

2017-2018 уч. год

**Анализ результатов диагностики по методике Е.О. Смирновой, И.А. Рябковой
"Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников".**

Одной из наиболее острых и актуальных проблем современной детской психологии и дошкольной педагогики является реальное состояние сюжетно - ролевой игры. Думаю, что все согласятся с тем, что именно в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования дошкольного возраста: воображение, мышление, самосознание и т.д. Вместе с тем мы видим, что игра все чаще вытесняется из жизни дошкольников, становясь не самостоятельной (притом ведущей) деятельностью, а средством обучения. Однако для реализации образовательной программы, построенной на игре, дети должны уметь играть. Для того, чтобы выполнить свою ведущую роль и действительно стать средством развития ценных личностных качеств, сама игра должна иметь определенный уровень развития, соответствующий возрасту.

В 2017-2018 учебном году во всех 4-х дошкольных группах нашей школы проведена диагностика игровой деятельности детей по методике Е.О. Смирновой, И.А. Рябковой "Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников".

В диагностике сюжетно-ролевой игры детей использовался метод наблюдения психолого-педагогической команды школы в течение учебного года (октябрь-март), а также в ходе совместного группового обсуждения психолога и педагогов группы. Общее количество продиагностированных детей составило 104 человека, от общего количества детей дошкольных групп школы - 109. Период проведения диагностики (совместного обсуждения): май, 2017-2018 уч. года.

В 2016-2017 учебном году во время совместного обсуждений результатов диагностики с руководителем проекта Кислицыной Г.В. решили, что сравнительный анализ будет проводиться между второй младшей - средней группой и между старшей – подготовительной группой. Так как авторы методики дают возрастные нормы диагностики результатов, начиная с 5 лет, поэтому данные диагностики детей от 3-5 лет нами больше констатируются, а результаты диагностики детей от 5-7 лет даются с нормами выполнения.

Уровень сюжетно-ролевой игры детей диагностировался по 7 основным критериям:

- 1. Уровень реализации роли в игре** (фиксировалось, на каком уровне ребенок реализует роль в игре: через действия, через сюжет или через ролевые отношения);
- 2. Сюжет игры** (наблюдали, и анализировали, какие чаще всего ребенок использует сюжеты в игре: бытовые, приключенческие или фантастические).
- 3. Количество игровых действий** (он определялся количеством используемых действий во время игры);
- 4. Использование пространства игры** (наблюдали, каким образом ребенок организует игровое пространство: выходит за его пределы, создает воображаемое пространство или использует только реальное пространство);
- 5. Предметный материал игры** (он определялся набором или количеством используемых предметов, игрушек во время игры);
- 6. Использование предметов** (фиксировалось, какие предметы ребенок задействует во время игры: натуральные, заместители или воображаемые).
- 7. Уровень взаимодействия со сверстником в игре** (анализировали, как ребенок взаимодействует со сверстником: наблюдает, подражает, идет на компромисс, подчиняется или управляет игрой).

В таблице 1 мы приводим названия сюжетно – ролевых игр, в которые играли дети дошкольного возраста в период 2017 – 2018 учебный год.

Таблица 1

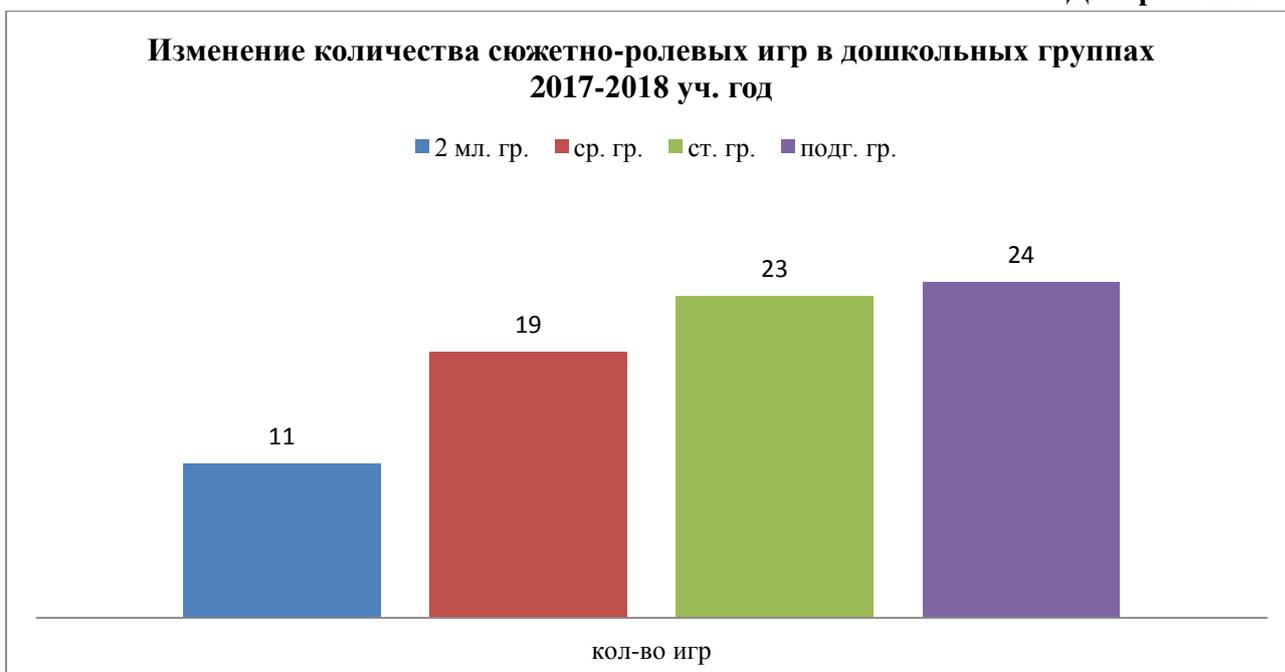
№ п/п	Названия сюжетно – ролевых игр	Младшая группа	Средняя группа	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
		дети четвертого года жизни	дети пятого года жизни	дети шестого года жизни	дети седьмого года жизни
1.	«Семья»	+	+	+	+
2.	«Поликлиника»	+	+	+	+
3.	«Больница»	+	+	+	+
4.	«Магазин»	+	+	+	+
5.	«Кафе»	+	+	+	+
6.	«Стройка»	+	+	+	
7.	«Прогулка на автомобиле»		+	+	
8.	«Прогулка с животным»	+	+		
9.	«Мастерская»	+	+	+	
10.	«Парикмахерская», «Салон красоты»	+	+	+	+
11.	«Ветеринарная клиника»	+		+	+
12.	«Полиция»	+	+	+	+
13.	«Землетрясение»		+		
14.	«Охота»		+		
15.	«Военные»		+	+	+
16.	«Автомастерская», «Автосервис»		+	+	+
17.	«Путешествие на корабле»		+	+	
18.	«Военный корабль»		+		+
19.	«Прогулка в парке»		+		+
20.	«Приезд гостей»		+		
21.	«Поездка на автобусе»			+	
22.	«Волшебные птицы»			+	
23.	«Аптека»			+	+
24.	«Искатели сокровищ»			+	
25.	«Путешествие на поезде»			+	
26.	«Почта»			+	+
27.	«Ателье»			+	+
28.	«Школа»				+
29.	«Полет на самолете»				+
30.	«Полет на вертолете»				+
31.	«Битва за Москву»				+
32.	«Разведчики»				+
33.	«Военный самолет»				+
34.	«Военный госпиталь»			+	+

35.	«Путешествие»			+	+
36.	«Скорая помощь»				+

Из таблицы 1 мы видим, что на протяжении периода с 3-7 лет, дети играют в такие игры, как: «Семья», «Поликлиника», «Больница», «Магазин» «Кафе», «Парикмахерская. Салон красоты». Возможно, это связано с тем, что это сферы социальной жизни детей, которые окружают детей часто. Постепенно круг сюжетно-ролевых игр расширяется, появляются игры – путешествия, военные игры, волшебные игры, игры – приключения т.д. Усложняется сюжет игр детей старшего дошкольного возраста. Мы видим, что дети играют в «Ателье», «Школу», «Почту», «Военный госпиталь», в полеты на самолете или вертолете. В ходе совместного с воспитателями (ст. и подг. группы) анализа сюжетно-ролевой игры выяснилось, что ходу игры предшествует совместная с детьми подготовительная работа. Например, дети не просто садятся в самолет (вертолет) и куда-то летят. Дети строят аэропорт, готовят билеты, пассажиры проходят контроль и т.д. Совместно со взрослыми дети изучали правила поведения в транспорте и т.д.

В диаграмме 1 приведены данные изменения количества сюжетно-ролевых игр в дошкольных группах.

Диаграмма 1



Данные диаграммы 1 показывают, что в среднем количество игр от младшей группы до подготовительной к школе группы увеличивается в 2 раза. Наибольший скачок в увеличении количества сюжетно – ролевых игр происходит в средней группе, где находятся дети пятого года жизни: было 11 сюжетно – ролевых игр – стало 19.

Сравнительный анализ результатов диагностики сюжетно-ролевой игры в младшей и средней группе, май, 2017-2018 уч. года.

В диагностике приняло участие 50 человек: 23 ребенка из младшей группы и 27 детей из средней группы.

1. Уровень реализации роли в игре.

Таблица 2

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	через действие	69,6	48,2
2.	через сюжет	8,7	3,7
3.	через ролевые отношения	-	-
4.	через действие и сюжет	21,7	29,6
5.	через действие, сюжет и ролевые отношения	-	18,5

Диаграмма 2



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети младшего дошкольного возраста смешанные уровни реализации роли в игре: через действие и сюжет, дети пятого года жизни начинают использовать в ходе сюжетно-ролевой игры все три варианта реализации роли: действие, сюжет и ролевые отношения (18,5%). Более половины детей четвертого года жизни (69,6%) и почти половина исследуемых детей пятого года жизни (48,2%) реализуют роль в игре через действие. Треть детей средней группы (29,6%) реализуют роль через действие и сюжет, в младшей группе таких детей выявилось 21,7%.

2. Сюжет игры.

Таблица 3

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	бытовой	73,9	70,3
2.	три варианта: бытовой приключенческий, фантастический	-	3,7
3.	бытовой и приключенческий	26,1	22,3
4.	приключенческий и фантастический	-	3,7

Диаграмма 3



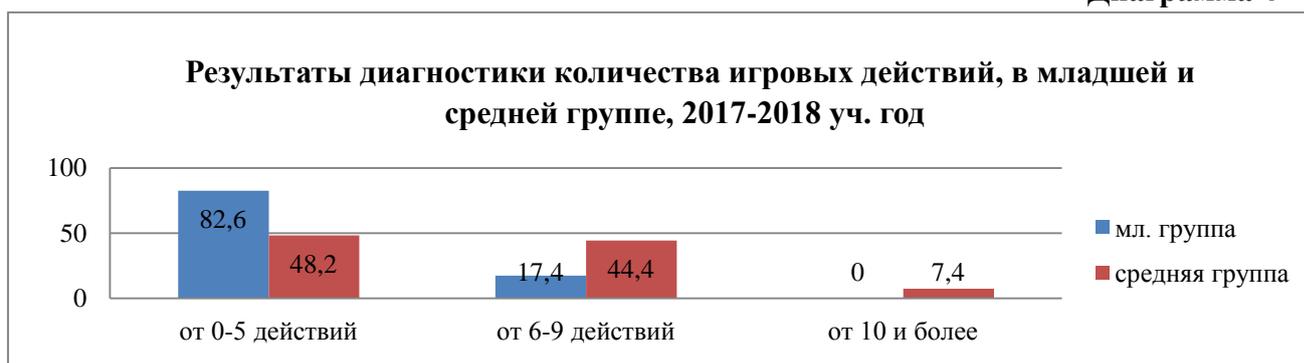
Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети младшего дошкольного возраста начинают использовать в ходе сюжетно-ролевой игры смешанные сюжеты: бытовой и приключенческий, приключенческий и фантастический; все три варианта сюжета игры использует 3,7% детей пятого года жизни. Большинство детей младшего дошкольного возраста использует в ходе игры бытовые сюжеты 73,9% и 70,3% соответственно. Приблизительно одинаковое количество детей младшего дошкольного возраста использует в сюжетно-ролевой игре бытовые и приключенческие сюжеты 26,1% и 22,3% соответственно.

3. Количество игровых действий.

Таблица 4

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	от 0 до 5 действий	82,6	48,2
2.	от 6 до 9 действий	17,4	44,4
3.	от 10 и более действий	-	7,4

Диаграмма 4



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети младшего дошкольного возраста пока практически не используют в ходе сюжетно-ролевой игры от 10 и более действий, таких детей выявилось 7,4%. Дети четвертого года жизни в основном используют в ходе игры до 5 действий – 82,6% , остальные 17,4% могут использовать в ходе игры от 6 до 9 действий. Данные диагностики детей пятого года жизни показывают приблизительно равное распределение результатов. Практически половина детей средней группы (48,2%) использует в ходе сюжетно-ролевой игры до 5 действий и 44,4% детей использует от 6 до 9 действий.

4. Пространство игры.

Таблица 5

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	реальное пространство	47,8	55,6
2.	три варианта: реальное пространство, выходит за пределы пространства, воображаемое пространство.	13,0	3,7
3.	реальное и воображаемое пространство.	34,8	7,4
4.	реальное пространство и выходит за пределы пространства.	4,4	33,3

Диаграмма 5



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети используют различные, в том числе и смешанные пространства сюжетно-ролевой игры. Например, они могут использовать для игры не только реальное пространство, но и реальное и воображаемое пространство, реальное пространство, но при этом могут выходить из него; выявились дети, которые могут использовать все три варианта использования пространства в ходе сюжетно-ролевой игры. Практически половина исследуемых детей младшего дошкольного возраста использует в ходе игры реальное пространство: 47,8% и 55,6% соответственно. Треть детей четвертого года жизни могут использовать в ходе игры реальное и воображаемое пространство – 34,7%, тогда как таких детей в средней группе выявилось - 7,4%. Треть детей пятого года жизни могут использовать в ходе игры реальное пространство, но при этом выходят из него – 33,3%.

5. Предметный материал игры (количество).

Таблица 6

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	от 0 до 5 предметов	91,3	63,0
2.	от 6 до 9 предметов	8,7	37,0
3.	от 10 и более предметов	-	-

Диаграмма 6



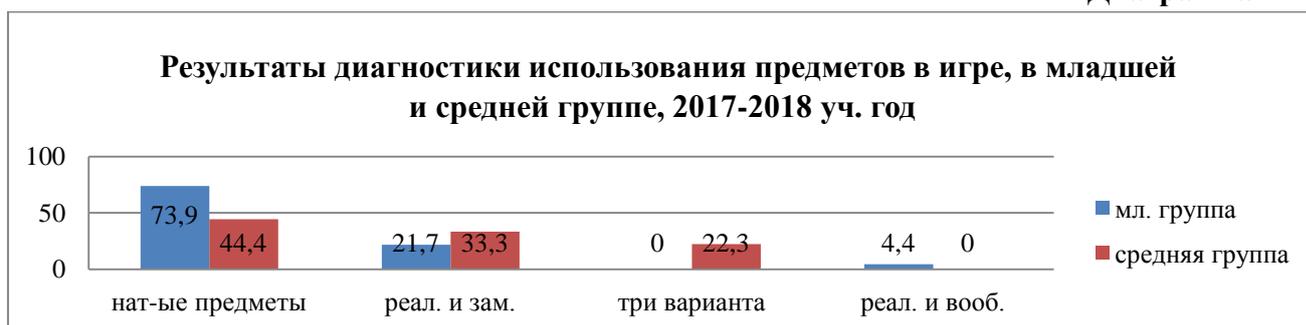
Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети младшего дошкольного возраста не используют более 10 предметов в ходе сюжетно – ролевой игры, что вполне соответствует возрастным нормам развития. Большинство детей младшей группы используют до 5 предметов в игре – 91,3%. Треть детей средней группы (37,0%) может использовать в игре от 6 до 9 предметов.

6. Использование предметов.

Таблица 7

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	натуральные (реальные) предметы	73,9	44,4
2.	реальные предметы и предметы-заместители	21,7	33,3
3.	три варианта: реальные предметы, предметы-заместители, воображаемые предметы	-	22,3
4.	реальные и воображаемые предметы	4,4	-

Диаграмма 7



Вывод. Все три варианта использования предметов в игре (натуральные, предметы – заместители, воображаемые предметы) могут использовать 22,3% детей пятого года жизни. Большинство детей четвертого года жизни 73,9% и 44,4% детей пятого года жизни используют в ходе сюжетно-ролевой игры реальные предметы. Треть детей средней группы (33,3%) использует в ходе игры реальные предметы и предметы – заместители. Не выявилось в ходе исследования детей пятого года жизни, которые бы использовали в сюжетно-ролевой игре реальные и воображаемые предметы.

7. Уровень взаимодействия со сверстниками.

Таблица 8

п\п	Показатели	Младшая группа «Гномики» (%)	Средняя группа «Колибри» (%)
1.	наблюдает	21,7	18,6
2.	подражает	21,7	3,7
3.	подражание, наблюдение, подчинение	-	11,1
4.	подчинение	4,3	-
5.	управление игрой	4,3	14,8
6.	наблюдение и компромисс	4,4	14,8
7.	подражание и подчинение	8,7	3,7
8.	управление и компромисс	26,1	18,5
9.	подчинение и наблюдение	8,8	14,8

Диаграмма 8



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети пока только учатся взаимодействовать друг с другом. Данные наблюдений показывают, что дети в ходе взаимодействия могут понаблюдать за игрой, а затем включиться в нее. Один ребенок из младшей группы активно стремится управлять игрой, тогда, как 26,1% его сверстников могут управлять игрой, но при этом при необходимости идут на компромисс, а в средней группе таких детей выявилось - 18,5%.

Сравнительный анализ результатов диагностики сюжетно-ролевой игры в старшей и подготовительной к школе группе, май, 2017-2018 уч. года.

В диагностике приняло участие 54 человека: 26 детей из старшей группы и 28 детей подготовительной к школе группы.

1. Уровень реализации роли в игре.

Таблица 9

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	11,5	7,1
2.	средний	58,0	32,1
3.	высокий	30,5	60,8

Диаграмма 9



Вывод. Хочется отметить, что более половины детей седьмого года жизни (60,8%) реализуют роль в ходе сюжетно-ролевой игры на высоком уровне. Они чаще всего реализуют роль в игре через сюжет и ролевые отношения. Треть детей подготовительной группы (32,1%) реализуют роль через сюжет или ролевые отношения, некоторые используют сюжет и действие, что соответствует условной возрастной норме развития. 2 человека из подготовительной группы (7,1%) имеют низкий уровень реализации роли в игре, они реализуют роль в игре через действие. Отмечаем, что эти 2 ребенка имеют низкий уровень речевого развития и состоят на учете невролога (И.А., Ж.Р.). Треть детей старшей группы (30,5%) реализуют роль в игре на высоком уровне, то есть реализуют роль в ходе игры через ролевые отношения, через сюжет и ролевые отношения.

2. Сюжет игры.

Таблица 10

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	34,6	46,7
2.	средний	46,2	49,8
3.	высокий	19,2	3,5

Диаграмма 10



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети старшего дошкольного возраста используют в ходе сюжетно-ролевой игры смешанные сюжеты: бытовой и приключенческий, приключенческий и фантастический; все три варианта сюжета. На среднем уровне развития сюжета игры находятся практически половина детей старшего дошкольного возраста: 46,2%, 49,8% соответственно. Треть детей шестого года жизни (34,6%) и почти половина детей седьмого года жизни (46,7%) используют в сюжетно – ролевой игре только бытовые сюжеты, что ниже условной возрастной нормы.

3. Количество игровых действий.

Таблица 11

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	3,8	17,8
2.	средний	57,6	75,1
3.	высокий	38,6	7,1

Диаграмма 11



Вывод. Проанализировав данные, мы увидели, что более половины детей старшей группы использовали ходы сюжетно-ролевой игры от 6 до 9 игровых действий (57,6%). Количество таких детей к подготовительной группе увеличивается и становится – 75,1%. Треть детей шестого года жизни используют в ходе игры от 10 и более предметов, что выше условной возрастной нормы. **В ходе исследования, выявилось, что 5 детей из подготовительной группы (17,8%), которые используют в ходе сюжетно-ролевой игры до 5 игровых действий. Важно проанализировать, ситуацию развития детей и возможные причины низкого уровня использования игровых действий в игре.**

4. Пространство игры.

Таблица 12

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	3,8	39,3
2.	средний	69,2	35,7
3.	высокий	27,0	25,0

Диаграмма 12



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети старшего дошкольного возраста используют смешанные пространства сюжетно-ролевой игры. Например, они могут использовать для игры не только реальное пространство, но и реальное и воображаемое пространство, реальное пространство, но при этом могут выходить из него;

выявились дети, которые могут использовать все три варианта использования пространства в ходе сюжетно-ролевой игры. **Один ребенок шестого года жизни (3,8%) использует в ходе игры реальное пространство, и 11 детей седьмого года жизни (39,3%).** Приблизительно одинаковое количество детей и в старшей и в подготовительной группе используют пространство игры на высоком уровне, 27,0% и 25,0% соответственно.

5. Предметный материал игры (количество).

Таблица 13

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	3,8	64,3
2.	средний	61,6	35,7
3.	высокий	34,6	-

Диаграмма 13

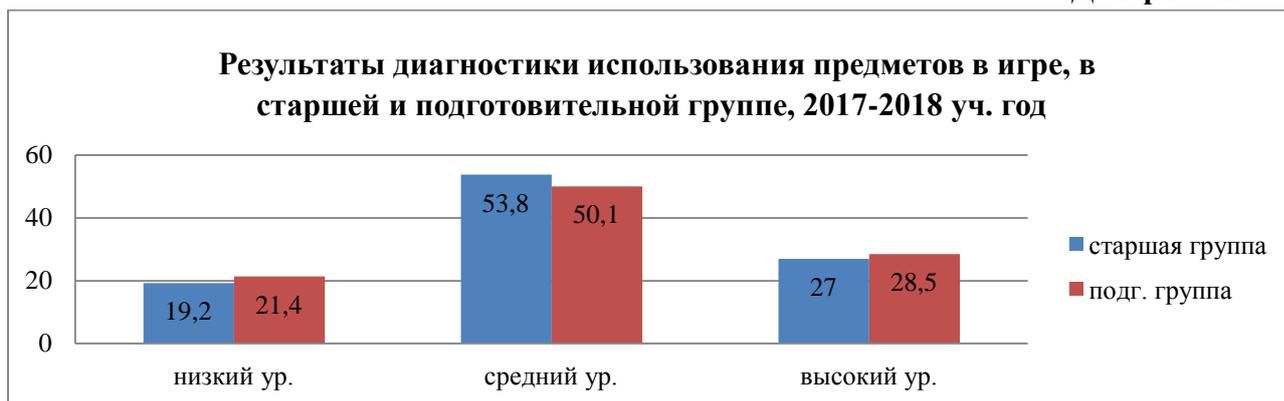


Вывод. Тревожит, что более половины исследуемых детей седьмого года жизни (64,3%) используют в ходе игры до 5 предметов. Не выявилось в подготовительной группе детей, которые бы использовали в сюжетно-ролевой игре более 10 предметов. Предполагая, что возможно дети подготовительной группы больше используют воображаемых предметов, мы увидели, что таких детей 28,5%, поэтому важно проанализировать данную ситуацию развития и запланировать развивающую работу в данном направлении. Несколько лучше результаты диагностики детей шестого года жизни. Всего 1 ребенок старшей группы использует в ходе игры до 5 предметов (И.Н.). Хочется отметить, что ребенок в этом учебном году адаптировался к условиям детского сада, часто пропускал посещение группы по болезни. Более половины детей старшей группы (61,6%) используют в игре от 6 до 9 предметов и 34,6% используют более 10 предметов.

6. Использование предметов (реальные, заместители, воображаемые).

Таблица 14

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	низкий	19,2	21,4
2.	средний	53,8	50,1
3.	высокий	27,0	28,5



Вывод. Все три варианта использования предметов в игре (натуральные, предметы – заместители, воображаемые предметы) могут использовать 27,0% детей шестого года жизни и 28,5% детей седьмого года жизни. Пять детей старшей группы (19,2%) и 6 детей подготовительной группы (21,4%) используют в ходе игры только реальные предметы. Практически половина исследуемых детей старшего дошкольного возраста использует в ходе своих игр реальные предметы и предметы – заместители, реальные предметы и воображаемые предметы.

7. Уровень взаимодействия со сверстниками.

Таблица 15

п\п	Уровень	Старшая группа «Подсолнушки» (%)	Подготовительная группа «Чудо-Град» (%)
1.	Ниже нормы	19,2	25,0
2.	Возрастная норма	42,4	53,6
3.	Выше нормы	38,4	21,4

Диаграмма 15



Вывод. Из результатов наблюдений мы видим, что дети взаимодействуют друг с другом в основном в соответствии с условной возрастной нормой. Данные наблюдений показывают, что дети в ходе взаимодействия могут использовать различные (комбинированные) способы взаимодействия: наблюдать и подражать игре; управлять и идти на компромисс; наблюдать и подчиняться, т.е. принимать на себя роль и действовать в соответствии с нею и т.п. Практически половина исследуемых детей старшего

дошкольного возраста (42,4%, 53,6%) умеют взаимодействовать друг с другом в ходе сюжетно-ролевой игры. Треть исследуемых взаимодействует на достаточно высоком уровне, т. е. эти дети идут на компромисс, но могут и конструктивно управлять игрой: помогать тем, кому сложно, терпеливо объяснять правила игры и т.д. Нужно помогать в развитии социальных навыков взаимодействия в игре некоторым детям из старшей и подготовительной группы: 19,2%, 25,0%. Эти дети часто предпочитают наблюдать за ходом игры; не могут четко подчиняться требованиям роли в игре; не идут на компромисс или предпочитают только подчиняться в игре, не предлагая своих вариантов развития хода игры. Педагогам группы важно обратить внимание на таких детей: составить ИОП, обратиться с запросом к психологу, провести консультацию с родителями.

Вывод. Проанализировав результаты диагностики уровня развития сюжетно-ролевой игры, мы увидели, что, в основном, уровень развития игры детей младшего и старшего дошкольного возраста соответствует условной возрастной норме.

На совместных лабораториях с педагогами дошкольных групп важно проанализировать некоторые результаты диагностики:

- В ходе исследования, выявилось, что 17,8% детей из подготовительной группы используют в ходе сюжетно-ролевой игры до 5 игровых действий. Важно проанализировать, ситуацию развития детей и возможные причины низкого уровня использования игровых действий в игре.
- Тревожит, что более половины исследуемых детей седьмого года жизни (64,3%) используют в ходе игры до 5 предметов. Не выявилось в подготовительной группе детей, которые бы использовали в сюжетно-ролевой игре более 10 предметов. Предполагая, что возможно дети подготовительной группы больше используют воображаемых предметов, мы увидели, что таких детей 28,5%, поэтому важно проанализировать данную ситуацию развития и запланировать развивающую работу в данном направлении.
- Проанализировать, почему почти 40,0% детей подготовительной группы (39,3%) используют в ходе сюжетно – ролевых игр только реальное пространство.
- Провести анализ и составить план развивающей работы по направлению «Развитие сюжета в игре». Так как практически половина исследуемых детей седьмого года жизни (46,7%) использует в ходе игры только бытовые сюжеты.
- Важно помогать в развитии социальных навыков взаимодействия в игре некоторым детям из старшей и подготовительной группы: 19,2%, 25,0%. Дети часто предпочитают наблюдать за ходом игры; не могут четко подчиняться требованиям роли в игре; не идут на компромисс или предпочитают только подчиняться в игре, не предлагая своих вариантов развития хода игры. Педагогам группы важно обратить внимание на таких детей: составить ИОП, обратиться с запросом к психологу, провести консультацию с родителями.