

ИГРА КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ ОБЩЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

© 2015

А.А. Володева, аспирант кафедры педагогики и психологии

Северо-Осетинский государственный университет имени К.Л. Хетагурова, Владикавказ (Россия)

Ключевые слова: ролевая игра; общение; взаимоотношения; социализация; игровая деятельность.

Аннотация: Статья посвящена вопросу использования сюжетной ролевой игры в дошкольных учреждениях с целью развития коммуникативных способностей и успешной социализации детей дошкольного возраста. Описывается процесс проведения экспериментальных ролевых игр в детском саду и результаты внедрения данной методики.

Постановка проблемы в общем виде и ее связь с важными научными и практическими задачами. На протяжении тысячелетий умы многих ученых занимала загадка человеческих отношений, а еще больше такое явление, как дружба. Как она возникает, когда, по каким причинам? Многие психологи XX века исследовали это явление на дошкольниках, так как считается, что именно в этом возрасте уже существуют реальные отношения между сверстниками. На наш взгляд, этой проблеме уделено не достаточно внимания, практически нет глубоких, основательных работ по проблеме связи ролевой игры и содержательного, личностного общения дошкольников. Исходя из вышесказанного нами была предпринята попытка исследовать и соотнести эти две важнейшие сферы деятельности дошкольника.

В этой связи выдвинута гипотеза, что, впервые возникая в совместной сюжетно-ролевой игре, содержательное общение, личностные отношения людей путем постоянного проигрывания усваиваются, а затем и присваиваются детьми, имеют возможность выходить за пределы игровой деятельности.

В своем исследовании мы использовали такие методы, как наблюдение, формирующий эксперимент. Первый этап исследований – пассивное наблюдение за детьми средней группы детского сада. Второй этап исследования – формирование сюжетно-ролевой игры. Заключительный этап – эмпирическое наблюдение за общением в группе и сравнение его с общением до формирования игры.

Не случайно была выбрана именно сюжетно-ролевая игра, а не какая-то другая деятельность. Сюжетно-ролевая игра – это ведущий тип деятельности в дошкольном возрасте, а отношения со сверстниками становятся для ребенка очень важными, так как общению со взрослыми ребенок начинает предпочитать общение с ровесниками. Именно в ролевой игре возникает содержательное общение, которое потом может переноситься за пределы игры.

Данная проблема, на наш взгляд, очень актуальна именно в настоящее время, когда уделяется огромное внимание личности, индивидуальности ребенка, а общественное отчуждение все более и более возрастает. Необходимо научить ребенка взаимоотношениям в коллективе, обществе. А сделать это можно на основе знаний о влиянии на общение ведущего типа деятельности – ролевой игры. Таким образом, мы сможем формировать нужные нам отношения в детском коллективе (а значит, в будущем – и во взрослом), опираясь на законы развития детской психики.

Анализ последних исследований и публикаций, в которых рассматривались аспекты этой проблемы и на которых обосновывается автор; выделение неразрешенных раньше частей общей проблемы

Сюжетно-ролевая игра впервые появляется у детей на границе раннего и дошкольного возраста. Главным в игре детей-дошкольников является роль, которую берет на себя ребенок. Существенным моментом создания такой игровой ситуации является перенос значений с одного предмета на другой. Ролевая игра, по исследованиям Р.В. Овчаровой [1], особенно чувствительна к сфере деятельности людей и отношений между ними, ее содержанием является именно эта сфера. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в деятельность взрослых людей. Некоторыми психологами (А.В. Петровский [2], Р.А. Смирнова [3], Д.Б. Эльконин [4] и др.) был выдвинут ряд новых положений в психологии детской игры: ролевая игра является социальной по своему происхождению, а соответственно – и по содержанию; 2) игра на границе дошкольного возраста возникает не спонтанно, а формируется под влиянием воспитания; 3) игра в дошкольном возрасте особенно сензитивна к сфере человеческой деятельности и межличностных отношений. Что же касается внутренней позиции ребенка по отношению к другим детям, то здесь следует рассмотреть феномен «познавательного эгоцентризма» (основное качество мышления дошкольника), который исследовал Ж. Пиаже. Под этой особенностью Пиаже понимал недостаточное ограничение своей точки зрения от других возможных, а отсюда и ее фактическое господство. Нормы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становятся через игру источником развития морали самого ребенка. Этим вопросам посвящены работы З.Б. Дзуцевой [5], И. Кон [6], В.К. Кочисова [7], А.С. Макаренко, А.Б. Федуловой [8], И.М. Хадиковой [9]. Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого. Исследованиям вышеуказанных проблем посвящены работы М.И. Бекоевой [10], О.У. Гогицаевой [11], А.Ю. Гранкина [12], А.В. Петровского [2], С.Р. Чеджемова [13], В.М. Холмогоровой [14] и др.

Формирование целей статьи (постановка задания). Необходимость данной исследовательской работы была обусловлена тем, что до сих пор не ясны до конца механизмы влияния ролевой игры

на общение детей дошкольного возраста и переноса возникающих отношений на другие сферы жизни ребенка, хотя существует достаточно данных о том, что содержательное общение сверстников возникает именно в ролевой игре. В игре существует два пласта общения между детьми: игровое общение и неигровое – реальное. С развитием игры ролевое общение все более сокращается, уступая место реальному общению. И здесь естественно было бы предположить, что, формируя ролевую игру у дошкольников, мы тем самым будем развивать их межличностное общение. Наша цель исследовать связь ролевой игры и реального общения дошкольников.

Изложение основного материала исследования с полным обоснованием полученных научных результатов. Общение дошкольника со сверстниками развивается главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Поэтому игра оказывает огромное влияние на развитие общения детей в этот период.

Содержание игр в дошкольном возрасте меняется следующим образом: от предметных действий людей к отношениям между ними, а затем к выполнению правил, регулирующих поведение и отношения людей. Как отмечают в своих исследованиях некоторые ученые (М.И. Бекоева [10], О.У. Гогицаева, В.К. Кочисов [15] и др.), в играх старших детей они обычно договариваются о ролях, а затем развертывают сюжет игры по определенному плану, воссоздавая объективную логику событий в определенной последовательности. Каждое действие, производимое ребенком, имеет свое логическое продолжение в другом, сменяющем его действии. Вещи, игрушки и обстановка получают определенные игровые значения, которые сохраняются на протяжении всей игры. Дети играют вместе, и действия одного ребенка связаны с действиями другого. Разыгрывание сюжета и роли заполняет всю игру. Для детей, как подчеркивает И.М. Хадикова [9], является важным выполнение всех требований, связанных с ролью, и они подчиняют этим требованиям все свои игровые действия. Появляются неписанные, но обязательные для игроков внутренние правила, вытекающие из роли и игровой ситуации. Чем больше развернута игра, тем больше этих внутренних правил, которые распространяются на все большее и большее количество игровых моментов: на ролевые взаимоотношения детей, на значения, придаваемые игрушкам, на последовательность в развертывании сюжета. Это то, что касается процесса протекания игры.

Процесс перехода от уровня мышления, характерного для дошкольного периода развития, к более высоким формам очень сложен. Скорее всего, выделение взрослого как образца действия, возникающее на границе раннего и дошкольного периодов развития, уже содержит в себе возможность такого перехода. Ролевая игра приводит к изменению позиции ребенка – со своей индивидуальной и специфически детской – на новую позицию взрослого. Само принятие ребенком роли

и связанное с этим изменение значения вещей, вовлекаемых в игру, представляет собой непрерывную смену одной позиции на другую. А это может означать то, что ребенок учится смотреть на проблему с разных точек зрения, учитывать и чужие мнения, принимать их. Таким образом, игра имеет огромное значение для нормального психического развития ребенка, а также она имеет огромное воспитательное значение. Так как содержание ролей главным образом сосредоточено вокруг норм отношений между людьми, то есть ее основным содержанием являются нормы поведения, существующие среди взрослых людей, то в игре ребенок как бы переходит в развитый мир высших форм человеческой деятельности, в развитый мир правил человеческих взаимоотношений. Игра имеет значение, отмечает С.Р. Чеджемов [13], и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого. Но для нашей работы главное, что можно выделить из анализа ролевой игры – это то, что реальное содержательное общение, впервые возникнув и развиваясь в игре, потом переходит в другие виды деятельности, а позже может само становиться особым видом деятельности.

Особое внимание исследователей (З.Б. Дзудцевой, Н.В. Тимошкиной [16], О.У. Гогицаевой, М.И. Бекоевой, С.Д. Гуриевой, В.С. Мухиной, Р.И. Жуковской [17], Р.В. Овчаровой) привлекает изучение просоциального поведения (то есть действия ребенка в пользу другого). В дошкольном возрасте это – помощь товарищу, способность уступить ему, поделиться важными для ребенка вещами.

В отношении дошкольников любопытные материалы можно встретить в книге В.С. Мухиной, где осуществляется попытка наметить те линии, по которым общение со сверстниками воздействует на общее психическое развитие ребенка.

Исходя из этих данных мы предположили, что, выводя детей на более высокий уровень развития ролевой игры путем формирующего эксперимента, мы сможем вывести на более высокий уровень общения детей, сделать его менее конфликтным, более содержательным и личностно ориентированным. Формирование ролевой игры в нашем эксперименте заключалось в том, что были отобраны дети (два мальчика и две девочки), с которыми экспериментатор занимался на протяжении четырех месяцев 1–2 раза в неделю по 1 часу. Цель данных занятий – повышая уровень развития ролевой игры, проследить, изменится ли качество общения между детьми экспериментальной группы (и если изменится, то как?) по сравнению с остальными детьми (контрольной группой).

В экспериментальную группу дети были отобраны не случайно. Группа подбиралась так, чтобы там оказались дети с разным уровнем развития ролевой игры, с разной степенью конфликтности, общительные и замкнутые.

Состав экспериментальной группы можно охарактеризовать следующим образом: были отобраны дети с недостаточным уровнем развития ро-

левой игры и проблемами в общении со сверстниками, одна девочка, очень «сильная» по сравнению с остальными, была взята как образец для подражания, как бы ведущая данной группы.

Во время формирования ролевой игры были использованы следующие сюжеты игр: «Гости», «Магазин», «Больница», «Детский сад», «Путешествие», «Телевидение», «Семья», «Полицейские и преступники».

«Гости». В эту игру дети играли на протяжении всего эксперимента. Сюжет игры заключается в том, что дети инсценируют какой-то семейный праздник и устраивают торжество. Они накрывают на стол, украшают «комнату», «ходят» в магазин за продуктами, готовят «угощение», приглашают «гостей», сидят за столом, «едят» и «пьют», производят тосты, обсуждают разные темы за столом, потом «провожают» гостей, убираются «дома». Дети используют в игре отдельный уголок в игровом пространстве группы, они достают игрушечную посуду, продукты питания, готовят на игрушечной кухне, ходят в игрушечный магазин. В продолжение эксперимента дети менялись ролями, «гостями» были то одна пара (Мадина А. и Владик Ж.), то другая (Владик Ж. и Владик Г.), то третья (Владик Г. и Катя).

«Магазин»: эту игру особенно любили девочки. Она заключается в том, что в игрушечном магазине работает «продавец», туда приходят «покупатели». Продавцами, в основном, были девочки. А «покупателем» особенно нравилось быть Владике Ж. Сначала дети использовали в игре только те «продукты питания», которые есть в наборе ролевой игры в «Магазин», но потом они догадались, что можно «продавать» и другие предметы, они устраивали большие «торговые центры» с разными отделами для разных товаров. Там «продавались» и продукты питания, и одежда, и мебель, и игрушки, и даже было в этом «торговом центре» кафе, где «покупатели» могли посидеть и отдохнуть. В разные дни дети также выполняли разные роли: «покупателями» были то одни, то другие.

«Больница». Эта игра заключается в том, что на прием к «врачу» приходят «больные» с разными жалобами и тот их лечит. В игре использовался набор для ролевой игры в «Доктора», который есть в группе. В течение времени дети также менялись ролями, особенно нравилось быть «врачом» Кате. Она так увлеченно выполняла свою роль, что начала придумывать все новые и новые функции для «врача». Она не только «лечила» пациентов, но и делала прививки, приходила якобы в детский сад, чтобы рассказать детям о профилактике простуды. Мальчикам особенно нравилось, когда их «лечили», они изображали из себя очень натурально тяжелых больных, «капризничали» и отказывались от «лечения». Эта игра также продолжалась на протяжении всего эксперимента, детям она очень нравилась.

«Детский сад». В этой игре дети воспроизводили реальность своей жизни в детском саду. Они использовали самые разнообразные предметы в зависимости от ситуации. Особенно девочкам нравилось выполнять роль воспитателей, они повторяли характерные реплики, также «ругались» на

своих «воспитанников». Мальчики очень любили изображать непослушных детей. В начале эксперимента дети изображали только те ситуации, которые реально происходили в их группе, но потом они стали сами придумывать содержание игры. Она также продолжалась на протяжении всего эксперимента.

«Путешествие». Эта игра была самой любимой у детей, она вызывала интерес как у девочек, так и у мальчиков. Содержание игры по прошествии времени очень сильно изменилось. Началась она с того, что Владик Ж. изображал водителя автобуса, Катя была кондуктором, а Мадина и Владик Г. – «пассажиры». Дети садились на стульчики, которые были поставлены друг за другом, и «ехали» по своим делам, кондуктор «продавал» билетки, а водитель «вел» автобус и объявлял остановки. А потом Владик Ж. предложил «поехать» куда-нибудь далеко, и чтобы он был машинистом паровоза. Мадина сказала, что она ездила на поезде и там есть проводники, а она и будет ей. Владик Г. и Катя были пассажирами, они «путешествовали» по разным странам.

«Телевидение». В эту игру дети играли всего несколько раз, так как активную роль здесь выполняет только один человек (диктор, ведущий), а остальные дети пассивно наблюдают за происходящим. «Диктор» (чаще всего эту роль выполняла Катя) усаживал перед собой на стулья «зрителей» и объявлял программу передач (это были исключительно мультфильмы и детские передачи целый день) или «вел» программу «Новости» (рассказывала события, произошедшие в детском саду за текущий день). Единственно, что поддерживало интерес «зрителей» к этой игре – это то, что они обсуждали услышанное между собой (высказывали одобрение или недовольство по поводу программы мультфильмов), а также Катя подходила с юмором к выполнению своей роли, что вызывало отклик у детей.

«Семья». В эту игру дети играли также на протяжении всего эксперимента. Она имела наибольшее количество различных вариаций. Это и «семья за обедом» (дети распределяли роли между собой, папа «шел» в магазин, мама «готовила» обед, дети либо «помогали» ей, либо «баловались», потом вся «семья» садилась за стол «обедать», потом убиралась «на кухне»), и «семья на улице» («родители» и «дети» «выходили» на прогулку или ходили по «магазинам»), и простое выполнение своих ролей, не согласованное между детьми (в начале эксперимента). В этой игре употреблялись самые разнообразные игрушки, которые есть в группе.

«Полицейские и преступники». В эту игру дети играли только в начале эксперимента. Она заключалась в том, что мальчики были «преступниками», а девочки – «полицейскими». «Полицейские» гонялись за «преступниками», пытаясь поймать их, а те, в свою очередь, старались «уйти» от наказания. Инициаторами этой игры всегда были мальчики, она всегда продолжалась недолго, так как девочки играли без особого энтузиазма. Девочки брали большие игрушечные машины и пытались «догнать» мальчиков, они строили «планы» их «поймки», «окружали» их. В основном, эта игра

состояла из набора игровых действий, она быстро перестала интересовать детей.

Теперь на примере какой-нибудь одной игры мы хотим показать процесс развития ролевой игры у детей в экспериментальной группе. Процесс приобщения к новой деятельности происходит с помощью взрослого (путем перехода из внешнего плана во внутренний), и таким образом происходит развитие самой ролевой игры, она поднимается на более высокий уровень (этапы приобщения к новой деятельности). Проиллюстрирую этот процесс на примере одной из самых любимых игр детей экспериментальной группы – «Путешествие».

Этап 1. Экспериментатор предлагает детям поиграть в какую-нибудь интересную игру, дети соглашаются (Владик Ж., Мадина – охотно, Катя и Владик Г. – равнодушно). Экспериментатор передает инициативу в выборе сюжета игры детям («А во что мы могли бы поиграть все вместе?»). Владик Ж. предлагает: «Давайте мы поиграем в «автобус». Я буду водителем, а вы все пассажирами, я буду вас возить». Катя говорит: «А я буду продавать билетки». Роль экспериментатора заключалась в организации игры, в попытках скоординировать действия детей. Катя нарвала бумажек – это были билетки. Участники расставили стулья друг за другом (экспериментатор постоянно предлагал детям выполнить те или иные действия по организации игры), впереди сел «водитель». Все содержание игры состояло в том, что дети выполняли цепочки игровых действий («водитель» ведет автобус, «кондуктор» продает билеты, «пассажиры» просто сидят на своих местах). Экспериментатор во время игры не просто демонстрировал игровые действия детям, но старался передать аффективный заряд, выражал свою заинтересованность и эмоциональное отношение к процессу. Также своим поведением взрослый старался выполнять действия, связанные с отношением к другим людям, роли которых выполняли дети (с помощью собственного примера экспериментатор пытался вывести детей на более высокий уровень развития игры). Для детей на этом этапе пласт человеческих отношений еще не был открыт в игре, они полностью ориентируются на взрослого, повторяют за ним его действия, но сами играть на достаточно высоком уровне не могут, без взрослого развернутой игры не получается.

Этап 2. Через некоторое количество таких занятий в игре детей экспериментальной группы наметились изменения. Инициатором игр по-прежнему был взрослый, но теперь дети уже охотно соглашались поиграть, сами предлагали несколько разных вариантов игр. В игре «Путешествие» тоже наметились некоторые изменения. Основным содержанием игры стало выполнение роли и вытекающих из нее действий. Владик Ж. теперь был не «водителем автобуса», а, по собственному предложению, стал «машинистом поезда», на котором «пассажиры» отправлялись в путешествие. Мадина была «проводницей», она предлагала «пассажирам» чай, проверяла билеты. «Пассажиры» обсуждали, куда им лучше «поехать», в «дороге» они разговаривали, «ели», читали «газеты». Экспериментатор по-

прежнему старался вывести детей в пласт человеческих отношений (демонстрировал специфическую ролевую речь, строго следовал правилам, выделяющимся в реальной жизни, четко выделял действия, направленные к разным персонажам игры). На данном этапе дети уже играли на более высоком уровне развития игры, но все это происходило только в присутствии и при помощи взрослого, собственной деятельности как таковой еще не было. 2 этап продолжался около 2 месяцев.

Этап 3. Уже к концу формирующего эксперимента дети стали сами инициировать игру, предлагали разные варианты. В своих играх они уже могли отражать специфические человеческие отношения, роли детей определяли и направляли поведение детей. Экспериментатор здесь присутствовал просто в качестве включенного наблюдателя, стараясь не вмешиваться в игру детей. Можно сказать, что здесь шла стимуляция и поддержка активности самих детей. К концу формирующего эксперимента все дети экспериментальной группы находились не ниже 3 уровня развития ролевой игры, игровая деятельность стала достаточно развернутой, игра продолжалась не менее 15–20 минут. Но, тем не менее, для проявления активности детей все равно было необходимо, чтобы взрослый находился рядом, без этого дети не могли развернуть ролевую игру на таком высоком уровне. Таким образом, мы можем увидеть, что специально организованные занятия могут существенно повысить уровень развития игры у детей дошкольного возраста, что, в свою очередь, отразится на повышении уровня психического развития ребенка.

Наблюдение за детьми экспериментальной группы после формирующего эксперимента показало, что развитие ролевой игры положительно повлияло на общение сверстников. У этих детей значительно реже по сравнению с остальными проявлялась агрессия по отношению к сверстнику, намного меньше стало конфликтов (даже у «сложного» Владика Ж.). Общение стало более содержательным, дети стали более ориентированы на сверстника, более чем в два раза повысилось количество просоциальных действий.

Выводы исследования и перспективы дальнейших изысканий данного направления.

В начале исследовательской работы была поставлена проблема влияния ролевой игры на общение сверстников. Для решения этой проблемы был проанализирован большой объем имеющейся литературы по данному вопросу, но этого оказалось недостаточно. Для подтверждения гипотезы о том, что, впервые возникая в совместной сюжетно-ролевой игре, содержательное общение, личностные отношения людей путем постоянного проигрывания усваиваются, а затем и присваиваются детьми, уже имеют возможность выходить за пределы игровой деятельности, встала необходимость проведения исследовательской работы. Она состояла из трех частей: наблюдение за детьми в группе, формирование ролевой игры и сравнительное наблюдение после формирующего эксперимента. Наблюдение за детьми выявило как недостаточный уровень развития ролевой игры, так и низкий уровень развития межличност-

ного общения.

Наблюдение за детьми экспериментальной группы после формирующего эксперимента показало, что развитие ролевой игры положительно повлияло на общение сверстников. После занятий по формированию игры дети стали более доброжелательно относиться к сверстнику, они старались учитывать желания другого, относились к нему более терпимо. С помощью сюжетно-ролевой игры можно не только развивать общение в группе дошкольников, но также проводить коррекцию различных нарушений общения (таких как замкнутость, конфликтность, агрессия и т. п.).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Овчарова Р.В. Технологии практического психолога образования. – М., 2000.
2. Петровский А.В. Психология развивающейся личности. – М. 1987.
3. Смирнова Р.А. Зависимость отношения дошкольников к сверстникам от содержания общения. Экспериментальные исследования по проблемам педагогической психологии. – М., 1979.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М. 1999.
5. Дзуцева З.Б. Методологические подходы к исследованию нравственно-эстетического воспитания учащейся молодежи //Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2012. № 1. – С. 132-135.
6. Кон И.С. В поисках себя: личность и ее самосознание. – М., 1984. – 335.
7. Кочисов В.К., Гогицаева О.У. Условия развития личностной саморегуляции у младших школьников /Современные проблемы науки и образования. 2014. № 5. – С. 57.
8. Федулова А.Б. Семья и семейные ценности: Дис. ... канд. филос. наук: – Архангельск. 2003. – 252 с.
9. Хадикова И.М. Условия развития психологической культуры личности студента //Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2014. – № 4 (19). – С. 180-182.
10. Бекоева М.И., Хуриева М.Ю. Институт родительства как психолого-педагогический феномен: материнское и отцовское воспитание // Вестник Северо-Осетинского государственного университета имени Коста Левановича Хетагурова. 2014. №3. С. 127-132.
11. Гогицаева О.У., Кочисов В.К. Психосоциальная работа с семьей: гендерный аспект //В сборнике: Второй международный конгресс по педагогическим, психологическим и социокультурным аспектам поведенческих проблем и делинквентности детей и подростков. 2010. С. 75-76.
12. Гранкин А.Ю. Развитие теории семейного воспитания в России (1917 - 1991): Автореф. дис. на соиск. учен. степ. д.п.н.: Спец. (13.00.01). – Пятигорск: 2003. – 43 с.
13. Чеджемов С.Р. Идеи российского гражданского воспитания: история и теория на материалах осетинского народа //Вестник Северо-Осетинского государственного университета имени Коста Левановича Хетагурова. 2015. № 2. – С. 61-65.
14. Холмогорова В.М. Психологические условия нравственного развития дошкольников». Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук. – М., 2001.
15. Кочисов Ч.В., Гогицаева О.У. Воспитательный потенциал осетинских традиций в этнокультурном развитии личности ребенка /Развитие регионов в XXI веке. Материалы I Международной научно практической конференции. Редактор: В.Г. Созанов. – Владикавказ, 2013. – С. 386-392.
16. Тимошкина Н.В. Использование компьютерных технологий при изучении природы родного края //Начальная школа. 2009. № 3. С. 92-95.
17. Жуковская Р. И. Воспитание ребенка в игре. – М., 1965.

A ROLE-PLAY AS A CONDITION OF PRESCHOOLERS COMMUNICATION DEVELOPMENT

© 2015

A.A. Volodeva, postgraduate student of chair of pedagogy and psychology
K.L. Khetagurov North Ossetian State University, Vladikavkaz (Russia)

Keywords: role-play; communication; interaction; socialization; play activity.

Abstract: The paper covers the issue of use of an action role-play in preschool institutions in order to develop the communication skills and successful socialization of preschool children. The author describes the process of performing of experimental role-plays at the kindergarten and the results of this methodology implementation.