

«Значение сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников»

«Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели: построить дом, состряпать обед, поехать в Москву... В процессе игры ребенок научается преодолевать трудности, познает окружающее, ищет выход из положения. Такие игры вырабатывают детей-организаторов, умеющих упорно стремиться к своей цели, увлекать за собой других...»

Н.К. Крупская

«Игра – дитя труда. Но не всякого, а более или менее сложного, требующего подготовки, тренировки...»

Д.Б. Эльконин

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Игра занимает важное место в жизни дошкольника, являясь ведущим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной педагогике и психологии игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста.

Психологи по праву считают, что сюжетно-ролевая игра – это высшая форма развития детской игры. Сюжетно-ролевые игры имеют большое значение в психическом развитии ребенка, развивая произвольное внимание, память, воображение, творчество.

Правила, обязательные при проведении игры, воспитывают у детей умение регулировать свое поведение, ограничивать импульсивность, договариваться с партнерами, способствуя формированию, личностных качеств, характера.

Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, при необходимости настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы.

Исполняя разные роли, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают реальные чувства и таким образом обогащают свой внутренний мир.

Разворачивая игры различной тематики, ребенок охватывает различные сферы действительности, что способствует развитию его представлений об окружающем мире.

Как возникает ролевая игра? Надо ли учить ребенка играть или это процесс происходит сам по себе?

Этапы развития сюжетно-ролевой игры:

С раннего детства мамы и бабушки играют с детьми в так называемые игры-манипуляции (игры-забавы), это всем известные пальчиковые игры, игры-потешки: «Ладушки-ладушки», «Идет коза рогатая», «Сорока-сорока». Мама держит малыша за ручки, загибает ему пальчики, машет его ручками – ребенок, таким образом, принимает участие в игре, пока пассивное.

Затем взрослый проговаривает знакомые слова – ребенок уже сам выполняет действия. Сюжетно-ролевая игра возникает позже. В процессе действий с игрушками ребенок изучает окружающие предметы и переносит свой, пока еще небольшой, жизненный опыт в игру: кукла чистит зубы, умывается, одевается, машинка едет в гараж и т.д.

Для формирования навыков сюжетно-ролевой игры требуются определенные умения, развитию которых способствуют два вида детской игры: режиссерская и образно-ролевая. В младшем дошкольном возрасте дети овладевают режиссерской игрой – в этой игре они обыгрывают наблюдаемые в повседневной жизни сюжеты, а также начинают переносить функции одного предмета на другой (использование предметов-заместителей): кубик – машинка,

коробка – гараж. В этом виде игры ребенок приобретает важное умение - видеть целое без составляющих элементов, таким образом, развивается его воображение.

Примерно с трех лет появляется новый вид игры – образно-ролевая. Ребенок начинает имитировать различных сказочных персонажей, животных, людей.

Когда ребенок становится старше, у него появляется потребность «копировать» не только действия, но и поведение взрослых, он учится использовать предметы не только по прямому назначению, но и в соответствии с замыслом игры. Это уже не слепое повторение действий, а индивидуальное, эмоционально окрашенное действо. Обыгрывание одного и того же сюжета у разных детей неодинаково, оно зависит от его мироощущения, возможностей и возраста ребенка. Даже у одного и того же ребенка одинаковая по сюжету игра проходит по-другому в более старшем возрасте. Игра становится более продолжительной, возрастает количество выполняемых действий, отношения между исполнителями ролей четко определяются еще до начала игры и становятся ее основной линией. У детей старшего дошкольного возраста игра предварительно планируется, обговариваются ее правила, дети внимательно наблюдают, насколько действия игроков подчиняются общепринятым правилам.

Рассмотрим основные этапы - или уровни - развития ролевой игры.

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых.

Игры типа «укачивание малыша», «накладывание еды в тарелку», «вождение машины» и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

Второй этап: простые ролевые игры.

«Дочки-матери», «посещение врача», «приход гостей», «покупка продуктов в магазине» – разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса. На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и

стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!»

Третий этап: сюжетно-ролевые игры.

Сюжет игры – это связанная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра в «поездку на дачу» может протекать так: сначала все вместе «едут на дачу» на «машине» или на «электричке», затем «папа» копает или поливает грядки, «мама» готовит «еду», а «дети» ловят «кузнечиков», потом все вместе «идут в лес» за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры – это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры.

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

Так же вашему вниманию предлагаются этапы развития игры в разные возрастные периоды:

Возраст	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3-4 года	Отдельные игровые действия, носящие условный характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет – цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый

4-5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер	Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль	Цепочка из 3-4 взаимосвязанных действий/ дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию
5-6 лет	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры	Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых
6-7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна	Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям между людьми

Проблемы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ.

Проведение анкетирования среди педагогов, наблюдение за самостоятельной игровой деятельностью детей выявило ряд проблем, которые возникают у педагогов и как следствие у воспитанников при организации сюжетно-ролевой игры.

В детском саду игра не достигает должного уровня, постепенно уходит из их жизни. Чтобы разобраться в причинах такой ситуации, необходимо развести несколько тесно связанных проблем:

- какой должна быть игра на разных этапах дошкольного детства;
- какова специфика педагогических воздействий по отношению к игре;
- что подлежит оценке – деятельность воспитателя по организации игры детей, тематическое содержание игры или игровые умения детей.

Образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении включает в себя две составляющие:

- деятельность детей в условиях контроля и руководства со стороны взрослого – в основном в непосредственной образовательной деятельности;
- самостоятельная деятельность.

Для проведения НОД воспитатель располагает конспектами, конкретными руководствами, которые определяют, какие задачи следует ставить перед детьми и как осуществить контроль за их выполнением.

А что происходит с игрой? Часто возникает ситуация, когда воспитатель начинает «проводить» игру так же, как и непосредственную образовательную деятельность, то есть регламентирует, отводит каждому свое место, предписывает действия, оценивает и т.п. Таким образом, в группе возникает разученный репертуар сюжетных игр: для каждой есть набор игрушек и атрибутов.

Тенденция сводить игру к «заорганизованным массовым действиям» у педагогов нашего ДООУ возникает по следующим причинам:

- недостаточных знаний об особенностях игры на каждом возрастном этапе;
- недостаточного уровня владения технологиями руководства с/р игрой детей;
- затруднений в разворачивании сюжета игры.

Не исключено, что такая форма организации детской деятельности была единственно возможной на начальном этапе становления отечественной педагогики, когда детей из полуграмотных семей необходимо было приобщать к знаниям, культуре. Домашняя среда этому мало способствовала, а педагогический процесс был настолько не разделен, что трудно было понять, где и как надо давать детям знания, а где они должны иметь возможность действовать свободно.

Жизнь современного дошкольника достаточно заполнена книгами, телевидением, общением взрослых вне детского сада, а в образовательном процессе детского сада выделены формы взаимодействия на которых решаются задачи преподнесения детям знаний. Все это позволяет сюжетной игре освободиться от чисто дидактической функции «проработки знаний». На это еще в 60-е годы указывала А.П. Усова.

И ложно понятый «коллективный характер» игры не оставляет места для творческой индивидуальности ребенка, разнообразию форм и содержания игр. Современные исследователи доказывают, что сюжетно-ролевая игра – деятельность «камерная». Старшие дошкольники, если они реализуют свои

собственные замыслы, а не навязанный воспитателем план игры, не в состоянии самостоятельно поддерживать взаимодействие в группе более, чем из 3-5 участников.

Почему столь живуч «идеал» сюжетно-ролевой игры как «коллективной проработки знаний»? Потому, что легко достижим и не требует творческой работы педагога.

Какие же коррективы можно внести в бытующий «идеал» сюжетно-ролевой игры и форму ее организации в детском саду?

Что должен знать и уметь педагог для осуществления адекватного педагогического воздействия по отношению к сюжетно-ролевой игре детей?

Педагогу необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, а также уметь играть соответствующим образом с дошкольниками разных возрастов.

Остановимся кратко на каждом из этих аспектов (понятие игры, структура, значение сюжетно-ролевой игры в развитии детей).

О значении сюжетно-ролевой игры в развитии дошкольников мы говорили ранее, а сейчас предлагаю вашему вниманию доказательство того, что игра есть отражение ребенком мира взрослых, путь познания окружающего мира. Убедительный факт приводит К. К. Платонов. Ученым-этнографом на одном из островов Тихого океана было обнаружено племя, которое жило изолированно от других. Дети этого племени не знали игры в куклы. Когда ученый познакомил их с этой игрой, то вначале ею заинтересовались и мальчики и девочки. Затем интерес к игре исчез у девочек, а мальчики продолжали придумывать новые игры с куклами.

Вопрос 1: Какая особенность устройства жизни, быта племени нашла отражение в игре детей? Почему мальчики дольше развивали сюжет игры?

Ответ 1: Объяснялось все просто. Женщины этого племени заботились о добывании и приготовлении пищи. Мужчины же заботились о детях.

Критерии уровня овладения детьми сюжетно-ролевой игрой

Свои развивающие функции игра выполняет, если с возрастом ребенка усложняется, и не только по тематическому содержанию, но и по уровню игровых умений детей.

Вопрос 2: Какой из критериев, на Ваш взгляд, является определяющим?

Ответ 2: Само по себе тематическое содержание не может служить критерием уровня игры. К примеру, трехлетний ребенок может играть в «космонавта», повторяя 2-3 игровых действия: надевает шлем, садится в ракету, крутит штурвал. А шестилетние дети могут играть в «дочки-матери», развертывая ролевые диалоги, переходя от «обеда» к «посещению цирка» (став уже не «дочкой» и «мамой», а «цирковыми артистами»). Если ориентироваться только на тематику, наше представление об уровне игры детей будет поверхностным – ведь тема «Космос» сложнее, чем тема «Семья».

Сюжетная игра независимо от темы (или на одну и ту же тему), в своем наиболее простом виде может строиться как цепочка условных действий с предметами, в более сложном виде – как цепочка специфических ролевых взаимодействий, в еще более сложном – как последовательность разнообразных событий. Чем полнее в деятельности ребенка представлены все способы построения сюжетной игры, тем шире репертуар его игровых умений, тем разнообразнее тематическое содержание, тем больше у него свободы в самореализации.

Поэтому основным критерием оценки уровня игровой деятельности должны быть игровые умения – преобладающий у ребенка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы.

Условия успешного «вмешательства» взрослого в игру.

Вопрос 3: Может ли воспитатель вмешиваться в игру детей?

Ответ 3: Задача воспитателя – помочь организовать игры, сделать их увлекательными, насыщенными действиями, но не предложить действовать по намеченному плану.

«Вмешательство» воспитателя в детскую игру будет успешным, если педагог пользуется у детей достаточным уважением и доверием; взрослый умеет, не нарушая замыслов детей, сделать игру увлекательнее.

Принципы организации сюжетной игры в ДОУ.

В современных психолого-педагогических исследованиях показано, что сюжетно-ролевая игра, как и любая другая деятельность не возникает у ребенка спонтанно, а передается другими людьми, которые уже «умеют играть». Каким же образом педагог может передать ребенку умение играть, вовлечь в мир игры?

1 принцип. Воспитатель должен играть вместе с детьми.

Важным является характер поведения взрослого во время игры: он должен занимать позицию «играющего партнера», у которого превосходство заключается лишь в умении интересно играть. Стратегия воспитателя должна заключаться в том, чтобы дети были поставлены перед необходимостью использовать более сложный, новый способ построения игры. Другими словами, в 1,5 – 3 года ребенок может «открыть» условное игровое действие с предметом-заместителем, если в совместной игре он видит его у партнера-взрослого и в естественном процессе игры сам сталкивается с необходимостью осуществить такое действие.

В 3-5 лет дети могут играть в игру, которую взрослый разворачивает в виде цепочки ролевых диалогов. Тем самым он открывает ребенку роль, возможность использовать ее в качестве «строительного блока» игры.

После 5 лет дети играют в игру-придумывание, которая помогает детям освоить творческое комбинирование различных событий.

2 принцип. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе игру следует разворачивать так, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения. Чтобы успешно играть с кем-то, ребенку необходимо хорошо понимать смысл действий партнера и самому быть понятым другими детьми. Поэтому взрослому в совместной игре необходимо оговаривать свои действия и стимулировать к этому ребенка. Также важной является как можно более ранняя ориентация на сверстника.

3 принцип. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстникам.

В педагогическом процессе по отношению к игре существуют две взаимосвязанные составляющие:

1) совместная игра взрослого с детьми, в процессе которой формируются новые умения и навыки;

2) самостоятельная детская игра, в которую воспитатель не включается, а лишь обеспечивает условия для ее активации.

Важно помнить, что обе составляющие присутствуют на всех этапах дошкольного детства. Другое дело, что меняется сама форма совместной игры взрослого с детьми, постепенно увеличивается доля самостоятельной игры.

Чтобы взаимодействие воспитателя с детьми было успешным необходимо знать:

- социометрический статус ребенка;
- индивидуальные особенности каждого ребенка (тип темперамента, личностные особенности);
- как складываются отношения детей в коллективе (кому ребенок отдает предпочтение, на кого оказывает влияние, особенности взаимоотношений и распределение ролей в семье).

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер: формирование игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

Другое дело, что с изменением возраста детей должна меняться форма совместной игры воспитателя, приемы руководства сюжетно-ролевой игрой детей.

Выделяют две группы приемов руководства сюжетно-ролевой игрой: прямые и косвенные.

Прямые включают приемы непосредственного участия взрослого в совместной игре с детьми на правах партнера:

- принятие на себя роли;
- разъяснение;
- совет;
- помощь в решении спора;
- показ различных способов игры.

Косвенные - создание условий для активации самостоятельной игры детей:

- оснащение и творческое преобразование предметно-развивающей среды;
- формирование системы необходимых знаний о действительности, отражаемой в игре;
- создание игровой ситуации;
- наблюдение за игрой детей.

Вопрос 3: Какие приемы, на Ваш взгляд, следует использовать педагогу для руководства сюжетной игрой детей в младшем и старшем дошкольном возрасте?

Ответ 3: Педагог должен использовать обе группы приемов. В младшем возрасте с преобладанием прямых приемов, в старшем возрасте – косвенных.

Комплексный подход к организации сюжетно-ролевой игры.

Для полноценного развития сюжетно-ролевой игры в любом дошкольном возрасте подход к ее организации должен быть комплексным, включать в себя следующие компоненты:

1. Ознакомление дошкольников с окружающим миром в процессе их активной деятельности.
2. Организация развивающей динамичной предметно-игровой среды.
3. Общение взрослого с детьми в процессе игры.
4. Интеграция в работе педагогов ДОУ.

Обо всех компонентах мы уже говорили ранее, не коснулись лишь вопроса организации предметно-развивающей среды.

Как известно, одним из важных условий активизации самостоятельной игры детей является обеспечение их соответствующими игрушками, игровым материалом. Особенно большое значение игровой материал и его организация воспитателем имеют на этапах раннего и младшего дошкольного возраста, когда еще не внутренний замысел, а внешняя предметно-игровая среда в значительной мере стимулирует и поддерживает процесс самостоятельной игры детей. Более старшие дети в самостоятельной игре руководствуются уже внутренним замыслом и самостоятельно могут организовать игровую обстановку. Однако и им необходимы сюжетные игрушки и разнообразные полифункциональные материалы, помогающие обозначить ту или иную игровую ситуацию.

Этапы организации сюжетно-ролевой на примере игры «Школа» *(подготовительная группа)*.

1 этап – подготовительный.

Блок 1. Развитие у детей интереса к труду учителя, учебе детей в школе. Подготовительный этап включает в себя когнитивную подготовку, связанную с формированием системы необходимых знаний.

Реализуется в двух направлениях:

педагог – дети;

педагог – родители – дети

Цель: создание и определение степени интереса детей к игре.

Направление педагог – дети.

Реализуется через беседы с детьми, чтение художественной литературы, экскурсии в школу, проведение совместных праздников со школьниками, рассматривание картин, иллюстраций, школьных принадлежностей.

Направление педагог – родители – дети.

Организация рассказов специалистов (родителей). Рассказы должны быть согласованны с воспитателем и сопровождаться показом инструментов и действий с ними.

Блок 2. Формирование эмоциональной заинтересованности.

Цель: определение желания и готовности играть в школу.

Проводится беседа о том, что дети знают о школе. Предлагается придумать название игре (варианты). Мотивационный компонент данного блока включает мотивационную подготовку, направленную на выработку мотивов и позитивных установок (развитие потребности поиграть в школу под впечатлением знаний о школе, развитие мотивации к самореализации через игру).

2 этап. Совместное планирование.

Цель: составить план игры.

Вместе с детьми воспитатель составляет план-схему игры. Педагог записывает предложенные роли и предметы для проведения игры «Школа».

Фиксируются все имена детей, которые вносили предложения. Вносить записи могут и дети. Дошкольникам предлагается придумать и нарисовать эмблему игры. Дети выбирают место, где будет проходить игра (место в группе).

3 этап. Подготовка к игре.

Цель: подготовить оборудование к игре.

На данном этапе дети готовят необходимые атрибуты для игры.

Осуществляется тесное сотрудничество с родителями. В родительский уголок помещается информация о предстоящей игре. Они изготавливают необходимый для игры материал самостоятельно, вместе с детьми, преподносят в дар лишние игрушки.

Складывается весь предложенный материал с перспективой на будущее ввести новые роли, где быгодились предложенные атрибуты.

4 этап. Игра.

Цель: согласовывать свои действия с участниками игры, воспитывать умение самостоятельно и справедливо разрешать споры, формировать инициативность, дружелюбие, эмпатию.

Операционный компонент включает в себя операционную подготовку, направленную на выработку и закрепление системы умений и действий детей, связанных с реализацией своего потенциала в игровой деятельности.

Воспитатель осуществляет наблюдение за этой деятельностью. Достаточно ли количество необходимых атрибутов, удобно ли для действий детей они

расставлены, удачно ли выбрано место для игры. Как дети справляются со своими ролями, действуют ли в соответствии с сюжетом и правилами игры. Насколько полно отображают ребята знакомые им явления и факты, что еще требует уточнения, как проявляется творчество и инициатива детей по ходу создания игрового образа. Учитывает, что при наличии дружеских взаимоотношений и других положительных качеств малоактивный ребенок с неразвитыми организаторскими способностями не всегда умеет наладить положительные отношения, необходимые в совместной деятельности. Такого ребенка присоединяют к активным детям в качестве помощника, например: помощник повара. То есть поддерживает эмоциональный комфорт детей в игре.

5 этап. Анализ игры.

Цель: подведение итогов и оценка (самооценка) игры.

Отметить самые интересные моменты, похвалить всех детей. Дать детям возможность высказать, что они чувствуют, когда игра закончилась. Что они хотят сказать своим товарищам? Как можно сделать так, чтобы эта игра продолжалась? (ввести новые роли, новые атрибуты, например: учитель соседнего класса, учитель пения, логопед и т.д.) Где взять новое оборудование? (изготовить, попросить помощь родителей, в соседней группе) и т.д.

Рефлексивный компонент включает в себя рефлексивную подготовку, направленную на выработку механизмов самосознания, самодиагностики (самонаблюдения, размышления).

Духовный компонент включает в себя духовную подготовку, призванную помочь и принять ориентацию на общечеловеческие нравственные ценности, которые несет межличностное взаимодействие.

Вся работа строится на принципах лично и духовно ориентированного диалогического общения, разработанных в гуманистической педагогике и психологии: безоценочность, принятие, поддержка, обеспечение психологической безопасности и личностного роста; соответствие содержания программы потребностям и возможностям каждого ребенка; обеспечение условий эмоционального самовыражения каждого участника в процессе творческой

активности, в данном случае – игре; ориентация на развитие творческих способностей.

Выполнение задания по подгруппам: каждой подгруппе предлагается познакомиться с примерным планом-конспектом сюжетной игры определенной тематики и по аналогии написать свой по тематике на выбор из предложенных, озвучить его (например, игра «Семья»: образец плана-конспекта на тему «Выходной день в семье», разработать план-конспект на тему «Большая уборка в доме» или др.).

Примечание: План-конспект воспитатель может писать для себя в качестве возможного проекта собственных действий. При этом взрослый должен отчетливо понимать, что в игре с детьми его проект – не закон для всех, а замысел одного из участников.

Подведение итогов.

Хотелось бы закончить наш семинар словами известных отечественных педагогов о специфичности сюжетно-ролевой игры и ее роли в развитии дошкольника, как Вы их понимаете?

Список литературы

1. Виноградова Н.А., Микляева Н.В. Интерактивная предметно-развивающая и игровая среда детского сада. Учебное пособие. М.: УЦ «Перспектива», 2011. – 208 с.
2. Короткова Н.А., Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя. 3-е изд., испр. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. – 96 с.
3. Ткаченко И.В., Богачкина Н.А. Играю – значит интересно живу: учебно-методическое пособие. – М.: Дрофа, 2008. – 302, (2) с.: ил. – (Дошкольник. Давайте поиграем!).
4. Педсоветы в детском саду: из опыта работы/ Автор-составитель: Дуда О.В. Часть 2. – Брянск: Курсив, 2010. 119 с.
5. Справочник старшего воспитателя. 2008. 4. С. 35.