

Контрольная 18.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА

Самкова Ирина Анатольевна, старший преподаватель;

Клопотова Екатерина Евгеньевна, кандидат психологических наук, доцент,
ФГБОУ ВО МГППУ

Игра не пустая забава. Она необходима
для счастья детей, для их здоровья
и правильного развития.
Д.В. Менджерцкая

Хочется перефразировать известную строчку из романа А.С. Пушкина «Евгений Онегин»: «Игра... Как много в этом звуке для сердца детского слилось, как много в нем отозвалось». И ведь правда, игра имеет колоссальное значение в жизни ребенка, что подтверждается многочисленными отечественными и зарубежными исследованиями [1–8].

Почему она так важна для детей и имеет такое влияние на их развитие? Что принято называть *игрой*? Любая ли игра имеет первостепенное значение? Надо ли учить детей играть и какова роль взрослого в развитии игровой деятельности? Попробуем ответить на эти вопросы.

Для начала важно разобраться, что является игрой и каковы ее существенные признаки.

В широком бытовом смысле *игрой* называют все занятия ребенка: возится ли он на ковре с машинкой, строит ли домик из кубиков, копает совочком в песочнице, играет в догонялки во дворе и т.д.

Большинство специалистов по детству отмечают, что игра представляет собой свободную активность ребенка, лишённую принуждения, ей свойственны спонтанность, импровизация, опробование себя в разных ролях, эмоциональный подъем и удовольствие от самого процесса, а не от результата [7].

В научном смысле под игрой подразумевают специфическую детскую деятельность. Д.Б. Эльконин определял игру ребенка как моделирование человеческой деятельности, причем основной фокус в ней направлен на ее социальное содержание: задачи и нормы отношений между людьми, их ценности, мотивы поступков и поведения [8].

Виды игр

В отечественной педагогике существует следующая классификация игр: сюжетные, с правилами, дидактические. Среди сюжетных игр выделяют *ролевые* (ребенок берет на себя роль в игре), *режиссерские* (ребенок выступает режиссером, действуя от имени разных игрушек), *процессуальные*, или *событийные* (ребенок находится в позиции своего реального Я, но участвует в воображаемом событии, процессе).

Сюжетно-ролевая игра

Рассмотрим более подробно специфику сюжетно-ролевой игры, которая, как известно, является в дошкольном возрасте ведущей деятельностью [2, 3, 8].

Л.С. Выготский главной отличительной особенностью сюжетной игры называл *наличие мнимой ситуации* (ситуации «понарошку», «как будто») [1]. Ребенок в игре действует с реальными предметами, имея в виду другие. Всем известны примеры игр «в лошадку», «в доктора», когда ребенок скачет на палке, использует палочки или трубочки в качестве медицинских инструментов. То есть в игре одни предметы в реальности обозначают другие.

Это становится возможным благодаря тому, что на определенном этапе развития предметной деятельности происходит отрыв общественного назначения (функции) предмета от его материального воплощения [1. 8]. Способ действия с предметом начинает существовать отдельно от предмета. Малыш знает назначение ложки, как надо ее держать, направлять ко рту во время приема пищи. И когда надо в игре покормить куклу, он может взять предмет, похожий на ложку, и начать кормить куклу понарошку. Как видно, в такой ситуации ребенок удерживает два плана: воображаемый и реальный. В воображаемой ситуации разыгрывается желаемое действие – кормление куклы ложкой, но в действительности оперирование происходит палочкой – предметом-заместителем.

Ключевым в этом будет действие – через какое-то время предмета может и не оказаться, и тогда ребенок играет с воображаемым предметом. Такое действие называют еще условным (символическим) или игровым, и оно, как и действия с предметами-заместителями, осуществляется на воображаемом плане.

Д.Б. Эльконин подчеркивал, что основным «содержанием развернутой, развитой формы ролевой игры являются не предмет и его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами» [8].

Далее важно разобраться, почему именно сюжетно-ролевая игра имеет для развития дошкольников первостепенное значение. Л.С. Выготский писал, что игра является источником развития ребенка и создает зону его ближайшего развития [1]. Так, в игре ребенку становятся постепенно доступны действие в воображаемой ситуации и создание произвольного намерения (способность что-то замыслить, чтобы потом проиграть). Это важное условие возникновения внутреннего плана действий. В отечественной психологии такие качества и способности рассматри-

ваются как новообразования дошкольного возраста и подчеркивается, что они формируются в рамках ведущей деятельности.

Рассмотрим более подробно, как происходит их развитие в сюжетно-ролевой игре. Почему говорят, что игра – школа произвольного поведения? Дело в том, что в игре ребенок ведет себя согласно роли, которая является скрытым правилом, так как содержит обобщенный способ действия, поведения в той или иной социальной позиции (будь то человек определенной профессии, герой сказки или мультфильма, член семьи и т.п.). Игровая роль определяет своим содержанием не только действия с предполагаемым предметом, но и по отношению к другим участникам игры, находящимся в других ролях. Тем самым закладывается основа для межличностного общения дошкольников друг с другом [3].

Коммуникативные навыки продолжают развиваться в ролевой игре благодаря тому, что дети в ней общаются на двух уровнях: ролевое взаимодействие, осуществляемое через диалог, и разговор по поводу игры [4]. В процессе дети используют реплики из роли: мама обращается к малышу, доктор ведет прием больного, продавец обслуживает клиента. Но чтобы игра состоялась, всем ее участникам важно сначала договориться, как и во что они будут играть, что им потребуется во время игры. Дети распределяют роли, вносят предложения по сюжету, договариваются, что будет дальше. Такие реплики могут начинаться со слов «а давай(те) ты будешь принцессой, тебя похитит дракон, а я буду рыцарем и тебя спасу», или «давай здесь будет наша база, а там космический корабль пришельцев». Как видно, эти реплики не являются частью роли и игрового взаимодействия, находятся не в воображаемой ситуации, а в реальной, но имеют важное значение для планирования коллективной игровой деятельности, формирования навыков сотрудничества, развития инициативы и становления внутреннего плана действий [2, 6].

Важно отметить, что сюжетно-ролевая игра выполняет развивающие функции в полной мере только при условии, если на протяжении дошкольного возраста видоизменяется и достигает своих высших форм [2].

Исследователи детской игры отмечают, что желание играть у детей зарождается из-за невозможности быть взрослым здесь и сейчас. Ребенок еще не способен выполнять функции взрослого, и поэтому игра является для него пространством реализации потребности быть как взрослый: мама, папа, машинист, повар, воспитатель и др. [1, 3, 8].

Этапы развития сюжетно-ролевой игры

Реализация игрового намерения в зависимости от возраста происходит по-разному. Рассмотрим этапы развития сюжетно-ролевой игры, предложенные Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой [4].

○ В раннем возрасте формируются основные предпосылки к ролевой игре: способность к действиям с предметами-заместителями и символическим действиям. Согласно исследованиям Д.Б. Эльконина и Ф.И. Фрадковой, в ходе предметной деятельности ребенка раннего возраста зарождается предметная игра, в нее

вовлекаются замещающие реальные предметы, которые называются в соответствии с их игровым использованием [8].

○ К трем годам происходит становление простейшей сюжетной игры, которая реализуется как небольшой набор игровых действий, связанных в одну смысловую цепочку (хотя в ней логика последовательности действий может еще нарушаться). Сюжет такой игры «однотемный», «одноперсонажный». Ребенок по просьбе взрослого словесно обозначает, что он делает, продолжает игровое действие, начатое взрослым или сверстником. Но принятие на себя роли еще не доступно ребенку.

○ Следующий, важнейший этап развития сюжетно-ролевой игры связан с овладением ролевым поведением. В три–четыре года ребенок уже может принять роль, но только в ходе начатой игры. Так, он обозначает ее для партнера или по просьбе взрослого, но только с опорой на выполняемые им действия (я делаю укол или ставлю градусник – значит, «я доктор»; катаю машинку – «я шофер»). Как правило, в этом возрасте дети могут поддерживать парное ролевое взаимодействие, используя взаимодополняющие роли (мама–дочка, доктор–пациент, продавец–покупатель). С середины этого возраста некоторые умеют разворачивать простой речевой диалог, который заменяет обмен действиями с игровым материалом.

○ В четыре–пять лет дети начинают принимать на себя роль до начала игры. Она усложняется и обогащается за счет увеличения количества ролей в разыгрываемом сюжете. В игре в магазин могут участвовать не только продавец и покупатель, но другие покупатели, шофер, который привозит товар, таксист, который отвозит покупателей и т.д. Для этого периода характерны «многоперсонажные» сюжеты. Роль сначала поддерживается внешними атрибутами, а потом все больше реализуется в ролевом диалоге. Многие действия сворачиваются и обозначаются просто словами: «Наступила ночь, все пошли спать. Ну, все мы как будто поспали и пошли на работу», «Ну, все поработали, пошли в магазин».

○ В старшем дошкольном возрасте появляется новая форма сюжетно-ролевой игры – сюжетосложение, или игра-придумывание, где воображаемая ситуация в большей степени реализуется в речевом плане. Детям уже не надо проигрывать роли, осуществлять игровые действия, достаточно просто проговорить содержание игры. Например, решили, что будут играть в супергероев. Они начинают обсуждать, с чего игра начнется: «Давайте, что монстры напали на королевский замок и похитили любимую собачку Королевы. И она вызовет супергероев». Кто-то может предложить: «А у меня будет суперспособность видеть следы монстров. Я увижу их в замке и приведу всех к их логову». Каждый участник вносит свое предложение, и совместными усилиями создается коллективный замысел игры. Ведущую роль в нем играет воображение. В самой игре появляется несколько сюжетных линий, в которых дети моделируют варианты отношений взрослых (любовь, дружба, забота, сотрудничество, подчинение). Важным становится передать смысл поведения и деятельности персонажей (для чего они так или иначе ведут себя, что при этом чувствуют, и пр.). Такая игра считается высшей формой развития игровой деятельности.

Мы видим, что развитие игры начинается с развернутых и подробных игровых действий с предметами, затем следует этап ролевого взаимодействия, далее

она достигает своей высшей формы, где воображаемая ситуация, весь процесс переходит в речевой план и основным средством становится слово. В развитых формах игровой деятельности можно наблюдать, как дети просто сидят и разговаривают по поводу предстоящей игры: «Давай будем играть в добрую и злую королеву. Я буду доброй королевой, ты злой. Злая королева будет жить в черном замке. Добрая королева пойдет гулять в парк и там встретит маленькую собачку. Она возьмет ее в замок, а это окажется не собачка, а злая королева. Она похитит добрую королеву, а потом ее спасет рыцарь». На данном этапе все основное время уходит именно на планирование игры, к самому проигрыванию интерес снижается. Все удовольствие дети получают от процесса придумывания и обсуждения сюжета. В дальнейшем они способны сочинять разные истории и «проигрывать» их в воображении.

Е.О. Смирнова отмечает, что игра в современном детском сообществе, как правило, не достигает своих высших форм [5]. Низкий уровень развития игровой деятельности ученый связывает с рядом причин:

- отсутствие разновозрастных детских сообществ, в рамках которых ранее передавалась игровая культура от более старших детей к младшим;
- переизбыток игровой продукции на рынке;
- подмена игры игровыми формами обучения, использование игры в образовательном процессе исключительно для задач обучения;
- снижение самооценности игровой деятельности в педагогической практике;
- низкий уровень развития игровой компетенции педагогов [5, 7].

Для решения сложившейся ситуации развитие игровой деятельности должно быть вынесено в отдельную образовательную задачу.

Роль взрослого

В книге Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой подробно описана роль взрослого в формировании игровых навыков на каждом возрастном этапе [4]. Авторы выделяют несколько ключевых принципов организации сюжетной игры.

Первый принцип гласит, что воспитатель должен не столько организовывать деятельность, сколько играть вместе с детьми, быть «умеющим интересно играть» партнером.

Второй принцип заключается в наличии возрастной специфики в поддержке игровой деятельности взрослым. Так, воспитатель, играя с маленькими детьми, может делать акцент на разнообразии действий с предметами, что будет способствовать обогащению их представлений о той или иной роли. Но для этой же цели в старших возрастах он будет обращать внимание детей на то, что поведение одного персонажа отличается в разных ситуациях. Но в любом возрасте педагог должен привносить новый, более сложный способ построения игры, немного опережая возможности детей.

Третий принцип определяет важность формирования в совместной игре у детей двух видов действий: в игре и по поводу игры, которые призваны пояснить их смысл партнерам.

В заключение разговора о роли взрослого в развитии игровой деятельности детей важно отметить, что для того, чтобы игра развивалась и становилась полноценной самостоятельной игрой (а именно в такой форме А.В. Запорожец считает сюжетную игру ведущей деятельностью), воспитатель, с одной стороны, должен активно участвовать в игре детей, способствовать формированию у них новых игровых умений, а с другой – создавать условия (время, место, игровой материал), чтобы воспитанники могли самостоятельно играть друг с другом [2, 4, 7].

Источники

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии / Ред. В.Н. Колбановский, Ф.А. Сохин. 1966. № 6.
2. Запорожец А.В. Психология действия: избранные психологические труды. М.: Московский психолого-социальный институт, Воронеж: МОДЭК, 2000.
3. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. Т. 1. № 3.
4. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. М.: Гном и Д, 2000.
5. Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психологическая наука и образование. Интернет-источник.
6. Смирнова Е.О. Сюжетная игра как фактор становления межличностных отношений дошкольников // Культурно-историческая психология. 2011. Т. 7. № 4.
7. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника // Психологическая наука и образование. 2010. Т. 15. № 3.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. Изд. второе. М.: Владос, 1999.

Контрольное задание № 18

Ситуация

Воспитатель в подгруппе из десяти детей (5–6 лет) организует сюжетно-ролевую игру. Собирает их на ковре и предлагает поплыть на лодке в путешествие. Далее спрашивает, что для этого нужно сделать. Ждет ответов. Затем показывает план лодки, которую надо построить из модулей, и распределяет, кто что будет строить. После того как лодка построена, назначает капитана. Все участники заходят в лодку и отправляются в морское путешествие. По ходу игры взрослый комментирует, что происходит за бортом, просит детей выполнять соответствующие действия (посмотреть в трубу, спрятаться от акулы, держаться крепче за борта во время шторма).

Вопросы

1. Каким образом действия воспитателя повлияют на развитие сюжетно-ролевой игры?
2. Что можно порекомендовать данному воспитателю для развития игровой деятельности детей в его группе?

