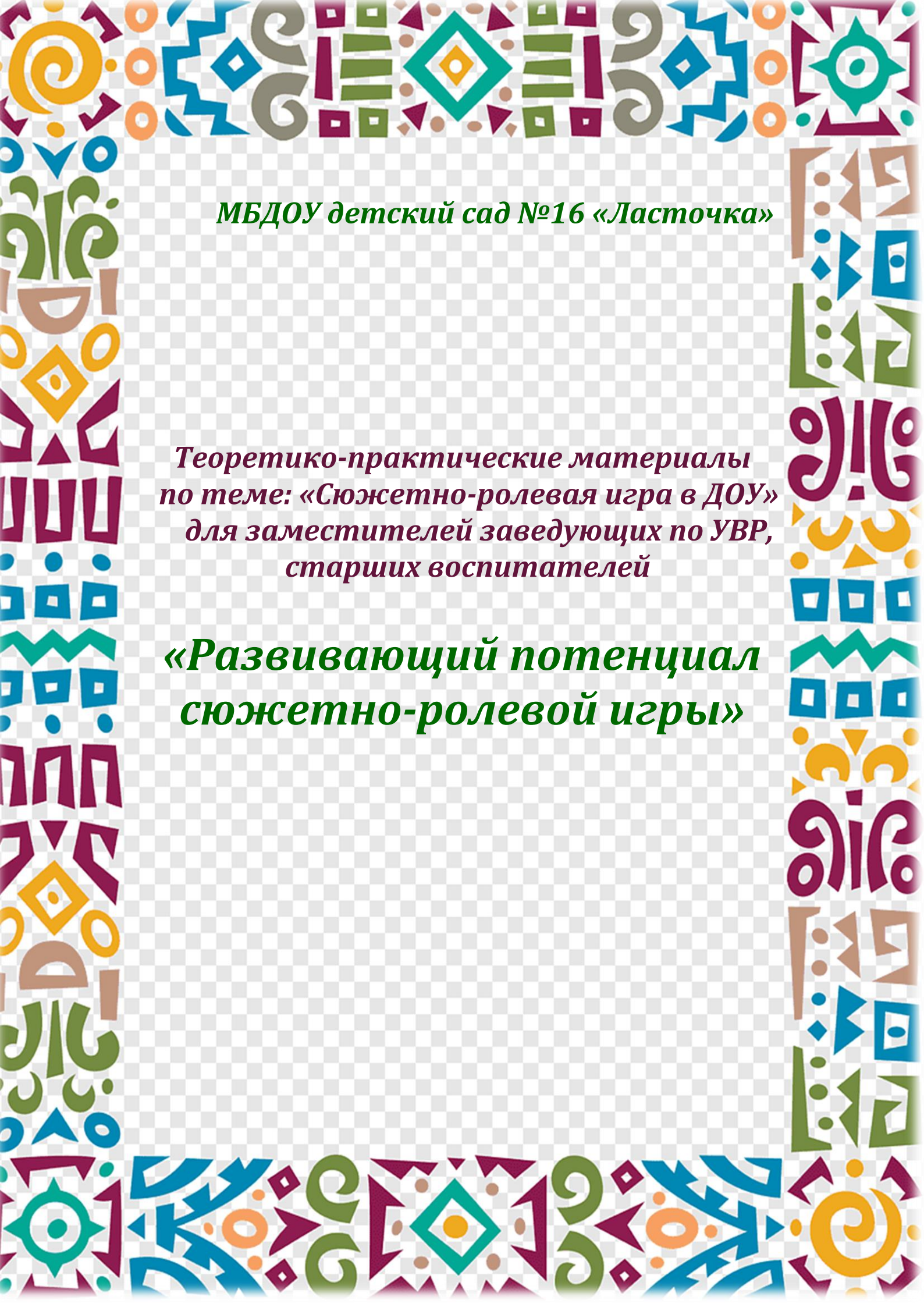


A decorative border surrounds the central text area. It consists of repeating geometric patterns in various colors: yellow, orange, blue, green, and purple. The patterns include squares, diamonds, triangles, and stylized floral or sun-like motifs. The border is wider at the top and bottom and narrower on the sides.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Теоретико-практические материалы
по теме: «Сюжетно-ролевая игра в ДОУ»
для заместителей заведующих по УВР,
старших воспитателей*

**«Развивающий потенциал
сюжетно-ролевой игры»**

Игра - это главная форма активности ребенка. Потребность в игре является жизненно важной для дошкольника. Игра - сфера самовыражения ребенка, развития его «самости». Но в полной мере она выполняет свои развивающие функции, когда является самостоятельной.

Игра - это добровольная свободная детская деятельность, предполагающая единство мысли и действия, коммуникации и самовыражения (экспрессии). Она несет в себе чувство свободы и удовольствия. Нельзя играть по принуждению. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется полной свободой и может выбирать, во что играть, с кем играть, сколько времени играть, какие игрушки брать. Игра интуитивна и спонтанна, она не может быть запрограммирована и управляема извне.

В период дошкольного детства ребенок включается в разные виды игр. Но сюжетно-ролевая игра - особый вид деятельности по тем возможностям, которые она открывает для ребенка. Ряд исследователей рассматривали сюжетно-ролевую игру в качестве ведущей деятельности (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, А. В. Запорожец и др.), то есть такой деятельности, которая, развиваясь, способствует главнейшим изменениям в психике ребенка и внутри которой формируются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой ступени его развития. Конечно, психическое и личностное развитие происходит и в других видах деятельности, но основные новообразования в психике ребенка, обеспечивающие переход на следующий возрастной этап, создаются именно в игровой деятельности.

В чем состоит преимущество игры? Какие новообразования формируются в игре как деятельности?

Игра - идеальное средство развития детского *воображения и фантазии*. Каждый из нас может вспомнить «волшебные» слова детства - «давай, понарошку». Именно они переносили нас в воображаемый мир игры. И сегодня, наблюдая за сюжетно-ролевыми играми дошкольников, мы слышим «волшебные» слова: «Давай, как будто мы космонавты! И прилетели на Луну! А там нас встречают Лунатики...». Или: «Я - доктор Айболит. Знаете, почему меня так зовут? Ко мне приходят звери и жалуются: Ай, болит голова! Ай, болит живот! Ай, болит лапа...». В игре нет границ, здесь «невозможное» становится «возможным», здесь все получается. Можно отправиться в путешествие на самолете или корабле, открыть детский сад, школу или больницу, стать жителями неизвестной планеты, сказочной страны или попробовать себя в роли шофера, доктора, воспитателя, учителя, спасателя, космонавта и др.

В игре происходит развитие целеполагания, умения «думать в уме». Чтобы отправиться в морское путешествие, ребенок должен продумать, какой будет корабль, из чего его построить, как строить, с чего начать, что обязательно будет на судне и т. п. *Внутренний план деятельности* - способность решать различные проблемы и задачи своей деятельности «в уме». А. В. Запорожец отмечал, что в игре происходит «формирование у ребенка на основе внешней игровой деятельности. умственного плана, развитие способности создавать системы обобщенных, типичных образов окружающих предметов и явлений и затем совершать различные их мысленные преобразования. Трудно переоценить развитие такой способности к воображению или к образному мышлению для всего последующего развития ребенка. Не говоря уже о том, что без воображения невозможна никакая специфически человеческая деятельность» [8].

Формирование внутреннего плана деятельности проявляется в том, что ребенок овладевает *наглядно-образным мышлением и воображением*. Если у ребенка не сформирован внутренний план деятельности, ему трудно представить себе проблемную ситуацию и мысленно осуществить в ней требуемые действия, что вызывает трудности при обучении в начальной школе.

В детских играх развивается *способность к символическим замещениям*, что является предпосылкой формирования *знаковой функции сознания*, специфически человеческой формы освоения мира. Ребенок использует разнообразные предметы-заместители: трубочка, скрученная из бумаги, легко превращается в подозрную трубу, калейдоскоп, дудочку, жезл; цветные кусочки меха - в обитателей зоопарка. Л. С. Выготский писал, что «игра есть основной путь культурного развития ребенка, и в частности развития его знаковой деятельности» [3]. Отрыв значения от предмета происходит именно в игре, когда появляются волшебные слова «как будто» и «понарошку»: «Это у нас как будто еда, а это как будто ложка». Со случайным предметом (знаком) ребенок осуществляет действия, логику которых диктует не реальный предмет в руках, а тот, которого реально нет, но он подразумевается под этим обозначением. Расхождение видимого и смыслового поля присутствует именно в игре, это происходит и при реализации ролевого поведения, и при использовании предметов-заместителей и обобщенной модульной игровой среды. Вся остальная деятельность дошкольника не условна, а реальна. Ребенок, взращенный исключительно на «реальных» видах деятельности, в дальнейшем, например в школе, при решении задач начинает действовать предметами, то есть числами, а не смыслами. Отсюда - классическое складывание яблок с ящиками или не вызывающий удивления ответ задачи - «полтора землекопа».

В игре происходит развитие *познавательных мотивов*. Игра побуждает познавательный импульс. Именно в недрах сюжетноролевой игры в процессе ее саморазвития все настойчивее проявляет себя потребность в получении новой, недостающей информации, которую ребенок узнает от взрослого или добывает сам. Исследования, проведенные С. Л. Новоселовой, показали «волновую природу» чередования игры и познания: игра, достигнув своего пика, рискует замереть,

угаснуть, но в этот момент она преобразуется в деятельность познавательную [24]. Ребенок ищет знание, необходимое для игры, и возвращается в нее, обогащенный новой информацией, впечатлениями. Часто игры старших дошкольников переходят в обсуждения или споры чисто познавательного характера:

- Нет, мы сначала на Луну полетим - она ближе, чем Марс. На луноходе будем ездить и грунт собирать.
- Ну да, а потом на луноходе полетим на Марс.
- Ты что, он не летает! За нами космический корабль прилетит... А на Марсе у нас марсоход будет.

С точки зрения познавательного развития крайне важно не то, что в игре те или иные знания закрепляются или уточняются, а то, что включение этих знаний в реальную практическую деятельность ребенка приводит его на более глубокий уровень понимания.

Становление познавательных мотивов проявляется в расширении тематики и содержания детских игр, переходе к играм, в которых отображаются все более и более отдаленные сферы действительности («Спасатели», «Туристическое агентство», «Путешествие на батискафе», «Полет на Марс» и др.), создавая зону ближайшего развития. Таким образом, игра способствует возникновению познавательных мотивов у дошкольников, которые, в свою очередь, являются предпосылками будущих учебных мотивов в школе.

В игре происходит расшатывание детского эгоцентризма, *становление позиции децентрации*. Ребенок-дошкольник видит мир со своей позиции, ему трудно понять существование другой точки зрения. В сюжетно-ролевой игре, принимая на себя разные роли (образы), ребенок вынужден занимать позицию, отличную от своей собственной. Он смотрит на воображаемые события и действует с позиции разных игровых персонажей (других людей): капитана корабля и матроса, доктора и пациента. Он радуется как играющий и плачет как пациент. Такая децентрация рассматривается как существенный показатель развития ребенка и как одно из важнейших новообразований дошкольного возраста. Это еще один шаг к успешности в школе, к пониманию и принятию мысли другого (учителя, сверстника), умению встать на его точку зрения.

Игра - это активный способ присвоения ребенком социального опыта и его преобразования. Игра всегда рассматривалась как одно из мощнейших средств *социализации* ребенка. При этом огромное значение имеет то, что в игре реализуются отношения сразу в двух планах: изображаемые - персонажей и реальные - между детьми в процессе игры.

Отечественный психолог Д. Б. Эльконин дает такое определение сюжетно-ролевой игры: «Ролевая, или так называемая творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними» [42]. Сюжетно-ролевая игра, согласно его концепции, социальна по своему происхождению и содержанию. Игра есть модель социальных отношений, форма познания мотивов и смыслов человеческой деятельности. Ребенок еще не способен полноправно участвовать в жизни взрослых, но может выразить свои потребности через игру, так как только она дает возможность смоделировать мир взрослых людей, войти в него и проиграть все интересующие его роли и модели поведения. Игра - язык ребенка. То, о чем взрослый увлеченно рассказывает, ребенок проигрывает. Основной мотив игры - стремление ребенка войти в мир взрослых, быть как они.

Созвучна предыдущему высказыванию мысль выдающегося отечественного психолога и педагога Л. С. Выготского, который отмечал, что основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет игровые действия в созданной им самим игровой обстановке. Согласно его идеям, игра должна быть понята как воображаемая реализация нереализуемых в настоящее время желаний - «быть как взрослый» [3].

Культуролог, педагог и психолог В. В. Зеньковский отмечал, что «дети играют всегда в «человека», игры служат средством вживания во всю полноту человеческих отношений, во все необозримое богатство социальной жизни» [11].

Сюжетно-ролевые игры позволяют ребенку примерить самые разные социальные роли, вводят его в мир человеческих отношений. Это «полигон» человеческой практики, проверки и применения опыта. Немецкий психолог К. Гросс, предпринявший попытку детального изучения сюжетно-ролевых игр детей, называл ее школой поведения. «Игра объективно - первая стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих» [6]. Эту позицию поддерживал и выдающийся польский врач, педагог и писатель Януш Корчак: «Игра - это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной» [17]. Ребенок ищет себя в играх, определяет свое место среди сверстников. Игра - социальная практика ребенка, которая помогает ему научиться жить в мире непохожих людей. Сговор, согласование, умение отстоять свою позицию, договориться, разрешить конфликт... - все это проявляется в детской игре.

В специфике самостоятельных сюжетно-ролевых игр лежат истоки *произвольного поведения*. Д. Б. Эльконин писал, что взяв на себя ту или иную роль в игре, ребенок тем самым входит в известную систему жесткой необходимости, определяемой правилами выполнения этой роли. Таким образом, «свобода ребенка в игре есть свобода лишь в пределах взятой на себя роли» [42]. Решающим обстоятельством здесь выступает то, что ребенок подчиняется этой «жесткой необходимости»

добровольно. Игра является механизмом, который переводит требования социальной среды в потребность самого ребенка. То, что в жизни бывает, в игре незаметно становится правилом поведения. Например, если ребенок в сюжетно-ролевой игре выполняет роль капитана корабля, он действует по правилам поведения капитана.

Именно в игре формируется умение действовать в заданных, или выработанных детским коллективом, правилах. Для ребенка очень значимо, берут ли его в игру. Не случайно, в дошкольном возрасте, слова «дружить» и «играть» являются синонимами. Именно игровой мотив, желание играть со сверстниками является основой волевой регуляции: хочу играть, значит, буду соблюдать правила.

Дошкольники сами становятся создателями правил в самостоятельных играх. Пример из практики. Дети решили играть в «школу», идет распределение ролей. Одна из девочек очень хочет быть учительницей, но игровые партнеры справедливо замечают: «Ты, Света, никогда еще у нас в школе не училась, а все учителя учились в школе». Так рождается обязательное для всех правило игры - учителем может стать тот, кто уже «учился в школе», был в игре в роли «ученика». В следующий раз дети решают выбирать «учителя» по другому правилу - по считалке. В игровой ситуации правила (нормы) легко становятся внутренними, определяющими поведение и характер взаимодействий со сверстниками.

А. В. Запорожец не случайно отмечал, что, несмотря на всю условность игровой ситуации, взаимодействие детей в рамках сюжетно-ролевой игры - «это *подлинная социальная практика ребенка*, его реальная жизнь в коллективе». В игре как в самой возрастосообразной деятельности, нужной самим детям, они по настоящему учатся ориентироваться на сверстника, осознавать на доступном уровне свои и его потребности, желания, возможности и увязывать, согласовывать их. Заинтересованность в продолжении игры подводит ребенка к поиску адекватных способов поведения, разрешения конфликтов и пр. Дети, не умеющие играть, так же как и дети, мешающие играть, отвергаются детским сообществом.

В игре ребенок начинает осознавать себя как члена определенного коллектива, впервые появляется чувство единения, формируется понятие «мы». Дети начинают оценивать друг друга, появляется общественное мнение. Соответственно, благодаря игре детская группа развивается как коллектив. *Формирование детского сообщества как «играющего»* - одна из важнейших задач, обеспечивающая детям возможность полноценной социализации.

Игра - это самое естественное средство развития *коммуникативных умений* ребенка. В сюжетно-ролевых играх, кроме воображаемой ситуации («Детский сад», «Школа», «Цирк», «Морское путешествие»), существуют реальные отношения, когда со сверстниками нужно договориться: кто кем будет, как будут развиваться события в игре и пр. Здесь появляется необходимость согласиться с позицией игрового партнера, или, наоборот, отстоять свою точку зрения. Развивается контекстная речь: ребенку нужно составить свое высказывание так, чтобы его поняли. Он заинтересован в том, чтобы договориться. В игре активно актуализируются речевые умения ребенка. Многие исследователи обращали внимание на то, как меняется речь ребенка, если он играет ту или иную роль.

Всякая деятельность способствует возникновению *личностных новообразований* по мере того, как человек становится ее *субъектом*. В игре, как ни в какой другой деятельности, ребенок является творцом своей жизни. Есть возможность проявления «взрослости», «умелости» (все получается, нет боязни ошибиться). Здесь ярко проявляются его «самость» (собственный стиль осуществления деятельности), активность (инициативность, самостоятельность, творческое отношение к действительности).

Ребенок-дошкольник - человек играющий. Именно игра дает ребенку ощущение радостного проживания жизни. «Детская игра оказывает важное воздействие на оптимистическое ощущение ребенка в дне сегодняшнем» [41]. Свободная сюжетно-ролевая игра - привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Это объясняется тем, что в игре ребенок испытывает внутреннее субъективное чувство свободы, подвластности ему вещей (действий, отношений). Сюжетно-ролевая игра не требует от ребенка конкретного «продукта». В ней все происходит «как будто». Ребенок может успешно осуществлять любую деятельность взрослых, включаться в любые ситуации, проживать «желаемые события». Эти возможности расширяют практический мир ребенка, создают положительный эмоциональный фон развития.

Утрата детской игры как самостоятельности, в которой сами дети являются деятелями, «творцами своей жизни», приводит к тревожным последствиям:

- невозможности самоорганизации детей, зависимости от взрослого, от среды;
- дефициту воображения и внутреннего плана действий, ситуативности;
- недоразвитию воли и произвольности;
- коммуникативным трудностям, бессодержательному общению;
- неразвитости мотивационно-смысловой сферы.

Частично эти проблемы могут компенсироваться за счет успехов детей в других видах детской деятельности, но практика показывает, что полностью скорректировать их, не обращаясь к игровой деятельности, не проходя последовательно этапы ее становления, невозможно. Поэтому педагогу сегодня необходимо создавать оптимальные условия для развития и поддержки сюжетно-ролевой игры дошкольников.