

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средству воспитания. В дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребёнка, обогащается её внутреннее содержание. Основное значение сюжетно-ролевой игры, связанной с деятельностью воображения, заключается в том, что у ребёнка развивается потребность в преобразовании окружающей действительности. Ребёнок соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы. Взяв какую-то роль, ребёнок не просто примеряет к себе профессию или особенности чужой личности: он вживается в неё, проникая в чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность [1].

Исследования (Р.И. Жуковской, Р.А. Иванковой, Д.В. Менджеричкой) свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра обогащает кругозор ребёнка, развивает образные формы познания, способствует упрочению его интересов, развитию речи, а также его нравственному развитию [2; 3; 4].

Таким образом, воспитательные возможности сюжетно-ролевой игры чрезвычайно велики, и педагогу важно уметь их реализовать.

Сюжетно-ролевые игры — наиболее характерные игры дошкольников. Они занимают значительное место в жизни детей. Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что её создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер.

Отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что её создают сами дети, а их игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер

Как пишет Д.Б. Эльконин, на основе взаимно противоречивых тенденций ребёнка к самостоятельности и к совместной жизни со взрослым зарождается новый тип деятельности — ролевая игра, в которой ребёнок берёт на себя роль взрослого и, воспроизводя его жизнь, деятельность и отношение к другим людям, тем самым живёт с ним общей жизнью. Через содержание игры ребёнок приобщается к жизни взрослых [5].

Ролевая игра детей дошкольного возраста в развёрнутом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых людей и в общественной форме в специально созданных игровых условиях, воспроизводят деятельность взрослых и отношение между ними. Для этих условий характерно использование разнообразных игровых предметов, замещающих действительные предметы деятельности взрослых.

Особенностью игровой деятельности детей является то, что дети своеобразно воспроизводят те или иные явления, действия, отношения. Своеобразие заключается в особенностях восприятия детей, понимание и осмысление ими тех или иных факторов, явлений, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств. В игре ребёнок воплощает свой взгляд, свои представления, своё отношение к тому событию, которое разыгрывает, моделируя через призму своего сознания окружающий его мир.

Игра — продукт, который создают сами дети. Самостоятельно выбирают тему, время, место, линию её развития, решают, как станут раскрывать роли

Одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельный характер деятельности детей. Игра — продукт, который создают сами дети. Самостоятельно выбирают тему, время, место, линию её развития, решают, как станут раскрывать роли и т.п. Каждый ребёнок свободен в выборе средств воплощения образа. Ис-

пользуя воображение и фантазию, ребёнок реализует свой замысел, это позволяет ему самостоятельно включаться в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни ещё долго будут ему недоступны. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнёров, сами устанавливают игровые правила, следуют за их выполнением, регулируют взаимоотношения.

Творческий характер игровой деятельности проявляется в том, что ребёнок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, и в том, что, веря в правду игры, создаёт особую игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры. В развитии и обогащении игровой деятельности детей огромную роль играет воображение. По средствам воображения создаётся ситуация игры, образы, осуществляемые в ней, возможность сочетать реальное с вымышленным. Творческий характер сюжетно-ролевой игры определяется наличием в ней замысла, реализация которого связана с активной работой воображения, с развитием у ребёнка способности отображать свои впечатления об окружающем мире.

При разыгрывании роли творчество ребёнка принимает характер перевоплощения. Успешность его непосредственно связана с личным опытом играющего, степенью развития его чувств, фантазии, интересов. Дети проявляют большую изобретательность, подбирая игрушки, предметы, необходимые для игры, старшие дошкольники сами мастерят игрушки, помогающие лучше справиться с ролью и полностью реализовывать замысел игры.

Творческий характер игровой деятельности проявляется в том, что ребёнок как бы перевоплощается в того, кого он изображает, и в том, что, веря в правду игры, создаёт особую игровую жизнь и искренне радуется или огорчается по ходу игры

Как любая творческая деятельность, сюжетно-ролевая игра эмоционально насыщена и доставляет каждому ребёнку радость и удовольствие уже самим своим процессом.

Таким образом, основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребёнок берёт на себя роль взрослого и разыгрывает её в созданной им самим игровой обстановке.

Сюжетно-ролевая игра имеет свою специфическую структуру. Эта структура включает в себя следующие компоненты: сюжет, содержание, роль.

и разыгрывает её в созданной им самим игровой обстановке. Игра реально вводит ребёнка в такой притягательный для него мир взрослых людей, систему отношений, существующую в этом мире.

Сюжет — главный компонент сюжетно-ролевой игры. Сюжет — та сфера действительности, которую дети отражают в своих играх [5]. Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребёнка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребёнка и знакомством с окружающим миром. При этом игровые действия — одно из основных средств реализации сюжета.

Сюжеты детских игр достаточно многообразны. Существует несколько классификаций игр по сюжетам. Достаточно подробно они описаны в работах Д.Б. Эльконина. Условно все сюжеты делятся на бытовые (игры в семью, парикмахерскую и т.д.), производственные (игры, отражающие профессиональный труд людей), общественно-политические (игры в войну, школу и т.д.) [5].

Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребёнка

Некоторые сюжеты встречаются на протяжении всего дошкольного детства. В рамках одного сюжета развиваются три игровые линии: от бытовых игр к играм с производственным сюжетом и, наконец, к играм с общественно-политическим сюжетом. Такую последовательность Д.Б. Эльконин связывает с расширением кругозора ребёнка и его жизненного опыта, с вхождением его в более глубокое содержание жизни взрослых.

На протяжении истории человечества сюжеты детских игр меняются, поскольку зависят от эпохи, особенностей экономики, культурных, географических, природных условий. Кроме того, в каждую

эпоху происходят серьёзные, а иногда экстренные события, которые существенно отражаются на жизни людей, вызывая эмоциональный отклик у детей и взрослых. Такие события всегда порождают новые сюжеты детских игр («война», «космические путешествия»). В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, «связывающие» поколения людей («школа», «дочки-матери»).

Содержание сюжетно-ролевой игры — это то, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослым в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребёнка в отношения и деятельность людей. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети создают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих ребёнка. Одна и та же по своему сюжету игра может иметь совершенно разное содержание. Социальные условия, в которых живёт ребёнок, определяют не только сюжеты, но, прежде всего содержание детских игр.

Что может служить источником содержания сюжетно-ролевой игры дошкольника? Существует несколько точек зрения.

Так, Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая утверждают: творческий ребёнок играет тогда, когда содержание игры захватывает его чувства. Поэтому необходимо определить источники, которые способствуют развитию содержания детских игр, формируют богатое воображение, развивают ролевые действия. Р.И. Жуковская выделяет два вида источников: *непосредственный детский опыт*, возникающий стихийно, и *опыт, организуемый воспитателем*. Стихийный опыт ребёнка, по мнению Р.И. Жуковской и Д.В. Менджерицкой, важный источник, но часто поверхностный, потому взрослый должен корректировать, направлять ребёнка.

Опыт, организуемый взрослым, Р.И. Жуковская представляет в нескольких направлениях:

Игрушка. «Не изобилие игрушек решает вопрос о возможности развития полноценной содержательной игры, а в первую очередь то, в какой связи с детским опытом, с впечатлениями от окружающей жизни игрушка дана ребёнку» [2]. Очень важно рассматривать игрушку как стимул к организации детской самостоятельности. Целесообразно давать ребёнку игрушку и как напоминание о ярких детских впечатлениях. Игрушки можно вносить в группу планомерно, в связи с планируемой взрослым игрой. Важно сочетать внесение игрушек с обогащением детей знаниями о предметах.

*Одна и та же по
своему сюжету игра
может иметь совершенно
разное содержание*

Прогулки, экскурсии, ответы на детские вопросы. Они углубляют познание ребёнком окружающего мира. Творческая игра в таком случае даёт естественные основания для воспитания у детей любознательности, желания больше узнавать, применять полученные знания в деятельности.

Художественная литература. Р.И. Жуковская считала, что художественная литература — один из существенных факторов, влияющих на направленность детских игр, на правильное развитие воображения. Она предлагала отбирать для детей книги, разные по жанру, по содержанию — о жизни, играх, труде детского коллектива, о смелых поступках детей, о труде взрослых.

Названные источники, по мнению Р.И. Жуковской, способствуют развитию содержания игр и влияют на умственное развитие ребёнка.

Другие авторы в своих исследованиях придерживаются несколько иной точки зрения об *источниках содержания* сюжетно-ролевой игры.

В сюжетно-ролевой игре ребёнок свободен от обязательных требований взрослого и жёстких правил, но в то же время не свободен от того социального мира, в котором он существует и который определяет содержание его игры. Кроме того, его свобода определяется широтой и глубиной знаний и представлений об окружающем мире, владением способами деятельности, которые позволяют воплотить эти знания в игру [6].

Содержание игры — это не иллюзия, не копия реального мира, а активное, творческое его воспроизведение. Воспроизводимые в игре события, персонажи и их действия — всё это, безусловно, продукты отражения в сознании ребёнка его реального опыта: непосредственного знакомства с окружающим, восприятия прочитанных ему книг, просмотренных кинофильмов и телепередач. Однако в соединении, комбинировании имеющихся у него знаний ребёнок достаточно свободен. И чем старше он становится, чем больше знаний и разнообразного опыта приобретает, тем больше содержание его игры выходит за пределы непосредственно воспринятого [6].

Включение ребёнком того или иного тематического содержания в игру, по мнению Н.Я. Коротковой и Н.А. Михайленко, определяет реальные жизненные ситуации, в которых оказывается дошколь-

ник. Эти реальные жизненные ситуации различаются по степени его активности и характеру включённости в них. Все эти ситуации разделили на 3 типа:

- ситуация, в которой ребёнок активно действует наравне со взрослым (как папа и мама, сам ест, одевается, умывается);
- ситуация, в которую ребёнок непосредственно включён, но является объектом направленных на него действий взрослых (его лечит врач, стрижёт парикмахер, везёт на машине шофёр и т. п.);
- ситуация, где дети не включены в деятельность взрослых, не принимают в ней непосредственного участия, а либо наблюдают её со стороны (строители строят дом, библиотекарь выдаёт книги т. п.), либо узнают о ней из рассказов, сказок, телепередач [6].

Все три типа ситуации дают пищу для детской игры. Однако в большей мере игра дошкольника связана с воссозданием ситуации второго типа. С одной стороны, эти ситуации непосредственно представлены ребёнку как в плане действий, так и в плане отношений между включёнными в них людьми (т. е. он хорошо знает эту реальность), а с другой стороны, действия взрослого в этих ситуациях реально ему не доступны (он не может сам водить машину, как папа, лечить как доктор), но вместе с тем привлекательны и интересны. Складываются противоречия между возможностями и желаниями ребёнка и находит своё разрешение в игре.

*Развитие содержания игр
зависит от умения ребёнка
выделять характерные особен-
ности в деятельности и
взаимоотношениях взрослых*

Таким образом, разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребёнка, его личному опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребёнка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

Роль, которую берёт на себя ребёнок в процессе игры, — единица игры, её центр. Роль объединяет все стороны игры [5].

Для ребёнка роль — это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Любая роль содержит свои правила поведения, привнесённые ребёнком из окружающей жизни, заимствованные из отношений мира взрослых. Для дошкольников роль — *образец того, как надо действовать*. Исходя из этого образца, ребёнок оценивает поведение участников игры, а затем и своё собственное.

Условия, при которых ребёнок может взять на себя выполнение какой-либо роли:

- ребёнок берёт на себя роль лишь в том случае, если сфера действительности, которая отражена в сюжете игры, уже знакома ему. Знакомство с действительностью — главное условие возникновения сюжетно-ролевой игры;
- знакомство с действительностью должно происходить таким образом, чтобы в центре её стоял человек, его деятельность;
- в результате этого знакомства у ребёнка возникает положительное эмоциональное отношение к действительности взрослых [5].

На протяжении дошкольного детства развитие роли в сюжетно-ролевой игре происходит от исполнения ролевых действий к ролям-образам.

Психологи выделяют и такие структурные компоненты сюжетно-ролевой игры, как правило, игровое действие, игровые и реальные отношения, предметы-заместители, воображаемую ситуацию, партнёра по игре [6].

Итак, можно сделать следующие выводы:

- 1) сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом;
- 2) основа сюжетно-ролевой игры — мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребёнок берёт на себя роль взрослого и выполняет её в заданной им самим игровой обстановке;
- 3) одна из характерных черт сюжетно-ролевой игры — самостоятельность детей в игре;
- 4) в игре происходит становление личности ребёнка, поэтому её педагогическая ценность зависит от содержания сюжетно-ролевых игр. 🐾

Литература

1. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. – М., 1946.
2. Жуковская Р.И. Творческие ролевые игры в детском саду. – М., 1960.
3. Иванкова Р.А. Творческая игра дошкольников // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. – М., 2002 – выпуск четвёртый.
4. Менджеричкая Д.В. Воспитателю о детской игре / Под ред. Т.А. Марковой. – М., 1982.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М., 1999.
6. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. – М., 1997.
7. Запорожец А.В. Проблемы дошкольной игры и руководства ею в воспитательных целях // Игра и её роль в развитии ребёнка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. – М., 1978.
8. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. – 1996. – № 3.