

Отрывок готовой дипломной работы на тему:

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРОЙ В СРЕДНЕМ ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Целью дипломной работы является изучение особенностей формирования ответственности сюжетно-ролевой игры в среднем дошкольном возрасте.

ВВЕДЕНИЕ

В сюжете отражаются действия реальной жизни, в следствие этого он находится в зависимости от социального навыка ребят и степени осознания ими отношений между людей. Сюжет определяет направление игровых поступков. Многообразие содержания игры (при одном и том же сюжете — различное содержание игры).[8, с.34].

В формировании становления игры выделяют надлежащие рубежи: 1-ый период в данном развитии – ознакомительная игра – по собственному мотиву, данному ребёнку взрослым сквозь предмет-игрушку, является предметно-игровой работой. В её содержание включают воздействия манипулирования, осуществляемые операциями обследования. Данная работа малыша очень быстро (к 5-6 мес.) заменяет своё психологическое содержание: операции обследования переходят в приблизительные воздействия, которые в силу индивидуальностей предметных критериев исполняются предметно-специфическими операциями.

Другой период, получивший заглавие отобразительная игра, начинается при условии перехода предметно-специфических операций в ранг поступков, что связано с достижением ребёнком на прошлом этапе определённого

значения навыка поступков с игрушками – носителями эталонных качеств предметов людского обихода.

Предметно-специфические (отражающие своеобразные качества предмета) действия с игрушками исполняются особенными операциями с ними и ориентированы на получение с поддержкой предмета какого-эффекта. Это предметно-опосредованные операции, появление коих – кульминационный этап становления психического содержания игры в раннем детстве.[4, с. 13]. Как раз появление предметно-опосредованных операций формирует нужную эмоциональную основу для формирования у ребёнка именно предметной работы, родовым симптомом которой считается предметная опосредованность. В критериях содержательного (делового) общественного общения ребёнок буквально узнаёт название предмета и это свежее познание он переносит в собственную игру. В игре ребёнок протекает дорога от отражения качеств предметов, воспроизводя их в всевозможных эффектах, вплоть до отражения их социально-фиксированного предназначения.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, на основе всего выше изложенного следует сделать некоторые выводы.

Игра сегодня является просто видом деятельности детей, но и средством их развития. Игры известны ещё с давних времён существует множество их классификаций. Однако, в настоящем исследовании мы остановились собственно на сюжетно-ролевой игре.

Нами было установлено, что сюжетно-ролевая игра сегодня позволяет формировать у малышей множество навыков, а также

способствует развитию целого ряда качеств. И одним из таковых является чувство ответственности.

Как показывает практика, это чувство необходимо формировать с того периода, когда малыш начинает осознавать данный мир, понимать все происходящие в нём процессы. Это возраст, когда ребёнок начинает осознавать свою роль в обществе и мире в целом, изучает буквы, учится читать. А именно это средняя группа детского сада, то есть дети 4 – 5 лет.

В процессе сюжетно-ролевой игры чувство ответственности особо интенсивно развивается у малыша. Он учится взаимодействовать с окружающими и играть не только свою роль, но и следить за ролью своих друзей. Особо примером такой игры является игра в больницу, когда малыши чувствуют свою ответственность за якобы лечение больных.