

*Мохначевская Наталья Григорьевна
воспитатель
МБДОУ «ЦРР-Д/С №12 «Улыбка»
ГО «город Якутск»*

Сюжетно-ролевая игра как средство развития связной речи у детей дошкольного возраста

Сам термин “игра” на различных языках соответствует понятиям о шутке и смехе, легкости и удовольствии и указывает на связь этого процесса с положительными эмоциями. Вершиной эволюции игровой деятельности является сюжетная или ролевая игра, по терминологии Л.С.Выготского “мнимая ситуация”.

Большинство современных ученых объясняют игру как особый вид деятельности, сложившийся на определенном этапе развития общества.

В игре находят выражение основные потребности ребенка-дошкольника. Прежде всего, как уже говорилось выше, ребенку свойственно стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых. В игре ребенок берет на себя роль, стремясь подражать тем взрослым, образы которых сохранились в его опыте. Играя, ребенок действует самостоятельно, свободно выражая свои желания, представления, чувства. Ребенку первых лет жизни свойственна потребность в познании окружающего мира, на-званная психологами не насыщаемой. Справедливы слова Н. К. Крупской об игре как «серьезной форме учения». Несовпадение содержания игрового действия и составляющих его операций приводит к тому, что ребенок играет в воображаемой ситуации, порождая и стимулируя тем самым процесс воображения: Работа с образами, пронизывающая всю игровую деятельность, стимулирует процессы мышления. Очень велики возможности игры в удовлетворении присущей ребенку потребности в общении. Играя, дети вступают в такие отношения, до которых в других условиях еще «недоросли», а именно: в отношения взаимного контроля и помощи, подчинения, требовательности. Наличие таких отношений говорит о том, что играющая группа становится «играющим коллективом» (А.П.Усова).

Являясь ведущей деятельностью, игра в наибольшей степени способствует формированию новообразований ребенка, его психических процессов, в том числе воображения. Одним из первых, кто связал развитие игры с особенностями детского воображения, был К.Д.Ушинский. Он обратил внимание на воспитательную ценность образов воображения: ребенок искренне верит в них, поэтому, играя, испытывает сильные неподдельные чувства. А всегда ли существовала ролевая игра? На этот вопрос отвечает академик Д.Б.Эльконин. Невозможно точно определить исторический момент, когда впервые возникает ролевая игра. Он может быть различным у разных народов в зависимости от условий их существований и форм перехода на более высокую ступень развития. Для нас важно установить следующее. На ранних этапах развития человеческого общества, когда производительные силы находились еще на примитивном уровне и общество не могло прокормить своих детей, а орудия труда позволяли непосредственно, без всякой специальной подготовки включать своих детей в труд взрослых, не было ни специальных упражнений в овладении орудиями труда, ни тем более ролевой игры. Дети входили в жизнь взрослых, овладевали орудиями труда и всеми отношениями, принимая непосредственное участие в труде взрослых. На более высокой ступени развития включение детей в наиболее важные области трудовой деятельности требовало специальной подготовки, которая проходила на уменьшенных по своим формам орудиях. На этом этапе развития возникают одновременно два изменения в характере воспитания и процессе формирования ребенка как члена общества. Первое из них заключается в том, что выделяются некоторые общие способности, необходимые для овладения любыми орудиями (развитие зрительно-двигательных координаций, мелких и точных движений,

ловкости и т.п.), и общество создает для упражнения этих качеств особые предметы. Это не деградировавшие упрощенные или потерявшие свои первоначальные функции уменьшенные орудия труда, служившие для прямой тренировки, или даже специальные предметы, изготовленные взрослыми для детей. Второе изменение заключается в появлении символической игрушки. При ее помощи дети воссоздают те сферы жизни и производства, в которые они еще не включены, но к которым стремятся.

Таким образом, можно сформулировать важнейшее для теории ролевой игры положение: ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению, по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-либо внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными социальными условиями жизни ребенка в обществе.

Анализ процесса возникновения ролевой игры привел нас к одному из центральных вопросов современной детской психологии - к вопросу об историческом происхождении периодов детства и содержания психического развития в каждом из этих периодов. Полностью этот вопрос здесь рассматриваться не может, поэтому представляется возможным только в самой общей форме высказать предположение, что периоды детского развития, по-видимому, имеют свою историю; исторически возникали и изменялись процессы психического развития, происходящие в отдельные временные отрезки детства. Сейчас же обратимся к схеме периодизации возраста, разработанной Л.С.Выготским, А.Н.Леонтьевым и Д.Б.Элькониним. В основу данной периодизации положено представление о том, что любому возрасту как своеобразному и специфическому периоду жизни человека соответствует и определенный тип деятельности. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психологические новообразования, изменения которых и характеризуют смену возрастных периодов. Согласно данной схеме выделяется следующая последовательность формирования типов ведущей деятельности:

- непосредственно эмоциональное общение;
- предметно-манипуляторная деятельность;
- игровая деятельность;
- учебная деятельность;
- общественно-полезная деятельность;
- учебно-профессиональная деятельность [7,С.119].

Классификация игр.

Ф. Фребель, первый среди педагогов, выдвинул положение о игре как особом средстве воспитания. В основу своей классификации он положил принцип дифференцированного влияния игр на развитие ума (умственные игры), внешних органов чувств (сенсорные игры), движений (моторные игры). В отечественной дошкольной педагогике сложилась классификация детских игр, базирующаяся на степени самостоятельности и творчества детей в игре. Первоначально к классификации детских игр по такому принципу подошел П.Ф. Лесгафт, позже его идея получила развитие в работах Н. К. Крупской.

П.Ф. Лесгафт разделил детские игры на две группы: имитационные (подражательные) и подвижные (игры с правилами). В работах Н.К. Крупской детские игры делятся на две группы по тому же принципу, что и у П.Ф. Лесгафта, но называются немного иначе: игры, придуманные самими детьми, и игры, придуманные взрослыми. Первые Крупская называла творческими, подчеркивая их главную особенность - самостоятельный характер. Такое название сохранилось и в традиционной для отечественной дошкольной педагогики классификации детских игр. Другую группу игр в этой классификации составляют игры с правилами. Как и любая классификация, данная

классификация детских игр носит условный характер. Ошибочно было бы представлять себе, что в творческих играх нет никаких правил. Но эти правила, во-первых, определяют сами дети, стараясь упорядочить игру (после игры каждый будет убирать игрушки; при сговоре на игру надо выслушать всех, кто хочет играть), во-вторых, часть из них носит скрытый характер.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала привлекать пристальное внимание ученых. Новая классификация детских игр, разработанная С.Л. Новоселовой:

1) игры, возникающие по инициативе ребенка (детей),-самостоятельные игры:

- игра-экспериментирование;
- самостоятельные сюжетные игры:
- сюжетно-отобразительные,
- сюжетно-ролевые,
- режиссерские,
- театрализованные.

2) игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями:

- игры обучающие:
- дидактические,
- сюжетно-дидактические,
- подвижные;
- досуговые игры:
- игры-забавы,
- игры-развлечения,
- интеллектуальные,
- празднично-карнавальные,
- театрально-постановочные.

3) игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей: традиционные или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

Функции ролевых игр.

Игровая деятельность, как доказано А. В. Запорожцем, В. В. Давыдовым, Н.Я. Михайленко, не изобретается ребенком, а задается ему взрослым, который учит малыша играть, знакомит с общественно сложившимися способами игровых действий (как использовать игрушку, предметы заместители, другие средства воплощения образа; выполнять условные действия, строить сюжет, подчиняться правилам и т. п.). Усваивая в общении со взрослыми технику различных игр, ребенок затем обобщает игровые способы и переносит на другие ситуации. Так игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, а это обуславливает ее развивающий эффект.

Разрозненные действия, которые ребенок раньше воспроизводил в игре, он постепенно начинает объединять в определенную последовательность. Теперь он может составить сюжет; ролевые игры, типичные для дошкольника. Постепенно воспроизведение действий отходит на второй план, а на первый выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций. Это ролевая игра. Отмечая исключительное значение игр для детей дошкольного возраста, Н.К. Крупская

писала: «...игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра - для дошкольников - способ познания окружающего». Поэтому, по глубокому убеждению Н. К. Крупской, задача педагога - помогать детям в организации игр, объединять их в игре.

В процессе игры между детьми складываются два вида отношений:

-отношения, которые определяются содержанием игры (ученики подчиняются учителю, дети слушаются родителей, инженер руководит рабочими), правилами игры (по сигналу цапля выходит ловить лягушек, а те затаиваются, замирают, потом цапля неподвижно стоит на болоте, а лягушки прыгают и резвятся; с цаплей, поймавшей лягушку, спорить нельзя);

-реальные отношения, которые проявляются по поводу игры (сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, возникшего между играющими, установление правил).

Целью ролевой игры является осуществляемая деятельность - игра, мотив лежит в содержании деятельности, а не вне нее. Учебный характер игры дошкольниками не осознается. С позиции воспитателя ролевую игру можно рассматривать как форму организации учебного процесса. Для воспитателя и учителя цель игры - формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся. Ролевая игра управляема.

С точки зрения процесса порождения речевого высказывания обучение говорению должно начинаться с приведения в действие механизма мотивации. Учет роли мотивации способствует более продуктивному усвоению материала, активному включению дошкольников в деятельность (А. Н. Леонтьев, А. А. Смирнов и др.) Ролевая игра строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения. Ролевую игру можно отнести к обучающим играм, поскольку она в значительной степени определяет выбор языковых средств, способствует развитию речевых навыков и умений, позволяет моделировать общение учащихся в различных речевых ситуациях другими словами, ролевая игра представляет собой упражнение для овладения навыками и умениями диалогической речи (ДР) в условиях межличностного общения. В этом плане ролевая игра обеспечивает обучающую функцию.

Трудно переоценить воспитательное значение ролевой игры, ее всестороннее влияние на ребенка. Игра помогает сплотить детский коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые и робкие, и это способствует самоутверждению каждого в коллективе. В ролевых играх воспитывается сознательная дисциплина, трудолюбие, взаимопомощь, активность ребенка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях. Как показывает практика обучения и специальные исследования, детьми импонируют положительные роли. Вместе с тем дети с удовольствием играют роли отрицательных персонажей с целью высмеять их отрицательные черты. То есть, мы говорим о воспитательной функции ролевых игр.

Ролевая игра формирует у дошкольников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она ориентирует учащихся на планирование собственного речевого поведения и поведения собеседника, развивает умение контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других. Следовательно, ролевая игра выполняет ориентирующую функцию.

Характеризуя детскую ролевую игру, А.Н. Леонтьев подчеркивает, что противоречие, несоответствие между потребностью действия у ребенка и невозможностью осуществить требуемые действием операции может разрешиться в одном единственном типе деятельности - в игровой деятельности, в игре. Такого рода противоречие характеризует и детей подросткового возраста. Более того, подростки стремятся к общению, к взрослости, а ролевая игра дает им возможность выйти за рамки своего контекста деятельности и расширить его. Обеспечивая осуществление желаний подростка, ролевая игра тем самым реализует компенсаторную функцию. Таким образом,

ролевая игра выполняет 5 основных функций: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную.

Структура ролевых игр.

Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самой игровой обстановке. Например, играя в школу, изображает учителя, ведущего урок с учениками (сверстниками) в классе (на ковре). Но самое главное - в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает. На эту особенность игры указывал К. Д. Ушинский: «...в игре же дитя- зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» (Ушинский К. Д. Собр. соч. - 1950. - Т. 8. - С. 438).

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты: сюжет, содержание, роль.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера деятельности, которая воспроизводится детьми. Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, животноводческую ферму), общественные (игры в празднование Дня рождения города, в библиотеку, школу, полет на Луну).

В истории человечества есть и «вечные» сюжеты детских игр, которые как бы связывают поколения людей: игры в семью, школу, лечение больных и др. Естественно, эти сюжеты в играх детей разных времен и народов отличаются своим содержанием, как отличаются и в самой жизни. Содержание игры, отмечает Д. Б.Эльконин, - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

В зависимости от глубины представлений ребенка о деятельности взрослых меняется и содержание игр. На четвертом и пятом году жизни в играх детей наблюдаются целостность сюжета, взаимосвязанность отражаемых событий. У дошкольников складывается интерес к определенным сюжетам, в которые они играли и раньше (в семью, больницу, строителей, транспорт и др.). Дети живо откликаются на новые впечатления, вплетая их, как сюжетные линии, в знакомые игры. Обогащению содержания помогает взаимодействие детей в игре, когда каждый вносит что-то свое, индивидуальное. Например, Сережа, папа которого капитан речного парохода, предлагает «воспитательнице» покатаить детей по Москве-реке. Получив согласие, строит из стульев пароход, встречает пассажиров на его борту. Так, если малыши, играя в детский сад, долго едят, пьют из чашек, то дети пятого года жизни завершают обед едва поднеся ко рту ложку. На протяжении дошкольного детства развитие и усложнение содержания игры осуществляется по следующим направлениям:

- усиление целенаправленности, а значит, и последовательности, связности изображаемого;
- постепенный переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, обобщение изображаемого в игре (использование условных и символических действий, словесных замещений).

Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры. Для ребенка роль - это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Подчинение ребенка правилам ролевого поведения является важнейшим элементом сюжетно-ролевой игры. Таким образом, для дошкольников роль - это образец того, как надо действовать. Исходя из этого образца, ребенок оценивает поведение участников игры, а затем и свое собственное. Смысл игры для дошкольника заключается в отношениях между персонажами. Поэтому ребенок охотно берет на себя те

роли, отношения в которых ему понятны (воспитательница заботится о детях, капитан ведет корабль, следит, чтобы матросы хорошо работали, чтобы пассажирам было удобно). Ребенок изображает эти отношения в игре с помощью связной речи, мимики, жестов.