.Н.Любимова).

Анализ работ ряда авторов, предпринятый в диссертации, показывает, что детская игровая среда имеет в детском саду только один масштаб: игрушки и другие игровые средства сомасштабны самому ребенку, причем, чаще всего, пространству его действующих рук. Это обстоятельство сужает возможности игры, провоцирует сведение ее к предметным ручным операциям. Сюжет игры "завязывается" на уровне предметно-ролевого взаимодействия, не выходя из плоскости конкретного действия в пространстве, соразмерном конкретному знанию ребенка об окружающем мире. Предметная среда должна позволять ребенку в игре строить свои гипотезы, ставить новые игровые проблемы, экспериментировать с неизвестным на базе известного (Н.Н.Поддьяков), что является важным условием успешного руководства развитием сюжетно-ролевых игр. Это обстоятельство делает актуальным поиск новых принципов организации предметной среды в возрастных группах и проведения соответствующего исследования. Соответственно были определены методы и структура исследования и выработаны единые показатели анализа материалов, полученных в констатирующей и формирующей частях исследования: I. Инициативность и самостоятельность дошкольников в постановке игровых за-

дач (принимает предложение взрослого, сверстника; задумывает игру сам; играет по общей договоренности). 2. Организация предметно-игровой среды (создает (не создает) предметную среду; меняет (не меняет) ее по ходу игры). 3. Знаковая функция игрового материала (сюжетные игрушки, строительный материал, мелкие предметы-заместители, средообразующие предметы). 4. Способы решения игровых задач (ролевые действия предметного типа, ролевые высказывания, ролевая беседа). 5. Развитие сюжета игры. 6. Тематика игр.

Во второй главе излагаются материалы изучения практики организации предметно-игровой среды в группах детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста детских садов Лит.ССР. В пяти учреждениях проводился углубленный анализ организации предметно-игровой среды и изучались особенности педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми детей. В этих же садах были проведены констатирующие наблюдения за игровой деятельностью более чем 400 детей указанного возраста.

Результаты анализа позволили дать обобщенную характеристику состояния развития сюжетно-ролевой игры в условиях традиционного руководства, применяющегося в этих учреждениях и, практически, присущего многим другим регионам страны (М.А.Васильева).

При всем внешнем благополучии эстетического оформления предметно-игровых зон, стремление воспитателей к продуманному их решению, обилию разнообразного игрового материала, анализ позволяет выявить существенные недостатки организации и содержания предметно-игровой среды, сковывающие инициативу играющих. Отрицательное влияние на развитие самостоятельных сюжетно-ролевых игр, по-видимому, оказывает и практика планирования тематики игр в перспективных и календарных планах воспитателя.

Результаты анализа материалов наблюдений за сюжетно-ролевыми играми дошкольников с использованием выработанных показателей, ответили на вопрос первоначальной важности: какая игра разворачивается в стабильных игровых зонах: творческая или репродуктивная? Ответ на этот вопрос необходим для того, чтобы принять взвешенное научно обоснованное решение о необходимости перемен в организации предметно-игровой среды и стратегии руководства самостоятельными играми дошкольников.

Установлено, что детей четвертого года жизни к игре преимущественно побуждает взрослый (ставит игровую задачу). Дети пятого года жизни чаще всего ставят игровые задачи сами, а у детей

шестого года жизни игровые задачи преимущественно принимаются по общей договоренности.

Сравнительный анализ инициативности как показателя самостоятельности дошкольников в организации условий для игры показал, что дети четвертого года жизни сами не создают предметно-игровую среду и не меняют ее по ходу игры, так как они в этом просто не нуждаются (все для них заранее подготовлено взрослым). Дети пятого года жизни создают предметную среду, используя наборы игрушек и атрибутов для игр на определенные темы. В группах детей шестого года жизни стабильных игровых зон нет. Они сами создают необходимую игровую обстановку (среду), используя мебель и крупный строительный материал. По ходу игры среду меняют исключительно редко.

Дети всех возрастов преимущественно используют реалистические игрушки. Предметы-заместители больше всего используются детьми пятого года жизни. Меньше всего — шестого года. Крупный строительный материал преимущественно используется по назначению, т.е. для построек. Дети четвертого года жизни знаковой функцией его не наделяют, а пятого года жизни — редко. Старшие дошкольники строительный материал в качестве других предметов, используют чаще, чем дети предыдущих групп.

Дошкольники играют, опираясь на свой близкий повседневный жизненный опыт, и не умеют привлечь более широкий круг знаний, впечатлений, переживаний, получаемых в детском саду и в семье, что необходимо для "питания" и развития полноценной игры. Ролевые действия — однообразны и мало выразительны. Ролевая беседа между играющими возникает редко. Дети, в основном, обмениваются кратковременными ролевыми высказываниями. Хотя и расширяется тематика игр, увеличивается количество ролей, сама игра от возраста к возрасту меняется по содержанию мало. Имеется выраженная тенденция к стереопитизации игр в игровых зонах. Дети ограничиваются одними и теми же способами игровых действий, которые как бы "программируются" стандартными условиями в "игровых уголках", постоянным набором игрушек и игрового оборудования, подсказывающим и предписывающим вмешательством в игру воспитателя, слабым анализом игры. Игры ритуализируются, замыкаются в рамках жесткой игровой традиции, по сути дела заданной взрослым через специфическую регламентирующую систему руководства. Именно поэтому инициатива детей в игре часто бывает скована, игра носит не творчес-

кий, а репродуктивный характер.

В результате анализа материалов констатирующей части исследования встала необходимость в поиске метода, при котором дети могли бы инициативно ставить и решать игровые задачи, отражающие целые пласты близкой и далекой им действительности.

С этой целью проводился поисковый эксперимент в лабораторных условиях с детьми различных возрастов (от 1 года до 7 лет), в детских яслях № 251 и в яслях-саду № 1151 г.Москвы. Такой широкий возрастной диапазон был взят для того, чтобы проследить генезис возможности детей к игровому замещению и переносу игровых значений, как одного из важнейших показателей развития творчества детей.

Поисковый эксперимент, направленный на разработку методики формирующего эксперимента состоял из трех частей. В первой - детям предоставлялись крупногабаритные потенциально многозначные средообразующие предметы (30 штук картонных ящиков, различных по объему и размерам, обшитых однотонной тканью нескольких цветов), во-второй - они были дополнены сюжетно-образными игрушками и некоторыми мелкими предметами-заместителями; в третьей - при наличии средообразующих предметов, сюжетно-образных игрушек и мелких предметов-заместителей. В игре детей участвовал экспериментатор, активизируя их вопросами или постановкой новых игровых задач.

В эксперименте участвовало всего 134 ребенка. Дети играли подгруппами от трех до пяти человек. Всего получено 105 протоколов наблюдений за играми детей.

Результаты, полученные в первой части показали, что уже в играх детей ясельного возраста проявляются зачатки инициативности в переносе игровых действий на средообразующие предметы, при решении игровых задач предметным способом. Некоторые дети были способны наделять эти предметы игровым значением. В сюжетно-ролевых играх детей 3-4 лет обнаруживается тенденция нарастания инициативности в переносе на предметы определенных сюжетных значений, а дети 5-6 лет оказываются в "плёну" стереотипов игрового поведения.

Материалы второй части поискового эксперимента показали, что сюжетно-образные игрушки и мелкие предметы-заместители, детьми всех возрастов использовались, в основном, для развертывания сюжета игры. Лишь с третьего года жизни наличие сюжетных игру-

шек побуждало детей к созданию предметно-игровой среды с использованием средообразующих предметов. Впоследствии, формирующий эксперимент был начат с детьми, именно, этого возраста.

Третья часть эксперимента выявила значимость руководства играми детей со стороны взрослого при использовании средообразующих предметов и игрушек для постановки и достижения новых игровых целей. Экспериментатор в процессе непринужденного общения с детьми формировал у них умение придавать игровое значение средообразующим предметам, способность более широко с их помощью отражению окружающей жизни, которую они реализовали затем в своей самостоятельной игре уже без участия взрослого. Это дало основание, что третья часть поискового эксперимента может стать первой серией.

В третьей главе обсуждаются результаты формирующего эксперимента, освещающие ход развития сюжетно-ролевых игр детей четвертого-шестого годов жизни, в условиях педагогического руководства с использованием крупногабаритных потенциально многозначных средообразующих предметов.

Формирующий эксперимент проводился в лабораторных условиях яслях-саду № 35 г.Клайпеды Лит.ССР. В эксперименте участвовало 70 детей (4-6 годов жизни) русской и литовской национальности. Они играли подгруппами от трех до шести человек. Получено всего 188 протоколов наблюдений за сюжетно-ролевыми играми детей. Была использована методика поискового эксперимента, но в обратном порядке. Такая последовательность была нужна для создания наиболее благоприятных условий формирования способности к переносу игровых значений на средообразующие предметы, т.к. она складывается в условиях активизирующего участия взрослого в игре детей. Одновременно детям, еще не владеющим способами широкого переноса игровых значений, необходимы также сюжетно-образные игрушки и мелкие предметы-заместители. В эксперименте использовались более 50 штук средообразующих предметов, аналогичных предметам поискового эксперимента.

Результаты формирующего эксперимента анализировались в сравнительном плане с привлечением данных констатирующей части исследования по общим показателям, приведенным выше.

Установлено, что при наличии педагогических условий, в которых дети получали возможность использовать средообразующие

предметы, игра качественно менялась. Отмечалась колоссальная разница по всем показателям во всех возрастных группах между данными констатирующего и формирующего экспериментов. Дети экспериментальных групп, благодаря использованию средообразующих предметов и при активизирующем общении с ними взрослого, при постановке игровых задач были самостоятельнее, инициативнее и изобретательнее, они начинали играть без малейшего побуждения со стороны взрослого. У них самих сразу возникали идеи по поводу того, как с ними играть, что можно из них сделать. В этих потенциально многозначных средообразующих предметах не фиксирующих никакого исходного значения, дети видели образ того предмета или комплекса предметов, которые нужны им в контексте игровой ситуации. Они легко использовали эти предметы при создании игровой среды для развертывания того или иного сюжета игры, наделяя их тем или иным значением. При этом они использовали свой обобщенный жизненный опыт более обширно, чем дети в констатации, хотя и с детьми экспериментальной группы специальная работа по обогащению знаниями не велась. Средообразующие предметы открывали перед ними как бы простор для свободного и творческого экспериментирования имеющимися у них знаниями и представлениями, которые остаются формальным, так сказать, не востребуемым грузом в условиях репродуктивной игры на заданную воспитателем тему.

Дети экспериментальной группы отличались высокой самостоятельностью, активностью и инициативностью в постановке и решении игровых задач. Они преимущественно ставили игровые задачи по общей договоренности. Младшие дети лишь в начале эксперимента действовали несамостоятельно, а по предложению взрослого, тогда как в констатации дети 4-го и 5-го годов жизни игровую задачу преимущественно принимали от взрослого.

Дети экспериментальной группы самостоятельно, творчески создавали предметно-игровую среду для сюжетно-ролевых игр разнообразнейшей тематики. И естественно, эту среду они меняли множество раз по ходу игры, в то время как дети при констатации в изменении среды не чувствовали потребности.

Анализ процесса наделения детьми знаковой функцией игрового материала показал, что у дошкольников экспериментальной группы при завершении эксперимента было хорошо сформировано умение использовать средообразующие предметы не только для замещения одного им нужного предмета, но и как целостную систему для соз-

дания предметно-игровой среды, что способствовало разнообразию тематики игр. Мелкие предметы-заместители дети экспериментальной группы также использовали значительно разнообразнее, чем дети в констатирующих наблюдениях. Мелкие предметы-заместители служили также подсобным материалом для изготовления самых простейших игрушек-самоделок, что не наблюдалось в констатирующих наблюдениях. При активизирующем общении со взрослым дошкольники экспериментальной группы придумывали новые нетрадиционные варианты замещения. Сравнительный анализ наделения необычным игровым значением некоторых сюжетно-образных игрушек показал, что такие случаи - редки.

Значительно выросло количество ролевых действий, которые сопровождалось ролевыми высказываниями. Ролевые действия отличались эмоциональной выразительностью, а ролевые высказывания стали убедительными, более экспрессивными. Ролевая беседа приобрела инициативный характер. Ее содержание становилось разностороннее в ходе активизирующего игрового общения взрослого с детьми.

При использовании детьми средообразующих предметов, тематика сюжетно-ролевых игр гораздо шире и разнообразнее (больше 60-ти тем), чем в обычной практике детского сада (в констатирующем эксперименте - до 20 тем).

Сюжетно-ролевые игры детей экспериментальной группы были более содержательными. В них широко отображался труд, отдых взрослых и их разнообразные взаимоотношения. Сравнение событий, отображаемых в играх на аналогичные темы показало, что у детей экспериментальной группы события и новые эпизоды были взаимосвязаны единым смыслом. Вместе с тем, дети самостоятельно переносили более широкий круг знаний об окружающей действительности в игровой условный план.

Сравнение сюжетно-ролевых игр детей четвертого-шестого годов жизни по данным констатирующих наблюдений и формирующего эксперимента свидетельствует о более высокой степени сформированности игр дошкольников экспериментальной группы.

Одним из показателей творческого характера сюжетно-ролевых игр, и углубления отображаемого детьми в них содержания явилась специфика семантики игровых значений, которыми дети наделяли игровой материал. Анализ семантики игровых значений выявил важный момент ее соответствия структуре познавательной сферы ребен-

ка. Существенно, что вербализованные значения отражали широкий спектр знаний детей о действительности: от близкой к самой отдаленной, что придавало игре проблемность, характер поиска и эксперимента.

Результаты анализа полученных данных позволили сформулировать не только ряд теоретических положений относительно механизмов развития творчества в игре, но и обосновать педагогические подходы к практике руководства играми детей средствами создания гибкой и потенциально многозначной игровой среды.

В работе подтвердилась гипотеза о том, что предметная — среда, организованная с помощью средообразующих предметов, является важным условием развития творческой сюжетно-ролевой игры на событийном уровне.

Результаты исследования позволяют сделать следующие выводы:

1. В исследовании обоснован принципиально новый подход к организации предметно-игровой среды, которая является своеобразным "пусковым условием", побуждающим детей к широкому инициативному отображению своего опыта в игре. Средообразующие предметы являются материальной опорой отображения обобщенного образа мира более широкого, чем непосредственный жизненный опыт ребенка.

2. Наличие "абстрактной" предметно-игровой среды ведет к свободному проявлению интеллектуальной игровой инициативы, побуждает детей к творческому отражению действительности, способствует формированию у них познавательных интересов и становится важным фактором развития самостоятельных творческих сюжетно-ролевых игр.

3. Организация предметно-игровой среды с использованием крупных, нейтральных по отношению к любому содержанию игры средообразующих предметов, дает возможность ребенку замещать не только один конкретный объект, но и целую предметную ситуацию, моделировать предметное поле, отображаемой действительности.

4. Ценность средообразующей предметно-игровой среды в том, что используемые предметы сомасштабны макропространству игровой комнаты и играющим, что позволяет детям перевести игру из масштаба ручных действий с предметом в масштаб действий, отражающих событие и его предметную среду.

5. В исследовании разработаны педагогические принципы руководства развитием сюжетно-ролевых игр дошкольников в условиях использования средообразующих предметов, и основные требования

к проектированию этих предметов:

- проблемное общение воспитателя с детьми должно быть направлено на формирование у детей способности инициативно наделять средообразующие предметы игровым значением в смысловом поле игры;

- для самодельной игры детям предоставляются средообразующие предметы в сочетании с сюжетно-образными игрушками и мелкими предметами-заместителями;

- средообразующие предметы должны отвечать принципам модульности, сомасштабности игровому помещению, комплектоваться в наборы.

6. Апробация материалов исследования в практике показала, что детям для игры можно предлагать разное количество средообразующих предметов в зависимости от умения самостоятельно пользоваться ими, уровня сформированности игры, количества детей и содержания игры.

Материалы исследования отражены в следующих публикациях:

1. Педагогические условия для организации сюжетно-ролевых (творческих) игр дошкольников (на лит. языке) // Оптимизация процесса обучения и воспитания. - Шауляй, 1983. - С.69-70.

2. Средообразующие предметы-заместители в играх детей различных дошкольных возрастов // Игра и самостоятельная деятельность детей в системе коммунистического воспитания /Тезисы научно-практической конференции 15-17 мая, 1984 г./ - Таллин, 1984. - С.44-46 (в соавторстве).

3. Способствование творчеству детей в сюжетно-ролевых играх (на лит. языке) //Усовершенствование умственного, нравственного и трудового воспитания дошкольников. - Вильнюс, РИУУ, 1986. - С.86-89.

4. Предметная среда - побудитель детского творчества в игре //Проектирование и изготовление мебели, товаров культурно-бытового и хозяйственного назначения для детей и молодежи /Тезисы докладов Всесоюзного научно-технического совещания 24-28 июля, 1988 г./ - Москва, 1988. - С.39-41.

5. Игра и новый подход к организации предметно-игровой среды //Детство и творчество /Тезисы Всесоюзной научно-практической конференции "Творчество и педагогика"/ - М., Т.5. - 1988. - С.160-163.

6. Предметно-игровая среда игрового зала в компьютерно-игровом комплексе /Тезисы научно-практической конференции "Компьютерно-игровой комплекс в системе дошкольного воспитания"/ - М., 1989.- С.

Отзывы на автореферат в двух экземплярах с заверенными подписями направлять по адресу:

113184 Москва, Климентовский переулок, дом I, НИИ дошкольного воспитания АПН СССР. Специализированный Совет.

Подп. в печ. 21. 04. 89г. Формат 60x84 1/16

Объем 1,0 п.л. Зак.29/У Тир. 100

Поллиграфическое объединение "Печатник" Управиздата

Мосгорисполкома

ул. Н. Краснохолмская, д. 5