

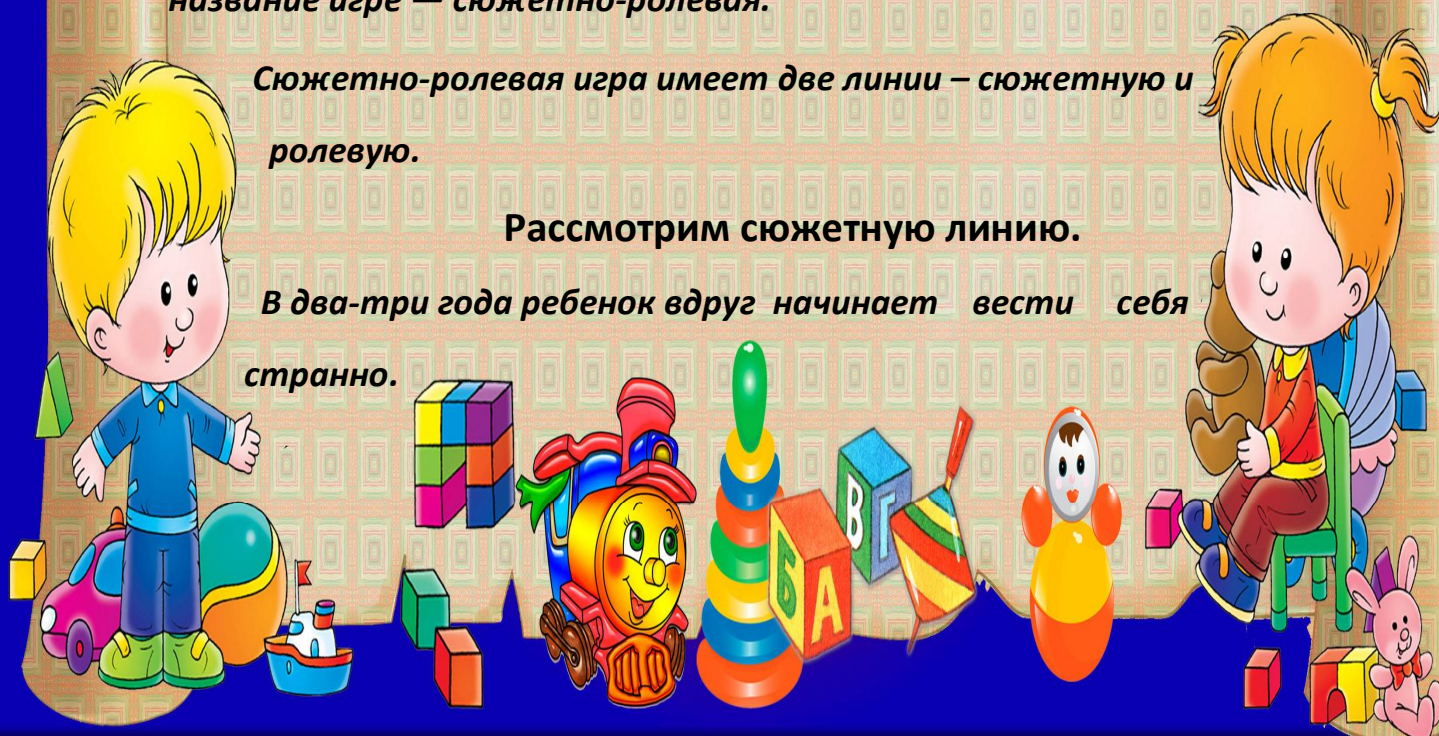
СЮЖЕТНО-ролевая игра в жизни дошкольника.

В процессе развития игры ребенок переходит от простых, элементарных, готовых сюжетов к сложным, самостоятельно придуманным, охватывающим практически все сферы действительности. Он учится играть не рядом, с другими детьми, а вместе с ними, обходиться без многочисленных игровых атрибутов, овладевает правилами игры и начинает следовать им, какими бы сложными и неудобными для малыша они ни были. И это далеко не все, что ребенок приобретает в игре. Вместе с тем игру рассматривают как деятельность однородную, имеющую в дошкольном возрасте единственную форму выражения. Действительно, если посмотреть, например, "Программу обучения и воспитания в детском саду", то там речь идет в основном о сюжетно-ролевой игре. Это наиболее доступный и понятный нам, взрослым, вид игры. Вот девочки играют в магазин. Одна — продавец, она взвешивает товар, заворачивает его в бумагу, получает деньги. Другая — покупатель, она выбирает, что и сколько купить, оплачивает покупку, кладет ее в сумку, несет домой. Другими словами, берется какой-то сюжет — тема (в данном случае — магазин) и разыгрывается, оживляется с помощью ролей (продавец и покупатель). Соединение этих двух линий (сюжета и ролей) и дает название игре — сюжетно-ролевая.

Сюжетно-ролевая игра имеет две линии — сюжетную и ролевую.

Рассмотрим сюжетную линию.

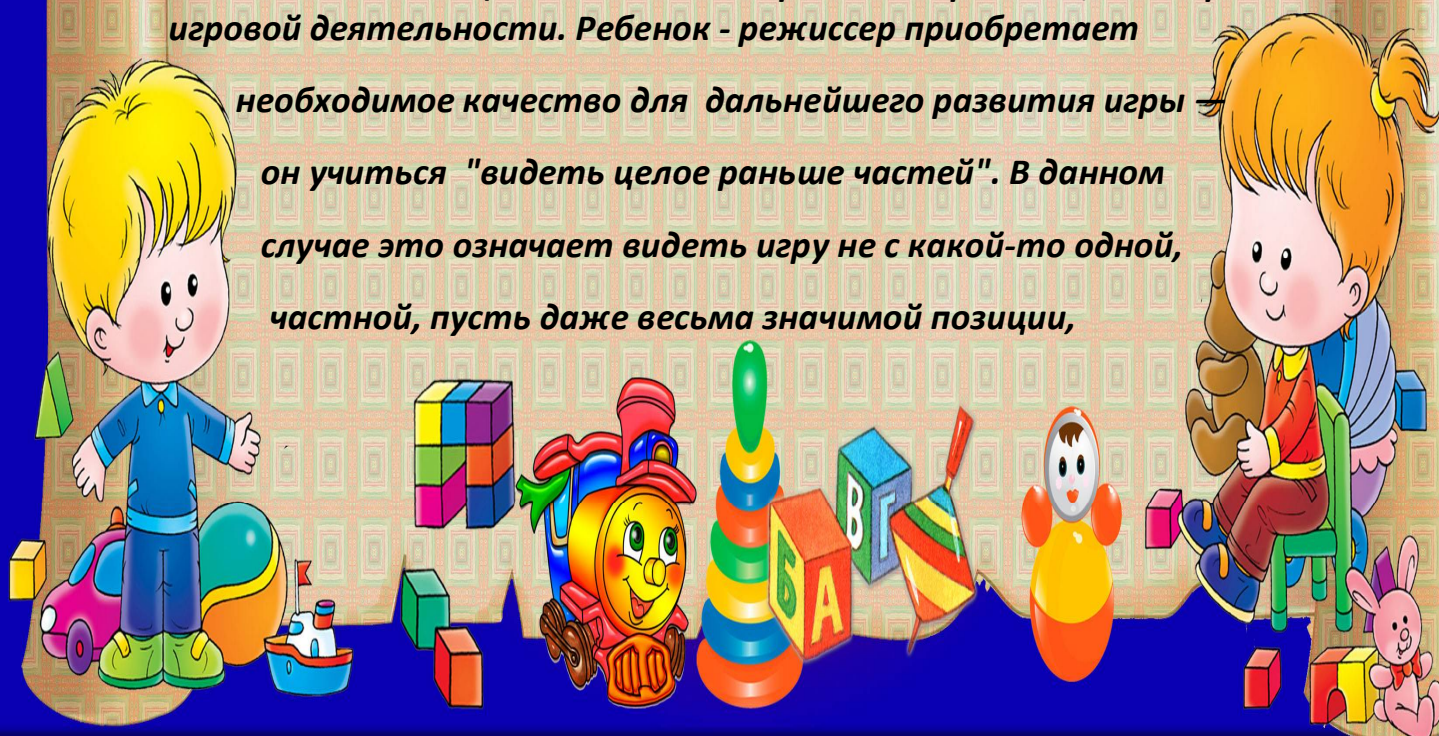
В два-три года ребенок вдруг начинает вести себя странно.



Он вдруг раскладывает разные предметы перед собой на стуле или на столе, начинает по очереди ими манипулировать, что-то бормотать себе под нос. Ребенок может играть сервизом в шкафу, мамиными и папиными вещами, может даже начать озвучивать картинки в книжке. Родители обычно не обращают внимания на такую деятельность ребенка, что в ней может быть полезного? Однако это и есть игра. Первая составляющая сюжетно-ролевой игры – режиссерская.

Действительно, действия ребенка чрезвычайно похожи на действия режиссера. Во-первых, сам ребенок уже сочиняет сюжет. Сначала это простой, примитивный сценарий, но в будущем он обрывает множеством усложняющих деталей. Родители удивляются талантам малыша – такой маленький, а сам придумывает сюжет, но это очень хороший признак, который должен быть свойственен всем детям, – развитие самостоятельности. Все, что сейчас он делает – он делает сам, без помощи. Когда-нибудь каждый человек приходит к самостоятельности, пусть так рано начнутся первые ее проявления. Второй схожей чертой игры ребенка и режиссера в данном случае является то, что ребенок сам решает, кто кем будет. Каждый предмет может стать домиком, человеком, животным и т.д. Ребенок тем самым учится переносить свойства одного предмета на другой. Третьим важным сходством является то, что малыш сам сочиняет мизансцены. Он может долгое время возиться с мелкими предметами только потому, что составляет из них фон для будущего действия. Ну и, наконец, ребенок в такой игре исполняет все роли сам или, по крайней мере, становится диктором, повествующим о том, что происходит. Значение такой игры огромно. Все эти моменты имеют огромное значение и для общего психического развития ребенка, и для развития игровой деятельности. Ребенок - режиссер приобретает

необходимое качество для дальнейшего развития игры – он учится "видеть целое раньше частей". В данном случае это означает видеть игру не с какой-то одной, частной, пусть даже весьма значимой позиции,



а с позиции общей, обеспечивающей ему с самого начала положение субъекта этой деятельности, которое лежит в основе взаимодействия отдельных персонажей, положение, дающее возможность не запоминать и слепо повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому.

Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре. Кроме того, он может играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни. Особую значимость режиссерская игра приобретает в связи с тем, что она в одной из своих характеристик полностью совпадает со спецификой воображения. Способность видеть целое раньше частей — вот та основа игры и воображения. А что же делает маленький режиссер на самом деле? Он соединяет различные, вроде и не связанные друг с другом предметы логическими связями, сюжетом. Каждый предмет у него получает свои отличительные свойства, все они оживают, говорят. Таким образом, все неодушевленные участники игры вдруг соединяются сюжетом ребенка, а это и есть воображение.

Следующая составляющая сюжетно-ролевой игры - образно-ролевая.

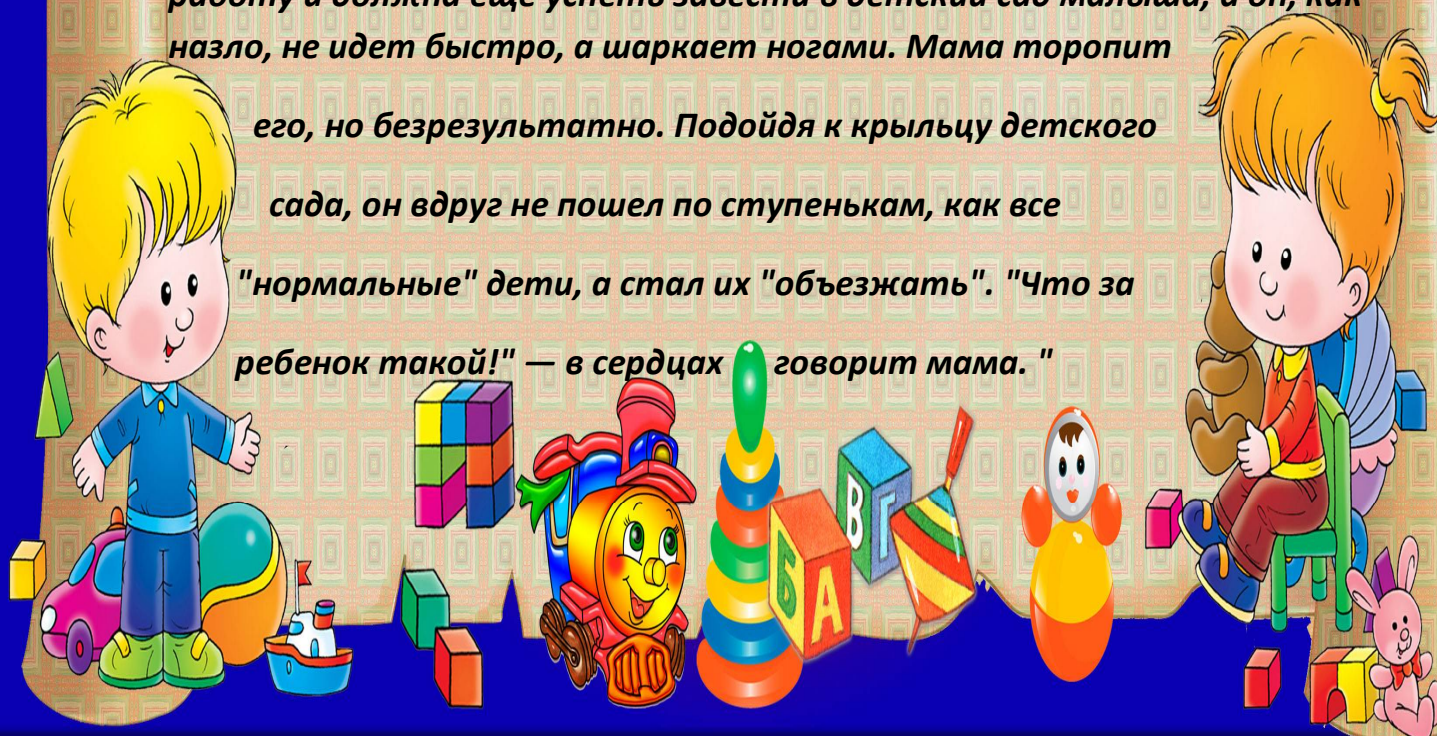
Практически каждый ребенок в определенном возрасте вдруг превращается в кого-то - в животных, во взрослых, даже в машины. Всем очень хорошо знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна еще успеть завести в детский сад малыша, а он, как назло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит

его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского

сада, он вдруг не пошел по ступенькам, как все

"нормальные" дети, а стал их "объезжать". "Что за

ребенок такой!" — в сердцах говорит мама."



А я не ребенок, я — машина". Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз "потрепать ей нервы", а лишь потому, что он — машина, а машина, как известно, не поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту. Следует отметить, что образно-ролевая игра играет важное значение для самостоятельной психологической реабилитации. Игра позволяет ребенку отвлечься, переключиться от проблем, например, в общении со сверстниками. Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплотиться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Что малыш приобретает в этой игре? Прежде всего ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт — и многие другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. Усложнилось производство; труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети,

был труд их родителей, а естественное желание быть "как мама" или "как папа" воплощалось в исполнении профессий, то теперь малыши вынуждены свести все к "семейному быту". И так сложилось, что



основной игрой детей стала игра в "дочки-матери". Конечно, ничего плохого в этом нет, однако все богатство сюжетов и взаимоотношений между людьми сводится лишь к семейным сценам, а остальные стороны действительности и отношения внутри них оказываются вне поля зрения ребенка. Это, безусловно, обедняет игру и плохо сказывается на развитии воображения. Что же можно сделать в этой ситуации? Выход есть. Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия.

Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества, но связи между детьми в ней серьезные. Нередко можно наблюдать конфликтные ситуации на почве нежелания того или иного ребенка играть свою роль. Роль у младших дошкольников зачастую получает тот, у кого в данный момент находится необходимый с точки зрения детей для нее атрибут. И тогда получаются ситуации, когда на машине едут два шофера или на кухне готовят сразу две мамы. У детей среднего дошкольного возраста роли формируются уже до начала игры. Все ссоры из-за ролей. У старших дошкольников игра начинается с договора, с совместного планирования, кто кем будет играть, а основные вопросы теперь уже "Бывает так или нет?". Так, дети учатся общественным связям в процессе игры. Заметно сглаживается процесс социализации, дети постепенно вливаются в коллектив.

