
УДК 37.037.1
ББК 74.100.54
Ч 48

К.Д. Чермит

Доктор педагогических наук, профессор, заведующий кафедрой общей педагогики Адыгейского государственного университета; E-mail: chermit@adygnet.ru

А.О. Исаков

Аспирант кафедры спортивных дисциплин филиала Карачаево-Черкесского государственного университета им. У.Д. Алиева в г. Крпюткине; E-mail: isakovksu@mail.ru

С.Н. Бегидова

Доктор педагогических наук, профессор кафедры педагогики и социальной психологии Адыгейского государственного университета; E-mail: begidovasn@mail.ru

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФИЗИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ И МИНИМИЗАЦИИ ВЛИЯНИЯ ДЕПРИВАЦИИ НА ДЕТЕЙ-СИРОТ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

(Рецензирована)

Аннотация. Обоснованы причины и условия, выполнение которых обеспечивает позитивное влияние сюжетно-ролевых игр на физическое состояние детей-сирот старшего дошкольного возраста, определены основания методики их применения для физического воспитания и социализации данной группы детей. Разработана процессуальная модель применения сюжетно-ролевых игр для минимизации влияния депривации на развитие детей, положительно оценённая экспертами.

Ключевые слова: сюжетно-ролевые игры, средства физического воспитания, дети-сироты старшего дошкольного возраста, депривация, возрастное развитие.

K.D. Chermit

Doctor of Pedagogy, Professor, Head of the Department of General Pedagogy, Adyge State University; E-mail: chermit@adygnet.ru

A.O. Isakov

Post-graduate student of the Sports Disciplines Department of the Branch of Aliev Karachai-Circassian University; E-mail: isakovksu@mail.ru

S.N. Begidova

Doctor of Pedagogy, Professor of Pedagogy and Social Psychology Department, Adyge State University; E-mail: begidovasn@mail.ru

SUBJECT ROLE-PLAYING GAMES AS MEANS OF PHYSICAL TRAINING AND MINIMIZATION OF INFLUENCE OF DEPRIVATION ON ORPHAN CHILDREN OF THE ADVANCED PRESCHOOL AGE

Abstract. The paper considers the reasons and conditions the performance of which provides positive influence of subject role-playing games on physical condition of orphan children of the advanced preschool age; the bases of a technique of their application for physical training and socialization of this group of children are defined. The procedural

model of application of subject role-playing games is developed to minimize the influence of a deprivation on development of children, which was positively estimated by experts.

Keywords: subject role-playing games, means of physical training, orphan children of the advanced preschool age, deprivation, age development.

Жизненная среда неизбежно вызывает целый комплекс реакций человека: физическую, биологическую, психологическую, социальную и др., посредством которых он объясняет среду, наделяет окружающее значением, воспринимает и отражает окружающий мир.

В воспитании детей раннего возраста эта среда, как и круг людей, с которыми общаются дети, весьма ограничена. Постоянство и возможность длительных воспитательных воздействий матери, отца, других членов семьи на детей в самых разнообразных жизненных ситуациях имеет системообразующее значение с точки зрения влияния на процессы физического развития и социализации личности в дошкольном возрасте.

Выпадение из числа институтов социализации главного из них для дошкольного возраста, а именно семьи, приводит к социальной депривации и, как следствие, к снижению здоровья, физического и умственного развития, к снижению темпов социализации.

Ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста, как известно, является игра. Поэтому необходимость применения сюжетно-ролевых игр как средства физического воспитания и средства социализации личности дошкольника не вызывает сомнения. Однако задача не реализуется в силу недостаточной разработанности методических подходов, позволяющих учитывать особенности их развития и состояния, чем и определяется интерес авторов к поставленной проблеме.

Игра включает в себя роли, которые берут на себя дети в процессе игры (Д.Б. Эльконин). В условиях социальной депривации реализация первого и безусловного правила вызывает значительные затруднения у детей-сирот в силу того, что они мало себе представляют реально существующую жизнь и социальные функции членов общества.

Поэтому важнейшим условием применения сюжетно-ролевых игр являет-

ся активное знакомство детей с теми социальными процессами, которые их мало затрагивают. С этой целью является целесообразным применение современных информационных средств: совместный просмотр доступных для понимания телепередач, мультипликационных фильмов, экскурсий в различные организации, на предприятия, знакомство со сверстниками и со взрослыми. При этом значительный результат может быть получен при проведении совместных игр с детьми, посещающими обычные детские сады. Однако в подобном случае следует учитывать годичное отставание детей-сирот по своему развитию от сверстников.

В соответствии с идеями Д.Б. Эльконина игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними, являются ведущим компонентом и позитивным результатом игры. Однако в условиях депривации дети отстранены от информации, связанной с познанием ролевых функций взрослых, и если у детей недостаточно знаний, черпаемых из экскурсий и других форм знакомства с объективно существующими общественными функциями, воспитатель должен выступать в качестве участника и консультанта для детей в игре.

Реальные отношения между играющимися детьми выражаются в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры. В этой связи следует иметь в виду, что дети-сироты зачастую имеют негативный жизненный опыт, трансформирующийся в ходе игры на отношения и взаимодействия детей, что приводит к необходимости постоянного пассивного сопровождения игр воспитателями.

Центральным моментом сюжетно-ролевой игры является принятая ребенком роль. Именно принятые роли и побуждают ребенка выполнять определенные игровые действия и развивать игровые отношения, отражающие

реальное поведение изображаемых взрослых, использовать предметы-заменители, устанавливать межличностные отношения, выходящие за пределы игры.

В ситуации социальной депривации в этой связи не следует применять такие игры, в которых кто-либо из детей должен выполнять явно антисоциальную роль. Конечно, игра не может существовать без столкновения противоположностей, но в этом случае состояния не должны противостоять друг другу на линии нравственности. В этой связи следует особое внимание обратить на сюжетно-ролевые подвижные игры, где сюжет построен на противодействии и взаимодействии животных.

Беря на себя роль, ребенок должен подчиниться определенным правилам поведения, вытекающим из принятой роли. Эти правила устанавливаются самим ребенком, что существенно отличается их от правил в подвижной и дидактической играх, которые определяются и диктуются взрослыми.

У детей-сирот взрослый участник игры или его организатор не имеет возможности выхода из системы управления игрой. Высока вероятность завершения игры из-за отсутствия у детей возможностей адаптации своей роли, своих функций к изменяющимся условиям игры.

Часто неумение согласовывать замыслы приводит к распаду игры, разрушению дружеских контактов. Это обстоятельство чрезвычайно актуализируется для детей-сирот в силу того, что дети не успевают пережить негативное взаимоотношение со сверстником, который находится с ним вместе постоянно.

Данную особенность следует учитывать при руководстве игрой. Необходимо помогать детям из многих предложений выбирать самое интересное и в то же время использовать по мере возможности и другие, воспитывая тем самым умения уважать замыслы друг друга, быть внимательными, поступать личными желаниями.

В формировании у дошкольников умения самостоятельно распределять

роли с учетом возможностей, интересов и желаний друг друга эффективны такие приемы, как раскрытие перед детьми лучших, положительных качеств каждого ребенка, поддержка его предложений, а также создание практических ситуаций, где бы воспитанники могли проявить чувство ответственности за выполнение роли, доброту, чуткость, отзывчивость, знание нравственных норм поведения [9].

Особого внимания со стороны педагога требует оказание ребёнку помощи в создании игрового образа. Для того чтобы каждый воспитанник сумел в ролевом исполнении передать динамику действий изображаемого лица, его эмоциональные проявления, поступки, отношения с людьми, мысли, дела, нужно путем специального подбора литературных произведений дать ему знания, представления, обогащающие игровой образ.

Создание образов с помощью движений вызывает эмоциональное отношение к двигательной деятельности, вовлекает в мыслительный процесс такие качества, как сообразительность, гибкость, способность переносить свойства выполняемого движения на новый игровой образ. Происходит своеобразная замена мотивов: ребенок начинает действовать из желания играть, результатом же оказывается новый двигательный навык, новый взгляд на социальную действительность.

Педагог, участвуя в играх, может брать на себя главную, ведущую роль или быть одним из рядовых участников, но в любом случае он должен руководить игрой, направлять инициативу и творчество детей.

Как определено в ряде наших предшествующих исследований, у пятилетних детей, проживающих в обычных семьях, появляются более сложные игры как по содержанию, использованию средств отображения реальной жизни, так и по организации. Это уже сюжетно-ролевые игры, которые продолжаются неделю, две, месяц с постепенным развитием и усложнением содержания. Игры продолжают длиться длительный промежуток времени, так как они глубоко затраги-

вают чувства и интересы детей. Предлагаемая тематика для таких сюжетно-ролевых игр преимущественно связана с современной жизнью («Космонавты», «Путешествие на Северный полюс», «Путешествие в Антарктиду» и др.) или с наиболее любимыми детьми сказками, рассказами. В этих играх содержание непрерывно развивается и усложняется с приобретением детьми новых знаний об окружающей жизни, с развитием навыков применять эти знания, с совершенствованием конструктивных умений. Однако дети-сироты с подобными задачами справляются с трудом. Многие не в состоянии длительное время удерживать свое внимание на реализации своей сюжетной линии.

Но при этом длительные сюжетно-ролевые творческие игры приобретают особое значение для комплексного решения задач воспитания детей. И поэтому участие в длительных сюжетно-ролевых творческих играх для сирот является важным условием противодействия депривации, однако эти игры должны долго и обстоятельно прорабатываться до начала игры. В данном случае избыточное начальное информирование детей приводит к тому, что они начинают игру.

Принципиально важным моментом применения сюжетно-ролевых игр является выявленный Л.С. Выготским факт схватывания ребенком игры как целостного действия. Этот факт фиксирует связь игры с развитием воображением и определяет участие игры в развитии восприятия ребенком целостного предмета и явления. Кроме того, выявленный Л.С. Выготским факт объясняет механизмы формирования социального в человеке и социальных отношений, поведения в условиях сюжетно-ролевой игры.

Изложенные выше рассуждения позволяют определить ряд педагогических условий выбора и применения сюжетно-ролевых игр для обеспечения процесса социализации и улучшения физического состояния детей-сирот старшего дошкольного возраста:

— замещение последствий социальной депривации за счет теоретиче-

ского и практического знакомства, в том числе и в сюжетно-ролевых играх, с особенностями жизнедеятельности в обществе, семье, в осознании своих социальных функций;

— формирование в процессе игр необходимых в жизни житейских навыков и умений;

— обогащение социальных знаний и представлений путем совместного просмотра телепередач, мультипликационных фильмов, во время экскурсий и игр-походов;

— стимулирование самопознания ребенка в условиях социального общения посредством одобрения окружающими, наградами;

— обеспечение условий для общения и самореализации личности в игре;

— насыщение игр двигательными задачами;

— приучение в играх нравственному и общественно приемлемому поведению в процессе реализации ролевых функций в игре, обеспечение осознанного принятия детьми нравственного стиля поведения;

— учет уровня социализации и физической подготовленности при подборе игр, игровых амплуа, игровых заданий.

Из числа подвергнутых анализу игр, соответствующих выделенным педагогическим требованиям, наиболее затребованным детьми оказались:

— сюжетно-ролевые игры-развлечения;

— сюжетно-ролевые «пальчиковые игры»;

— сюжетно-ролевые театрализованные игры, содержание которых определено: на основании драматизации знаковых сказок, стихов; просмотренных мультипликационных фильмов и художественных фильмов;

— сюжетно-ролевые эстафеты и подвижные игры;

— тематические игры-праздники.

Для реализации задач физического воспитания и социализации детей-сирот старшего дошкольного возраста разработана блочная схема применения сюжетно-ролевых игр как средства физического воспитания и социализации (рис. 1).



Рис. 1. Принципиальная схема применения сюжетно-ролевых игр как средства физического воспитания старшего дошкольного возраста

Проективный блок включает в себя цель физического воспитания, которая заключается в осуществлении комплексной оздоровительной и коррекционно-развивающей работы с дошкольниками-сиротами 5-6 лет на основе применения сюжетно-ролевых игр.

В подразделе «задачи физического воспитания» выделены направления коррекционный, интеллектуальный и социально-психологический деятельности, в совокупности позволяющие обеспечить психомоторное развитие (знакомство с названием частей тела, их пропорциональными размерами, формируется визуальное восприятие, слуховое и кинестетическое восприятие); обучение естественным видам движений, формирование двигательных навыков и умений; достаточный уровень физической подготовленности; повышение качества общения ребенка со сверстниками и со старшими. Непосредственными задачами применения сюжетно-ролевых игр определены:

— охрана и укрепление физического и психического и социального здоровья детей;

— обеспечение интеллектуального и личностного развития ребенка;

— забота об эмоциональном благополучии каждого ребенка;

— противодействие воздействию депривации, своевременное и комплексное устранение последствий социальной депривации.

Следует подчеркнуть, что сформулированные задачи основаны на отношении к дошкольному возрасту как к уникальному периоду развития личности. В отличие от всех последующих возрастных этапов именно в этот период формируются представления ребенка об окружающем мире, происходит его интенсивное физическое и психическое развитие. Важное значение имеет поддержка и всемерное развитие таких качеств личности, которые специфичны для дошкольников, так как в дальнейшем наверстать упущенное не только трудно, но порой и невозможно. Это положение особенно актуально для детей-сирот.

Планирование работы по физическому воспитанию дошкольников-сирот средствами сюжетно-ролевых игр строилось на основании распределения всей

работы на 4 основных этапа. Последовательность и содержание этих этапов раскрыты на рис. 2,3). Представленная модель рассчитана на годичный цикл работы. Каждый из этапов жестко не закреплен и при необходимости может воспроизводиться в зависимости от получаемой информации и выбираемых детьми игр. То есть этапы работы представляют собой общий ориентир работ.

Содержательный блок представлен набором специальных средств физического воспитания, содержанием физкультурных знаний, перечнем сюжетных игр для детей-сирот 5-6 лет, соответствующего физкультурного оборудования и инвентаря.

Процессуальный блок содержит описание организационных подходов, методических приемов и технологических решений процесса физического воспитания детей-сирот старшего дошкольного возраст.

Необходимо отметить, что независимо от особенностей проведения физкультурных занятий с дошкольниками-сиротами они должны включать в себя специальные коррекционные упражнения для развития общей и мелкой моторики, функции равновесия, ориентировки в пространстве, зрительно-моторной координации движений. Целесообразно использование упражнений преимущественно циклического характера.

Одним из компонентов оценки методики физического воспитания детей-сирот старшего дошкольного возраста, основанной на применении сюжетно-ролевых игр, являлась ее экспертная оценка. В качестве экспертов выступили 8 человека, в числе которых были представлены специалисты в области общей педагогики, теории и методики физического воспитания, воспитатели-практики. Оценка предложенной модели проводилась по следующим позициям: научная обоснованность и сопровождение проекта, содержа-

щие четыре пункта, и проработанность механизма реализации, содержащая шесть пунктов.

Средний показатель оценки экспертов по разделу «научная обоснованность и педагогическое сопровождение проекта» составило $8,3 \pm 1,3$, что соответствует верхнему пределу среднего уровня представления позиции (табл. 1). Весь комплекс показателей для данного раздела существенно не отличается от этого уровня оценки.

По второму составляющему успешности модели выявлен более высокий разброс мнений. По критерию «реальность» практически все эксперты выставили высокий уровень представления ($9,0 \pm 1,5$). Высокие оценки проект получил при воспроизводимости применяемых методик ($8,9 \pm 1,6$), что, вероятно, объясняется их логической взаимосвязью. Вместе с тем показатель проработанности механизма реализации модели не отличается от оценки первого раздела, поэтому и средний показатель оценки всего целостного проекта оценен по высшему пределу среднего уровня.

По предложенным критериям успешность разработанного подхода применения сюжетно-ролевых игр для обеспечения процесса социализации и улучшения физического состояния детей-сирот старшего дошкольного возраста составили 91%, то есть именно такая доля ответов экспертов соответствует среднему и высокому уровню.

Вместе с тем следует отметить, что наиболее сложными и требующими особого внимания являются вопросы, связанные с методическим обеспечением всего комплекса педагогических мероприятий. Данная позиция является наиболее трудоемким процессом как по мнению авторов, так и по оценкам экспертов.

I этап – Предварительный (до 3х занятий при знакомстве с игрой, в зависимости от ее сложности)	
Задачи: 1. Обогащение социальных знаний. 2. Ознакомление детей с ролями и с содержанием интеллектуальной и двигательной деятельности. 3. Создание мотивации на участие в игре и реализации игровых ролей.	Методы: Беседы, рассказ, объяснение, демонстрация видеоинформации, встречи с носителями первичной информации о содержании деятельности, представляющей основу игры. Формы: занятия по развитию речи, занятия по литературе, экскурсий и игры-походы, занятия по физической культуре, мероприятия по физической культуре в режиме дня.
Результат: Понимание детьми сути социальных ролей, лежащих в основе игр; эмоциональное принятие и отражение ролей и содержания сюжетно-ролевых игр детьми: интерес и стремление ребенка к познанию образов, сути и двигательных действий, связанных с проявлением ролевых характеров и сюжетов.	
Контроль и уточнение корректив в содержании обучения	
2 этап – Ориентировочный (5-6 занятий)	
Задачи: 1. Обеспечить познание игры. 2. Сформировать представление о составе движений, передающих характер, деятельность и др. характеристики роли. 3. Сформировать двигательные навыки выполнения основных движений роли. 4. Стимулировать познавательные процессы и процессы ролевого общения детей со сверстниками. 5. Обеспечить формирование двигательной активности и физической подготовленности.	Методы: Беседы, рассказ, объяснение, демонстрация, игра, сопряженное воздействие на компоненты физической и социальной готовности, расчленённый и целостный методы познания основных движений ролей Формы: экскурсии и игры-походы, занятия по физической культуре, мероприятия по физической культуре в режиме дня (утренняя гимнастика - «побудка»), физкультурные паузы, физкультурные праздники.
Результат: Осмысление и создание образов, ролевых представлений о характере, структуре и особенностях выполнения двигательных действий, передающих характер персонажей, роли и сюжета; формирование основных базовых двигательных умений и навыков, обеспечение межличностного общения на базе игрового сюжета.	
Контроль и уточнение корректив в содержании обучения	
3 этап – формирующий (до 9 занятий, в зависимости от ее сложности)	
Задачи: 1. Закрепить технику отдельных двигательных действий и всего комплекса составляющих. 2. Формирование умения согласования двигательных действий с другими участниками игры. 3. Формирование умений передавать сюжетные образы на основании выполняемых двигательных действий. 4. Развивать двигательные качества и формировать общий уровень физической подготовленности. 5. Стимулировать познавательную деятельность, формировать познавательную активность, творческую фантазию, способности межличностного общения на основе игры и общения вокруг сюжета.	Методы: Беседы, рассказ, объяснение, демонстрация, игра, сопряженное воздействие на компоненты физической и социальной готовности, расчленённый и целостный методы познания основных движений ролей. Формы: экскурсии и игры-походы, занятия по физической культуре, мероприятия по физической культуре в режиме дня (утренняя гимнастика - «побудка»), физкультурные паузы, физкультурные праздники.
Результат: Формирование умений самостоятельного и качественного выполнения естественных двигательных действий в соответствии с внешними условиями и потребностями передачи образов; приемлемого уровня физической подготовленности; способностей межличностного общения	
Контроль и уточнение корректив в содержании обучения	
4 этап – Завершающий - контрольный (6-12 занятий)	
Задачи: 1. Обеспечить формирование умения адаптации игры к новым социальным условиям. 2. Совершенствовать двигательные навыки выполнения основных движений роли. 3. Стимулировать познавательные процессы и процессы ролевого общения детей со сверстниками и взрослыми. 4. Обеспечить формирования двигательной активности и приемлемого уровня физической подготовленности.	Методы: Беседы, рассказ, объяснение, демонстрация, игра, сопряженное воздействие на компоненты физической и социальной готовности, расчленённый и целостный методы познания основных движений ролей. Формы: экскурсии и игры-походы, занятия по физической культуре, мероприятия по физической культуре в режиме дня (утренняя гимнастика «побудка»), физкультурные паузы, физкультурные праздники.
Результат: Достижение высокого уровня форсированности умений самостоятельного и качественного выполнения естественных двигательных действий в соответствии с внешними условиями и потребностями передачи образов; высокого уровня физической подготовленности; способностей межличностного общения	
Диагностика, анализ, внесение корректив в содержание обучения	

Рис. 3. Содержание этапов применения сюжетно-ролевых игр как средства физического воспитания старшего дошкольного возраста

Таблица 1.

Результаты экспертной оценки (n=44) технологии формирования нравственных ценностных ориентаций студенческой молодежи посредством моделирования проблемных жизненных ситуаций

	Научная обоснованность и педагогическое сопровождение проекта	Оценка (в баллах) ($\bar{x} \pm g$)
1	Проработанность целеполагания	8,5±1,32
2	Актуальность рассматриваемой проблемы	8,6±2,9
3	Содержательная и методическая проработанность	8,4±1,6
4	Соответствие используемых методик, технологий и форм работы поставленным целям и задачам	7,8 ± 1,6
Итого по разделу		8,3±1,5
	Проработанность механизма реализации	
5	Методическое обеспечение	7,8±1,3
6	Реалистичность	9,0±1,5
7	Результативность	7,9±2,4
8	Эффективность	8,0±1,6
9	Наличие методических рекомендаций	7,2±1,5
10	Воспроизводимость применяемых методик	8,9±1,6
Итого по разделу		8.1 ±1,7
Итого по всему проекту		8,2±1,6

Шкала оценивания:

0-3 баллов — позиция отсутствует;

4-6 баллов — низкий уровень представления позиции;

7-8 баллов — средний уровень представления позиции;

9-10 баллов — высокий уровень представления позиции.