

УДК 378.14

## ИЗУЧЕНИЕ УРОВНЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА У БУДУЩИХ ПЕДАГОГОВ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ

Рзаева Е.И.

*Шуйский филиал Ивановского государственного университета, Шуя, e-mail: rzaeva15@rambler.ru*

В современных условиях развития дошкольного образования умение воспитателя детского сада осуществлять психолого-педагогическое сопровождение игровой деятельности детей дошкольного возраста с научных позиций становится одним из компонентов его профессиональной компетентности. В свою очередь, перед педагогическими вузами стоит задача формирования игровой компетентности у студентов – будущих педагогов дошкольных образовательных организаций. Эти положения и определяют актуальность исследования. Статья посвящена вопросам оценки уровня сформированности игрового пространства как важной составляющей игровой компетенции педагогов дошкольных образовательных организаций. Описана методика изучения уровня развития игрового пространства. В качестве показателей сформированности игрового пространства используются три критерия, отражающие основные характеристики изучаемого феномена игры, а именно: развитие диалектического мышления, интеграция игрового пространства, интерпретация игровых контекстов. Особое внимание уделено описанию методов их измерения. В статье рассмотрены результаты экспериментального исследования, направленного на оценку уровня развития игрового пространства как структуры сознания играющего человека, у студентов очной и заочной форм обучения. В качестве подтверждения эффективности применяемых методов исследования была проведена оценка степени связи между показателями, полученными в результате проведения диагностики игрового пространства у студентов разных форм обучения на основании расчета коэффициента корреляции «Хи-квадрат».

Ключевые слова: бакалавры педагогического вуза, педагоги дошкольных образовательных организаций, сюжетно-ролевая игра, игровая компетентность, игровое пространство, диалектическое мышление.

## THE STUDY OF DEVELOPMENT LEVEL OF THE PLAY SPACE AMONG FUTURE TEACHERS OF PRESCHOOL EDUCATION ORGANIZATIONS

Rzaeva E.I.

*Shuya branch of Ivanovo State University, Shuya, e-mail: rzaeva15@rambler.ru*

In modern conditions of development of preschool education, the ability of a kindergarten teacher to provide psychological and pedagogical support for the play activities of preschool children from a scientific point of view becomes one of the components of professional competence. Pedagogical universities are faced with the task of forming of the game competence of future teachers of preschool educational organizations. The article is devoted to the assessment of the level of formation of the play space as an important component of the game competence of teachers of preschool educational organizations. The method of studying the development level of the play space is described. Three criteria reflecting the main characteristics of the game phenomenon under study are used as indicators of the formation of the play space: the development of dialectical thinking, the integration of the play space, and the interpretation of game contexts. Special attention is paid to the description of the measurement methods. The article deals with the results of an experimental study of both full-time and part-time students aimed at assessing the development level of the play space. As a confirmation of the effectiveness of the applied research methods, the degree of correlation between the indicators obtained.

Keywords: bachelor of education, teachers of preschool education organizations, sociodramatic play, game competence, play space, dialectical thinking.

Профессиональный стандарт педагога (воспитателя дошкольного образовательного учреждения), «Концепция дошкольного воспитания», Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО) определяют вектор развития системы дошкольного образования в нашей стране: поддержку сюжетно-ролевой игры дошкольника. Игровая деятельность спонтанно не развивается. Для успешного формирования

игровой деятельности необходимо, чтобы высококвалифицированные педагоги дошкольных образовательных организаций (ДОО) направляли ее развитие в нужное русло. В ФГОС ДО прописано: «Педагогические работники, реализующие Программу, должны обладать основными компетенциями, необходимыми для создания условия развития детей...» [1, с. 22]. Профессиональный стандарт педагога нацеливает на «развитие профессионально значимых компетенций, необходимых для решения образовательных задач развития детей раннего и дошкольного возраста с учетом особенностей возрастных и индивидуальных особенностей их развития» [2, с. 13]. Таким образом, подготовка специалистов должна отвечать требованиям современного этапа развития дошкольного образования. Только педагог, обладающей игровой компетентностью, может осуществлять сопровождение игровой деятельности дошкольников с научных позиций.

Наше исследование, посвященное формированию у студентов педагогического вуза игровой компетентности, проходило по двум этапам. На первом этапе мы изучали процесс развития игрового пространства у детей дошкольного возраста. «Игровое пространство» это «особая структура сознания, включающая диалектическое видение ситуации, умение ребенка отражать объект в двух функциях, т.е. умение поставить мысленно предмет на позицию противоположную той, которую занимал он в реальном пространстве» [3, с. 62]. Результаты исследования показали, что развитие игрового пространства детерминирует развитие игровой деятельности и оказывает позитивное влияние на общее интеллектуальное развитие ребенка.

На втором этапе исследования мы изучали игровую компетентность педагога ДОО, структура которой определяется рядом компонентов: «психолого-педагогических знаний, игровых умений и личного отношения воспитателя к игре» [4, с. 171]. Особое внимание было уделено изучению критериев, показателей оценки и уровней развития игровой компетентности у студентов. Игровое пространство является одним из критериев оценки уровня развития игровой компетентности воспитателя [4]. Таким образом, для того чтобы педагоги ДОО могли развивать игровую деятельность, у них необходимо сформировать на высоком уровне все компоненты игровой компетентности, в том числе и игровое пространство.

Цель исследования состоит в разработке диагностического инструментария для изучения игрового пространства у студентов педагогического вуза.

### **Материалы и методы исследования**

Материалом исследования являлись: методики диагностики диалектического мышления Н.Е. Вераксы, Е.Е. Крашенинникова; тест Ю.Н. Емельянова, Ю.М. Орлова по изучению уровня развития эмпатических способностей; методика Е.В. Груздовой, направленная на исследование рефлексивных способностей воспитателя; личные

исследования автора, отраженные в авторских статьях в области формирования игровой компетентности у студентов педагогического вуза. В качестве теоретических методов исследования использовались: анализ научной литературы, документов в области дошкольного образования. В экспериментальной части исследования были использованы эмпирические методы: наблюдение, эксперимент, тестирование.

### **Результаты исследования и их обсуждение**

Констатирующий эксперимент был проведен в Шуйском филиале Ивановского государственного университета. Участниками констатирующего эксперимента были студенты дневного отделения бакалавриата, направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки: «Начальное образование», «Дошкольное образование») и студенты заочного отделения бакалавриата направления подготовки 050100.62 «Педагогическое образование», профиль «Дошкольное образование». Студенты обучаются по стандарту ФГОС 3++. Такая выборка была взята не случайно. Для нас было интересно сравнить уровни развития игрового пространства у студентов, имеющих только теоретическую подготовку (дневного отделения), и студентов – практиков (заочного отделения), работающих в ДОО и имеющих различный стаж педагогической деятельности. Уровень развития игрового пространства у студентов определялся по трем критериям: «развитие диалектического мышления; интеграция игрового пространства; интерпретация игровых контекстов» [4, с. 171].

Выбранные критерии отражают основные характеристики феномена игрового пространства. Первый критерий - развитие диалектического мышления, показывает умение выполнять диалектические действия, «характеризующие стратегии преобразования противоречивых проблемных ситуаций, и средства диалектического мышления...» [5, с. 376]. Творческая сюжетно-ролевая игра основана на умении трансформировать предметы из реального пространства в воображаемую ситуацию, без создания которой игра невозможна. В процессе создания воображаемой ситуации человек играющий производит диалектические умственные действия: превращения, объединения, опосредствования и др. [6]. Так как механизмом развития игрового пространства является диалектическое мышление, то у педагога ДОО должно быть сформировано диалектическое мышление, позволяющее ему видеть проблему, находить варианты ее решения, совершать диалектические преобразования предметов с целью создания воображаемой ситуации [7].

Второй критерий - интеграция игрового пространства, показывает умение играющего объединять свое игровое пространство с игровыми пространствами других участников игры. Сюжетно–ролевая игра – это коллективный вид деятельности. У каждого играющего есть свое индивидуальное игровое пространство, интегрирующее в сознании совокупность

воображаемых ситуаций. По сути – это есть игровой опыт играющего человека. Чем больше воображаемых ситуаций аккумулируется в сознании человека, тем больше у него возможностей в осуществлении игровой деятельности. Центры индивидуальных игровых пространств стремятся к интеграции, к объединению. В этом случае формируется единый центр игрового пространства, общий для всех играющих. Для его образования необходимо, чтобы играющие эмоционально идентифицировали себя с другими, чувствовали игровые состояния друг друга, понимали кто, во что и как играет [8]. Интеграция игрового пространства считается высокой, если его границы подвижны и готовы к объединению с игровыми пространствами других детей.

Третий критерий - интерпретация игровых контекстов, показывает умение прочитывать игровые контексты друг друга, а также умение интерпретировать реальную ситуацию в игровом смысле. Воображаемые ситуации структурируются в игровом пространстве, которое накладывается на реальное пространство и позволяет человеку увидеть в одной реальной ситуации возможность осуществления не одной, а нескольких игр. Чем выше интерпретация, тем больше игровых смыслов может увидеть играющий человек в одном объекте, ситуации, тем больше игровых контекстов становится для него очевидными в рамках одной ситуации.

Экспериментальное исследование проводилось индивидуально с каждым испытуемым. Всего в исследовании принимали участие 50 человек. Методика измерения показателей приведена в таблице 1.

Таблица 1

Методика изучения уровня развития игрового пространства как составляющей игровой компетентности

Критерии оценки	Методы измерения показателей
Развитие диалектического мышления	Методика «Чёрное-белое». Автор Веракса Н.Е. Методика «Необычное дерево». Автор Веракса Н.Е. Методика «Первое – последнее». Автор Крашенинников Е.Е.
Интеграция игрового пространства	Тест на выявление эмпатических способностей. Авторы Ю.Н. Емельянов, Ю.М. Орлов. Методика «Играем вместе» (авторская)
Интерпретация игровых контекстов	Методика выявления рефлексивных способностей воспитателя. Автор Груздова Е.В. Методика «Назови игру» (авторская)

Анализ результатов исследования по первому критерию: развитие диалектического мышления показал, что студенты очной и заочной формы обучения испытывали значительные трудности при выполнении диалектических умственных действий. По методике «Чёрное-белое», направленной на диагностику диалектического мыслительного действия опосредствования, в основном студенты давали недиалектические ответы: 70% студентов очной формы обучения и 82% студентов заочной формы обучения. Переходные ответы, в которых был показан процесс перехода одной противоположности в другую, были

зафиксированы у 15% студентов очного обучения и 13% студентов–заочников. Диалектические ответы продемонстрировали 15% студентов очного обучения и 5% студентов заочного обучения. Методика «Необычное дерево», направленная на выявление диалектических действий превращения, опосредствования показала следующие результаты: нормативный уровень продемонстрировали 75% студентов очной формы обучения и 85% студентов заочной формы обучения; смысловой уровень – соответственно 15% и 10%; диалектический уровень 10% и 5%. Методика «Первое – последнее», выявляющая умение совершать группу диалектических мыслительных действий (смены альтернативы, превращения, замыкания, опосредствования), показала, что для студентов очной и заочной форм обучения предложенные задания оказались трудными. Диалектические ответы, в которых начало и конец ряда совпадали или принцип построения ряда менялся на противоположный, дали 35% студентов дневного отделения и 22% заочного отделения. Соответственно недиалектические ответы показали 65% студентов очной формы обучения и 78% заочной формы обучения. Максимально возможное количество баллов (38) никто из студентов не набрал. На основании полученных данных мы можем говорить о низком уровне развития диалектического мышления у студентов обеих форм обучения.

Интеграцию игрового пространства (второй критерий) мы оценивали с помощью теста Ю.Н. Емельянова, Ю.М. Орлова на выявление эмпатических способностей. Большинство студентов заочной формы (54%) показали третий (высокий) уровень развития эмпатии. Они проявили высокую чувствительность к эмоциональным состояниям других людей, ярко проявляли собственное эмоциональное состояние, на эмоциональном уровне идентифицировали себя с другими. Процесс объединения себя с другими участниками игры на основе эмоциональной связи у них был четко выражен. У 46% студентов заочной формы обучения был выявлен второй (средний) уровень развития способности чувствовать игровые состояния других людей. Процесс объединения себя с другими участниками игры на основе эмоциональной связи у них был выражен не четко. Свои эмоции они проявляли не ярко. Студенты очной формы обучения по этой методике продемонстрировали: второй уровень – 35% и третий уровень – 50%. Первый (низкий) уровень был выявлен у 15% студентов очного отделения, что свидетельствует о наличии невыраженной способности к определению игровых состояний других людей и неготовности к объединению с другими играющими. Методика «Играем вместе» (авторская) показала низкий уровень интеграции игрового пространства (25%) и средний уровень интеграции (75%) у студентов очного обучения. Высокий и средний уровни интеграции были выявлены у заочников в соотношении 40% и 60%. Студенты заочной формы обучения продемонстрировали более высокую интеграцию игрового пространства. Это подтверждает нашу мысль, что в процессе практической

деятельности происходит обогащение игрового опыта воспитателя детского сада. Каждый день, направляя развитие сюжетно–ролевой игры дошкольников в нужное русло, воспитатель, учитывая интересы детей, продумывает сюжеты игр, создание воображаемых ситуаций. Таким образом, его игровой опыт увеличивается за счет воображаемых ситуаций, которые являются структурными компонентами игрового пространства.

Третий критерий - интерпретация игровых контекстов, изучался с помощью методики выявления рефлексивных способностей воспитателя Е.В. Груздовой и авторской методики «Назови игру». С помощью первой методики мы определяли у студентов уровень развития способности видеть реальную ситуацию со стороны и умение находить в ней игровые контексты. Полученные данные показывают, что большинство студентов очного (75%) и заочного обучения (62%) обнаружили первый (низкий) уровень. Они не проявили способности к вычленению игровых возможностей в реальной ситуации при решении возникшей проблемы. Второй (средний) уровень развития умения обнаруживать в реальной ситуации игровые контексты был выявлен у 25% студентов очного обучения и 26% студентов заочной формы обучения. Третий (высокий) уровень развития рефлексивных способностей, характеризующийся умением ярко вычленять игровые возможности в реальной ситуации, показали 12% студентов заочной формы обучения. У студентов очной формы обучения третий уровень не был выявлен ни у кого. Методика «Назови игру» была направлена на выявление умения прочитывать игровые контексты друг друга. Результаты исследования показали, что студенты очного и заочного обучения продемонстрировали в своем большинстве низкий уровень, что соответствует 80% и 75%. Это выражается в том, что студенты испытывали значительные затруднения в интерпретации игровых контекстов друг друга. Средний уровень был выявлен у 20% студентов очного отделения и 25% заочной формы обучения. Высокого уровня интерпретации игровых контекстов не было выявлено ни у кого. Описанная выше методика позволила определить у студентов уровни развития игрового пространства, которые представлены в таблице 2.

Таблица 2

Описание уровней развития игрового пространства

Показатели оценки уровня развития игрового пространства	Уровни развития игрового пространства		
	низкий	средний	высокий
Развитие диалектического мышления	Студенты не умеют делать диалектические преобразования, диалектические умственные действия не сформированы	При совершении диалектических преобразований и диалектических умственных действий испытывают затруднения	Свободно делают диалектические преобразования, диалектические умственные действия сформированы

Интеграция игрового пространства	Игровое пространство замкнуто. Отсутствует общий центр игрового пространства	Границы игрового пространства подвижны, возможно объединение индивидуальных игровых пространств. Общий центр игрового пространства обозначен	Границы игрового пространства динамичны, готовы к объединению с игровыми пространствами других играющих. Игра возможна в любом месте. Общий центр игрового пространства четко обозначен
Интерпретация игровых контекстов	Студенты испытывают значительные затруднения при интерпретации реальных ситуаций в игровом смысле. В реальной ситуации улавливают 1-3 игровых смысла	Студенты при интерпретации реального пространства в игровом смысле допускают ошибки, в реальных ситуациях улавливают до 10 игровых смыслов	Студенты безошибочно интерпретируют реальное пространство в игровом смысле, в реальной ситуации улавливают от 10 и более игровых смыслов

Распределение студентов по уровню развития игрового пространства отражено в таблице 3.

Таблица 3

Уровни развития игрового пространства у студентов

Группы	1 критерий			2 критерий		3 критерий		Общий уровень
	Чёрное – белое	Необычное дерево	Первое – последнее	Тест (Емельянов Ю.Н., Орлов Ю.М.)	Играем вместе	Методика Груздова Е.В.	Назови игру	
очники	Н-70%	Н-75%	Н-65%	Н-15%	Н-25%	Н-75%	Н-80%	низкий
	С-15%	С-15%	С-35%	С-35%	С-75%	С-25%	С-20%	
	В-15%	В-10%	В-	В-50%	В-	В-	В-	
	низкий			средний		низкий		
заочники	Н-82%	Н-85%	Н-78%	Н-	Н-	Н-62%	Н-75%	низкий
	С-13%	С-10%	С-22%	С-46%	С-60%	С-26%	С-25%	
	В- 5%	В-5%	В-	В-54%	В- 40%	В-12%	В-	
	низкий			средний		низкий		

Выполняя исследование функции распределения результатов диагностических работ студентов по трем описанным методикам на основе критерия «Хи-квадрат» на уровне значимости 0,05, мы приняли гипотезу о существенном сходстве этих показателей у респондентов сравниваемых групп, что позволяет доверять полученным экспериментальным данным и делать обоснованные выводы.

### Выводы

Таким образом, игровое пространство, как важная составляющая игровой компетентности педагога ДОО, находится на низком уровне развития как у студентов очной формы обучения, так и у студентов–заочников. В связи с этим в процессе профессиональной подготовки бакалавров – будущих педагогов ДОО необходимо целенаправленно проводить работу по формированию игрового пространства. Высокий уровень сформированности игрового пространства будет способствовать формированию высокого уровня игровой

компетентности педагога ДОО. Такой воспитатель детского сада сможет развить сюжетно-ролевую игру дошкольника до высших уровней ее развития. Это положительно отразится на общем уровне познавательного развития ребенка и подготовки его к школе.

### Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования //Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва. [Электронный ресурс] URL: [http://xn--273--84d1f.xn--p1ai/akty\\_minobrnauki\\_rossii/prikaz-minobrnauki-rf-ot-17102013-no-1155](http://xn--273--84d1f.xn--p1ai/akty_minobrnauki_rossii/prikaz-minobrnauki-rf-ot-17102013-no-1155) (дата обращения: 28.06.2021).
2. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (с изменениями и дополнениями). [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/70535556/> (дата обращения: 23.06.2021).
3. Рзаева Е.И. Роль игрового пространства в развитии творчества у детей дошкольного возраста // Научный поиск. 2012. № 4.5. С.60-62.
4. Рзаева Е.И. Критерии и показатели уровня развития игровой компетентности будущих воспитателей дошкольных образовательных учреждений // Ярославский педагогический вестник. 2016. № 3. С. 170-174.
5. Веракса Н.Е., Свиридова Е.В., Туребаев Д.А., Фоминых А.Я. Диалектическое мышление дошкольников и шкала оценивания поддержки диалектического мышления детей образовательной средой дошкольного учреждения // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2019. Т. 9. № 4. С. 374-389.
6. Веракса Н.Е. Диалектическое мышление: логика и психология // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15. № 3. С. 4-12.
7. Белолуцкая А.К. Подходы к исследованию диалектического мышления // Психологический журнал. 2017. Т. 38. № 2. С. 44-54.
8. Веракса Н.Е., Белолуцкая А.К. Эмоциональное и когнитивное развитие детей дошкольного возраста: анализ зарубежных и российских исследований роли диалектического мышления в регуляции аффекта и распознавании сложных чувств // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Психология и педагогика. 2021. Т. 18. № 1. С. 104-121.