

ИЗУЧЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ С ТЯЖЕЛЫМИ НАРУШЕНИЯМИ ЗРЕНИЯ

БУРБО Анастасия Викторовна

студент

ОСИПОВА Лариса Борисовна

кандидат педагогических наук, доцент

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет
г. Челябинск, Россия

В статье рассматривается проблема изучения особенностей сюжетно-ролевой игры у детей с тяжелыми нарушениями зрения. Авторы анализируют специфику развития игровой деятельности у таких детей, а также предлагают диагностическую методику изучения развития особенностей игры. Методика предполагает анализ различных специфических аспектов игры детей с нарушениями зрения.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, дети старшего дошкольного возраста, дети с тяжелыми нарушениями зрения

Роль игры в развитии ребенка нельзя переоценить. В работах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина игра рассматривается как ведущая деятельность дошкольного возраста.

В игре у ребенка формируются психологические качества и личностные особенности. В игровой деятельности дети получают опыт поведения в среде сверстников, проявляют самостоятельность, воспроизводят то, что произвело на них впечатление. Особое место в жизни ребенка занимает сюжетно-ролевая игра.

Проблеме игры детей дошкольного возраста посвящены многие исследования. К ним относятся исследования, направленные на изучение теории ролевой творческой игры, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.В. Менджерицкой, С.А. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др.

Изучению игровой деятельности детей с нарушениями зрения посвящены работы Л.И. Солнцевой, Л.И. Плаксиной, Д.А. Маллаева, В.З. Денискиной. Они отмечают, что у детей с нарушениями зрения сюжетно-ролевая игра имеет специфические особенности и отстает от нормы [3; 4].

Игра детей с тяжелыми нарушениями зрения характеризуется наличием фрагментарных представлений об окружающем мире, предметах и действиях с ними из-за недостаточного социального опыта. У этих детей отмечается бедность игрового сюжета, также

снижение уровня взаимодействий во время игры между ее участниками.

Развитие игры детей с тяжелыми нарушениями зрения должно осуществляться в процессе специального обучения всем элементам игры. Необходимо обогащать и развивать сюжет игр, расширять знания и представления детей, обучать их игровым действиям, способам общения при организации игры. Без специального обучения игра не способна стать деятельностью, которая обеспечивает развитие ребенка с нарушенным зрением. На первоначальном этапе коррекционной работы необходимо провести диагностику уровня развития сюжетно-ролевой игры.

В доступной литературе специальных методик по изучению сюжетно-ролевой игры детей с тяжелыми нарушениями зрения нами не выявлено. Вместе с тем, учитывая общие закономерности нормального и аномального развития, можно предположить, что методики, используемые для изучения игровой деятельности детей дошкольного возраста, не имеющих нарушения зрения, мы можем использовать и при изучении сюжетно-ролевой игры детей, имеющих нарушения зрения.

Одним из доступных эффективных методов изучения сюжетно-ролевой игры Л.В. Занков, М.А. Данилов выделяют наблюдение. Описывая содержание программы наблюдения за сюжетно-ролевой игрой, Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина опираются на структуру сю-

жетно-ролевой игры [5]. Исходя из этого, важно изучить не только наличие игровых действий, но и интерес ребенка к игре, его мотивацию к ней, уровень взаимоотношений между участниками игры

Подобные компоненты возможно изучать и в процессе диагностики сюжетно-ролевой игры детей с тяжелыми нарушениями зрения. Вместе с тем, на наш взгляд, целесообразно расширить и уточнить содержание наблюдаемых параметров, учитывая специфику развития ребенка с нарушениями зрения.

Опираясь на методики изучения сюжетно-ролевой игры Н.Ф. Комаровой «Диагностика игры детей», практикум по детской психологии Г. А. Урунтаевой, Ю.А. Афонькиной, методику Р.Р. Калининой «Изучение игровой деятельности» [2; 5; 1], а также учитывая специфические особенности детей с нарушениями зрения, нами были уточнены и конкретизированы параметры наблюдения. Это позволило нам составить программу наблюдения за сюжетно-ролевой игрой детей с нарушениями зрения с целью ее изучения. Перейдем к описанию программы.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 8 показателям, каждый из которых включает в себя несколько параметров. Рассмотрим их подробнее.

1. Мотивационный аспект:

1) Проявляет ли ребенок инициативу к игре?

2) Как часто играет ребенок?

3) Отзывается ли на приглашение участвовать в игре?

2. Сюжет игры:

1) Присутствует ли сюжет или преобладают игровые действия?

2) Какие сюжеты преобладают в игре?

3) Осуществляет ли игровые действия в соответствии с сюжетом?

4) Наличие отсутствия стереотипности сюжета?

3. Содержание игры:

1) Насколько разнообразны замыслы игр у детей?

2) Сколько игровых задач ставит ребенок?

3) Насколько разнообразны поставленные игровые задачи?

4) Какова степень самостоятельности детей при постановке игровых задач?

5) Есть ли «игра рядом»?

4. Роль:

1) Участники игры.

2) Обсуждение ролей до игры.

3) Распределение ролей.

4) Умеет ли придерживаться роли в игре?

5. Игровые действия:

1) Преобладание вербальных действий.

2) Подмена игровых действий манипуляциями с игрушками.

3) Использует предметные игровые действия и действия с предметами-заместителями?

4) Использует изобразительные игровые действия (действие-движение с воображаемым предметом, сопровождаемое речевым комментарием)?

5) Проговаривает ли часть игровых событий и место действия?

6. Средства:

1) Самостоятельно подбирает игровые средства или с помощью взрослого?

2) Использование атрибутики при подделке взрослого, самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3) Использование предметов-заместителей.

7. Выполнение правил:

1) Понимание правил игры.

2) Соблюдение правил во время игры.

8. Игровая коммуникация:

1) Эмоциональный отклик.

2) Проявление доброжелательного отношения.

3) Адекватная коммуникация во время игровых диалогов.

4) Вербальная или невербальная коммуникация.

5) Участие в определении общего замысла игры.

6) Смена игровых партнеров.

7) Индивидуальная или групповая игра?

К работам данных авторов нами были добавлены показатели, которые важны при изучении уровня сюжетно-ролевой игры детей с тяжелыми нарушениями зрения.

Так, при изучении мотивационного аспекта нужно обращать внимание на то, отзывается ли ребенок на приглашение принять участие в игре или нет. При изучении такого параметра, как содержание игры, отмечать, присутствует ли у детей игра рядом или они играют вместе.

При изучении игровой коммуникации нами были добавлены такие показатели, как эмоциональный отклик, проявление доброжелательного отношения к участникам игры, для того чтобы определить уровень развития коммуникативных отношений между детьми.

Данные мы предлагаем ранжировать по трем уровням: низкий, средний, высокий. Основанием для определения критериев ранжирования были работы Н.Ф. Комаровой, Р.Р. Калининой, Г.А. Урунтаевой, Ю.А. Афонькиной.

Далее дадим характеристику каждого уровня развития сюжетно-ролевой игры.

Показатели высокого уровня:

Дети начинают играть по собственной инициативе, количество играющих детей постоянно меняется, дети играют в группе. Роли обозначаются непосредственно перед игрой. Наблюдается полноценное исполнение игровой роли и соответствующих ей действий. В круг игровых действий входят те, которые передают отношение к партнерам по игре. Роль понимается, называется ребенком и выдерживается до конца игры. В ходе игры дети используют ролевую речь. Роль определяет логику и характер игровых действий, игровые действия отличаются разнообразием, последовательностью, взаимодействием с партнерами по игре. Правила ясно понимаются, соблюдаются, есть приоритет игрового правила над непосредственным желанием. Наблюдается адекватная, доброжелательная коммуникация между детьми. В игре дети используют как вербальные, так и невербальные средства общения.

Показатели среднего уровня:

Дети играют как по собственной инициативе, так и по предложению взрослого. Роли называются детьми, в них есть элементарное

разделение функций, но они не определяются перед игрой. При исполнении роли выполняются связанные с ней действия, логика которых определяется последовательностью событий. Расширяется набор игровых действий. Ребенок понимает игровые правила, но не всегда им следует, негативно реагирует на изменения поведения других участников игры. Дети используют ролевые фразы, но во время игры могут проявляться привычные внеигровые отношения. Детям трудно играть в группе, легче реализуются игровые отношения в паре. Наблюдаются доброжелательные отношения между детьми, однако они не всегда могут адекватно реагировать на поведение участников игры.

Показатели низкого уровня:

Дети начинают играть только по инициативе взрослого, самостоятельно инициативу к игре не проявляют. Ребенок не отзывается на приглашение принять участие в игре или реагирует негативно. Игровые задачи ставятся взрослым. Наблюдается отсутствие действий с предметами, направленных на партнера. Роли детьми различаются слабо и не называются, определяются по характеру действий, а не наоборот; выполняются повторяющиеся автономные и однообразные действия с предметами, не создается единый сюжет. Предметы-заместители не используются, игровые средства подбираются взрослым. Логика игровых действий отсутствует; правила игры не устанавливаются, потому что дети не могут им следовать. Игровая коммуникация не наблюдается или наблюдается слабо: дети не проявляют эмоций, не взаимодействуют друг с другом, наблюдается игра рядом, ролевых высказываний нет.

Таким образом, с помощью предложенной программы обследования можно изучить все компоненты сюжетно-ролевой игры, а также выявить специфические особенности игры детей с тяжелыми нарушениями зрения. Результаты обследования позволят составить индивидуальные программы по коррекции имеющихся недостатков и продумать содержание коррекционных мероприятий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Калинина Р.Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. – СПб.: Речь, 2013. – 144 с.
2. Комарова Н.Ф. Диагностика игры детей: метод. рек. – М.: Педагогика, 1986. – 239 с.
3. Маллаев Д.М. Педагогические основы формирования игры слепых и слабовидящих детей, как средство коррекции их нравственного и физического развития. – М.: 1995. – 569 с.
4. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. – М.: Сфера, 2010. – 176 с.
5. Урунтаева Г.А. Практикум по детской психологии: учеб, пособие для студентов педвузов. – М.: Владос, 1995. – 291 с.

THE STUDY OF THE FEATURES OF THE PLOT-ROLE PLAY OF CHILDREN WITH SEVERE VISUAL IMPAIRMENT**BURBO Anastasia Viktorovna**

Student

OSIPOVA Larisa BorisovnaCandidate of Sciences in Pedagogy, Associate Professor
South Ural State University of Humanities and Education
Chelyabinsk, Russia

The article deals with the problem of studying the features of story-role play in children with severe visual impairment. The authors analyze the specifics of the development of play activity in such children, and also propose a diagnostic method for studying the development of game features. The methodology involves the analysis of various specific aspects of the game of children with visual impairments.

Keywords: story-role-playing game, older preschool children, children with severe visual impairment.

The role of play in a child's development cannot be overestimated. In the works of L. S. Vygotsky, A.N. Leontiev, D.B. Elkonin, the game is considered as the leading activity of preschool age.

In the game, the child develops psychological qualities and personal characteristics. In play activities, children gain experience of behavior among their peers, show independence, reproduce what impressed them. A special place in the life of a child is occupied by a story-role-playing game.

Many studies have been devoted to the problem of preschool children's play. These include studies aimed at studying the theory of role-playing creative play, L.S. Vygotsky, A.N. Leontiev, D.V. Menzheritskaya, S.A. Rubinstein, D.B. Elkonin, etc.

The works of L.I. Solntseva, L.I. Plaksina, D.A. Mallaev, V.Z. Deniskina. They note that in children with visual impairments, the plot-role-

playing game has specific features and lags behind the norm [3; 4].

The play of children with severe visual impairments is characterized by the presence of fragmented ideas about the world around them, objects and actions with them due to insufficient social experience. These children have a poor game plot, as well as a decrease in the level of interactions during the game between its participants.

The development of the game of children with severe visual impairments should be carried out in the process of special training in all elements of the game. It is necessary to enrich and develop the plot of games, expand the knowledge and ideas of children, teach them game actions, ways of communicating when organizing a game. Without special training, the game cannot become an activity that ensures the development of a child with impaired vision. At the initial stage of correctional work, it is necessary to diagnose the level of development of the

story-role-playing game.

In the available literature, we have not identified any special methods for studying the plot-role play of children with severe visual impairments. At the same time, taking into account the general patterns of normal and abnormal development, it can be assumed that the techniques used to study the play activities of preschool children without visual impairment can also be used in the study of plot-role play of children with visual impairment.

L.V. Zankov and M.A. Danilov single out observation as one of the available effective methods of studying the plot-role game. Describing the content of the program of observation of the plot-role game, G.A. Uruntaeva, Yu.A. Afonkina rely on the structure of the plot-role game [5]. Based on this, it is important to study not only the presence of game actions, but also the child's interest in the game, his motivation for it, and the level of relationships between the participants in the game.

Similar components can also be studied in the process of diagnosing the plot-role play of children with severe visual impairments. At the same time, in our opinion, it is advisable to expand and clarify the content of the observed parameters, taking into account the specifics of the development of a child with visual impairments.

Based on the methods of studying the plot-role-playing game N.F. Komarova «Diagnostics of children's play», workshop on child psychology G.A. Uruntaeva, Yu.A. Afonkina, R.R. Kalinina's methodology «The study of play activity» [2; 5; 1], as well as taking into account the specific characteristics of children with visual impairments, we clarified and specified the observation parameters. This allowed us to create a program for monitoring the plot-role play of children with visual impairments in order to study it. Let's move on to the description of the program.

The analysis of gaming activity is carried out according to 8 indicators, each of which includes several parameters. Let's look at them in more detail.

1. The motivational aspect:

- 1) Does the child take the initiative to play?
- 2) How often does the child play?
- 3) Does he respond to the invitation to participate in the game?

2. The plot of the game:

1) Is there a plot or is the game action predominant?

2) What plots prevail in the game?

3) Does the game perform actions in accordance with the plot?

4) Is there a lack of stereotypical plot?

3. The content of the game:

1) How diverse are the ideas of children's games?

2) How many game tasks does the child set?

3) How diverse are the game tasks?

4) What is the degree of independence of children in setting game tasks?

5) Is there a «game nearby»?

4. The role:

1) The participants of the game.

2) Discussing roles before the game.

3) Distribution of roles.

4) Does he know how to stick to a role in the game?

5. Game actions:

1) The predominance of verbal actions.

2) Substitution of game actions by manipulating toys.

3) Uses object-based game actions and actions with substitute objects?

4) Uses pictorial game actions (action-movement with an imaginary object, accompanied by a speech comment)?

5) Does part of the game events and the location of the action speak?

6. Tools:

1) Does he choose his own gaming tools or with the help of an adult?

2) The use of paraphernalia at the suggestion of an adult, independent direct use of paraphernalia (toy dishes, dummy products, medicine bottles, etc.).

3) The use of substitute items.

7. Implementation of the rules:

1) Understanding the rules of the game.

2) Compliance with the rules during the game.

8. Game communication:

1) Emotional response.

2) A manifestation of a friendly attitude.

3) Adequate communication during game dialogues.

4) Verbal or non-verbal communication.

5) Participation in determining the overall design of the game.

6) Change of playing partners.

7) Individual or group game?

We have added indicators to the works of these authors, which are important when studying the level of story-role play of children with severe visual impairments.

So, when studying the motivational aspect, you need to pay attention to whether the child responds to the invitation to participate in the game or not. When studying a parameter such as the content of the game, note whether the children have a game nearby or they play together.

When studying game communication, we added indicators such as emotional response, the manifestation of a friendly attitude towards the participants of the game, in order to determine the level of development of communicative relations between children.

We propose to rank the data on three levels: low, medium, and high. The basis for determining the ranking criteria were the works of N.F. Komarova, R.R. Kalinina, G.A. Uruntaeva, Yu.A. Afonkina.

Next, we will give a description of each level of development of the story-role-playing game.

High-level indicators:

Children start playing on their own initiative, the number of children playing is constantly changing, children play in a group. The roles are indicated immediately before the game. There is a full-fledged performance of the playing role and the corresponding actions. The range of game actions includes those that convey an attitude towards the partners in the game. The role is understood, called a child, and is sustained until the end of the game. During the game, children use role-playing speech. The role determines the logic and nature of game actions, game actions are diverse, consistent, and interact with game partners. The rules are clearly understood, respected, and there is a priority of the game rule over the immediate desire. There is adequate, friendly communication between children. In the game, children use both verbal and non-verbal means of communication.

Average level indicators:

Children play both on their own initiative and

at the suggestion of an adult. The roles are called children, they have an elementary division of functions, but they are not defined before the game. When performing a role, actions related to it are performed, the logic of which is determined by a sequence of events. The set of game actions is expanding. The child understands the game rules, but does not always follow them, reacts negatively to changes in the behavior of other participants in the game. Children use role-playing phrases, but during the game, habitual non-gaming relationships may manifest themselves. It is difficult for children to play in a group, it is easier to realize playing relationships in a couple. There are friendly relations between children, but they may not always respond adequately to the behavior of the participants in the game.

Low-level indicators:

Children start playing only on the initiative of an adult, they do not take the initiative to play on their own. The child does not respond to the invitation to participate in the game or reacts negatively. Game tasks are set for adults. There is a lack of actions with objects aimed at the partner. The roles of children differ slightly and are not named, are determined by the nature of actions, and not vice versa; repetitive autonomous and monotonous actions with objects are performed, a single plot is not created. Substitute items are not used, game tools are selected by adults. There is no logic to the game actions; the rules of the game are not set because children cannot follow them. Game communication is not observed or is poorly observed: children do not show emotions, do not interact with each other, there is a game nearby, there are no role-playing statements.

Thus, with the help of the proposed examination program, it is possible to study all the components of the plot-role-playing game, as well as to identify the specific features of the game of children with severe visual impairment, the results of the examination will allow you to make individual programs to correct existing shortcomings and think over the content of corrective measures.

REFERENCES

1. *Kalinina R.R.* Psychological and pedagogical diagnostics in kindergarten. SPb.: Rech, 2013. 144 p.
2. *Komarova N.F.* Diagnostics of children's game: method. rek. Moscow: Pedagogy, 1986. 239 p.
3. *Mallaev D.M.* Pedagogical bases of formation of the game of blind and visually impaired children as a means of correction of their moral and physical development. M.: 1995. 569 p.
4. *Solntseva O.V.* Preschooler in the world of game. Accompaniment of children's story games. Moscow: Sphere, 2010. 176 p.
5. *Uruntaeva G.A.* Practicum on child psychology: textbook for students of pedagogical universities. Moscow: Vlados, 1995. 291 p.