

Шишки, втулки и лоскуты. Во что играть с дошкольником, чтобы и родителям было не скучно

Сюжетно-ролевые игры (все эти бесконечные чаепития, городки, поны и пробки из машинок на всю комнату) — важный этап развития ребенка. О том, зачем они нужны, на что влияют и можно ли взрослым научиться играть, мы поговорили с академиком РАО Александром Вераксой и научными сотрудниками кафедры психологии образования и педагогики факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова.

Как играют дошкольники

Обязательных игр, которые были бы интересны всем детям без исключения, не существует. Но можно говорить, что чаще всего дошкольники играют в семью, школу, работу или разыгрывают героические, военные сюжеты, а также сюжеты из мультфильмов, литературных произведений и компьютерных игр. К тому же игры у девочек и мальчиков могут несколько отличаться по сюжету.

Мальчикам нравятся роботы, трансформеры, машины, и часто сюжеты мальчишеских игр связаны именно с их приключениями. Девочки, как правило, больше внимания уделяют социальным отношениям и выстраиванию историй на основе реальной жизни. Есть, конечно, общие повторяющиеся типы сюжетов, но их наполнение и разнообразие развития событий от ребенка к ребенку будут отличаться.

Что такое сюжетно-ролевая игра

Как писал Лев Выготский, в игре ребенок плачет как пациент, но радуется как играющий. И именно в игре дошкольник развивается наиболее гармоничным образом.

Вера Сухих, научный сотрудник факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова:

Ценность зрелой сюжетно-ролевой игры заключается именно в том, что ребенок находится одновременно в двух пространствах.

Отличительные особенности зрелой сюжетно-ролевой игры:

- совместная игра, участники которой создают развернутый сюжет;
- содержание игры — это выстраивание тех или иных социальных отношений;

- роли детей в такой игре разнообразны. Развитая игра предполагает стадию планирования, в ходе которой дети договариваются о том, во что и как они будут играть. А игра строится по логике воображаемой ситуации, что позволяет ребенку выйти из реальности и действовать на основании своих замыслов. Д. Б. Эльконин, характеризуя реальные отношения детей в игре, отмечал: «Они то и дело обращаются друг к другу с критическими замечаниями („Разве так доктор делает?“, „А шофер-то и не так ведет машину“, „Что же ты прямо к доктору идёшь? Надо сначала записаться в окошечке, а потом сидеть в очереди...“)».

И еще один очень важный момент. Игра — дело сугубо добровольное, заставить играть невозможно и не нужно. Если ребенок отказывается от предложений взрослого, можно только попробовать еще раз — через какое-то время. Поискать то, что для ребенка действительно актуально и интересно в конкретный момент. Участие взрослого в игре не должно быть директивным. Если ребенок уже увлечен какой-то игрой, взрослый может попроситься в участники, но начать управлять ею значило бы разрушить игру.



Когда начинать играть

Родители нередко переживают, что их годовалый и даже двухгодовалый ребенок не умеет играть в сюжетно-ролевые игры, не взаимодействует с другими детьми. Предпочитает играть один, а его игровая деятельность далека от того, что транслируют медиа.

Маргарита Гаврилова, научный сотрудник факультета психологии МГУ им. М. В. Ломоносова, уверяет, что это совершенно нормально.

Способность играть — строить интересные сюжеты, изображать героев, создавать игровую ситуацию из доступных предметов — возникает у ребенка не сразу, а развивается с возрастом. Психологи выделяют несколько этапов ее развития: от обыкновенной игры с предметами до сложной игры

с продолжительным сюжетом и распределением ролей между двумя и более детьми. В год и правда играть в чаепитие еще рано. Но взрослый может и должен поддерживать процесс развития игры.

Сюжетно-ролевые игры по возрастам:

2–3 года. В этом возрасте нужно показывать ребенку, как по-разному могут использоваться привычные предметы. Например, простой банан в игре запросто может стать пистолетом, телефоном или даже человечком. Умение ребенка находить различные способы использования предметов способствует богатому воображению и созданию игровых «замещений». Тогда отсутствие нужной игрушки не станет для ребенка препятствием для разыгрывания сюжета. А во взрослой жизни это умение поможет находить массу решений бытовых и творческих задач.

3–4 года. С дошкольником этого возраста уже можно разыгрывать небольшие ролевые диалоги, создавать и развивать воображаемые ситуации «как будто». Дети охотно входят в разные образы. Так, ребенок, играющий в доктора, ставит всем уколы. Девочка, играющая в дочку-матери, катает коляску с пупсом. Чтобы «войти в образ», ребенку нужно научиться подмечать характерные особенности поведения своих героев.

Задача взрослого — поддержать игровую мотивацию ребенка и постепенно обогащать сюжет и представления ребенка о той или иной роли.

Например, когда ребенок рычит, изображая тигренка, можно спросить его, в каком настроении сегодня тигренок или как он очутился в городской квартире.

5 лет. Сюжетно-ролевая игра становится естественной, дети легко втягиваются в нее и могут сами строить сюжеты. Но и участие взрослого по-прежнему важно, поскольку он может существенно обогатить игру, показать различные игровые образцы или решения. Например, предложить неожиданные сюжетные повороты или новые способы обустройства игрового пространства.

Игра помогает ребенку сориентироваться в социальных отношениях и увидеть любую ситуацию от лица сразу нескольких ее участников.

Важной особенностью сюжетно-ролевой игры является потребность ребенка в партнере. Именно в сюжетно-ролевой игре впервые возникает распределение ролей и взаимодействие персонажей. Развивающая ценность такой игры в том, что ребенок с помощью воображения создает уникальное игровое пространство, в котором моделирует и проигрывает процессы реального мира.

Сколько нужно играть

Опрос, проведенный среди тысячи родителей и дедушек и бабушек, показал, что если дедушки и бабушки больше всего любят играть с внуками и действительно понимают важность игры, то многие родители склонны отдавать предпочтение цифровым гаджетам в руках ребенка.

Вера Сухих уверена, что не обязательно играть с ребенком целый день: «Можно играть 15–30 минут и даже не каждый день. Важно, чтобы это было регулярно, игры были разнообразными и чтобы родителю самому было интересно. В остальное время у ребенка должна быть возможность играть наедине с собой или с другими детьми. Для этого важно создать уютное пространство, с достаточным количеством игрушек, кубиков, бросовых материалов, тканей, которые могут использоваться для создания игрового пространства или импровизированных нарядов».

Играем по правилам

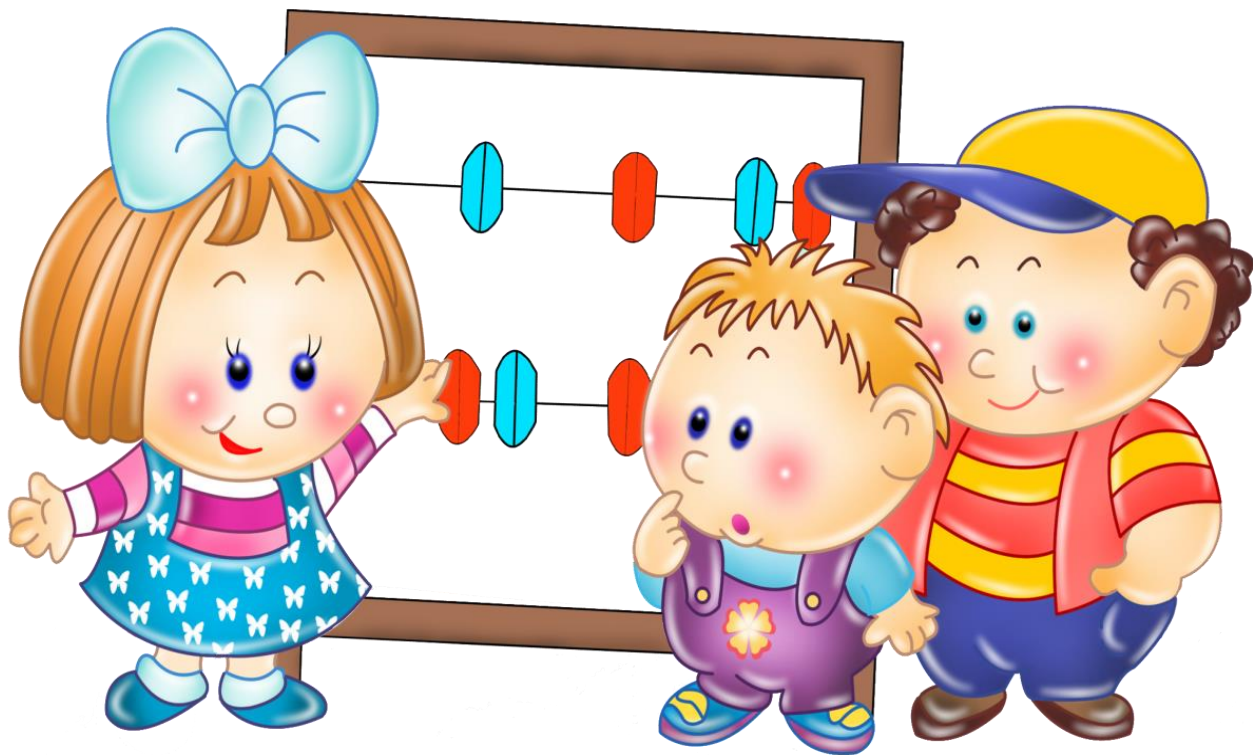
Стоит завести целую коробку для сюжетно-ролевой игры и положить туда «мусор» вроде картонных втулок, ненужных коробочек, шарфов, головных уборов, простыней, шишек и т. д. Хорошо, если ткани будут разных размеров, расцветок, плотности. Все это можно купить в обычном магазине тканей или насобирать из ненужного. Из обычной фольги можно скрутить меч, шлем, корону, штурвал космического корабля, доспехи, драгоценные камни и еще много всего нужного в игре. Все это стимулирует детей использовать свое воображение, а значит, игра становится развивающей.

4 простых правила успешной игры:

1. Времени должно быть достаточно, чтобы подготовиться к игре: придумать, во что играть, построить домики, создать костюмы, начать играть и развернуть сюжет.
2. Сложная сюжетно-ролевая игра может длиться от одного часа до нескольких дней. Поэтому здорово, если есть возможность какое-то время не убирать декорации.
3. Хорошо, если пространства достаточно, чтобы свободно строить и перемещаться в процессе игры, шуметь.
4. В качестве атрибутов к игре не рекомендуется использовать готовые игрушки и костюмы. Лучше приспособливать то, что уже есть в окружении, использовать «открытые» материалы: ткани, ленты, бумагу, фольгу и т. д. Это обогатит воображение ребенка, поможет ему увидеть скрытые свойства привычных в повседневной жизни объектов.

Вера Сухих: Ребенок может играть только в то, что известно ему из опыта. Поэтому одна из самых важных задач родителей — обогащать опыт ребенка: бывать в новых местах, читать новые книги, рассказывать и показывать новые явления, профессии, ситуации.

Николай Веракса, профессор факультета психологии МГУ имени М. В. Ломоносова, заведующий кафедрой ЮНЕСКО «Воспитание и образование детей младшего возраста»: Игра должна постоянно включать все новые и новые ситуации. Но эти ситуации не могут быть произвольными, они должны отражать реальную жизнь взрослых, их культуру. Играющие дети создают ситуации, релевантные тем жизненным сценариям, которые разворачиваются вокруг них.



Зачем вообще нужна игра

Игровая деятельность — это единственное, что, по сути, нужно дошкольнику. А если она сопровождается взрослыми, то приобретает особую ценность. Последние исследования РАО показали, что сюжетно-ролевые игры с участием родителей существенно влияют на развитие компонентов саморегуляции ребенка.

Саморегуляция — основа адаптивности человека. Она позволяет человеку вести себя в соответствии с правилами ситуации, приспосабливаться к их изменению и достигать своих целей, несмотря на отвлекающие факторы. Саморегуляция условно разделяется на когнитивную и эмоциональную. Когнитивная связана с запоминанием и использованием информации, переключением из одной ситуации в другую, сдерживанием сиюминутных желаний. А эмоциональная — это понимание и управление эмоциями.

Связь между саморегуляцией и академическими достижениями, например с математическими навыками и чтением, а также успешной социальной адаптацией проявляется уже в детском саду. И именно развитие саморегуляции помогает ребенку подготовиться к школе, а в дальнейшем быть успешным во взрослой жизни. По словам Александра Вераксы, «саморегуляция влияет на общую способность управлять собой, своими эмоциями и поведением, работать продуктивно, поддерживать карьерное развитие и чувствовать себя счастливым».

Основные компоненты саморегуляции:

- **Сдерживающий контроль (торможение)** помогает удерживать внимание, мысли и поведение в соответствии с задачей и не отвлекаться на нерелевантные стимулы, внутренние или внешние. Например, поднять руку и ждать очереди, сдерживая порыв вскочить со своего места и выкрикнуть правильный ответ, — задача, которая требует высокого уровня развития торможения у ребенка.
- **Рабочая память** представляет собой такой «отсек» памяти, куда попадает информация, с которой человек работает прямо сейчас. Например, счет в уме требует развитой рабочей памяти, потому что предполагает произведение арифметических операций с числами, которые нужно помнить.
- **Когнитивная гибкость** позволяет переключаться между разными правилами при выполнении задачи, а в целом — между активностями и задачами. Когнитивная гибкость лежит в основе адаптивности к внешней среде, поскольку позволяет, например, быстро и адекватно менять свое поведение в разных обстоятельствах.

Исследования показали, что там, где игру придумывают дети, выше эмоциональная вовлеченность. А там, где сюжет предлагает взрослый, лучше развивается сдерживающий контроль, ведь в такой игре надо ждать своей очереди и выполнять свою роль последовательно.

Для развития саморегуляции разработано множество цифровых игр и тренажеров. Они, безусловно, обладают привлекательностью для родителя, ведь ребенка можно оставить один на один с гаджетом. Однако, хотя прогресс в их освоении будет наверняка заметен, к сожалению, он может ограничиться лишь пространством конкретного приложения и не отразиться на реальной жизни ребенка.

Александр Веракса: Используя натуральный метод познания — метод проб и ошибок, — ребёнок может выявить некоторые варианты использования гаджета самостоятельно, без помощи взрослых. Например, дошкольник может самостоятельно освоить игру Angry Birds. Практически весь сюжет игры заключается в том, что игроку предлагается ситуация, в которой птицы рассматриваются в качестве снарядов. Снаряды-птицы запускаются в целях разрушения защитного укрепления противника. По мере прохождения игроку предлагаются аналогичные ситуации, в которых достижение цели всё время усложняется. С одной стороны, это действительно игра: в ней есть правила и условность ситуации. Ребенок включается в нее добровольно и испытывает положительные эмоции. Но в играх такого рода нет возможности договариваться о правилах и ролях. Игра создает условное пространство, которое не имеет выхода вовне. Ребёнок не имеет возможности предьявить в реальной социальной среде тот опыт, который он получит при освоении игры. В ней отсутствуют ролевые отношения и необходимость обращения к культуре, речевой коммуникации.

И гораздо более эффективными оказываются традиционные игры — настольные, подвижные и сюжетно-ролевые. Сюжетно-ролевая игра — намного более сложная комплексная деятельность, чем любая игра в телефоне или планшете, и развивающий эффект от нее комплексный и более стойкий.