

ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

В наиболее простые ролевые игры начинают играть практически все дети. А дальше всё зависит от родителей и других взрослых: если они много играют с малышом, его игры постепенно становятся всё более сложными и интересными.

Как правило, малыши с удовольствием включаются в игру, предлагаемую мамой или папой, если только она не чересчур сложна для ребёнка. Играя со взрослым, малыш подражает ему, эмоционально вовлекается в разыгрываемые взрослым события и благодаря этому постепенно осваивает всё более сложные формы игрового поведения.

Поэтому *сначала новый уровень игры достигается именно в совместных со взрослым играх, и лишь постепенно к этому уровню подтягивается спонтанная игра малыша.*

Если же взрослые (или старшие дети) мало играют с ребёнком, развитие его игровой деятельности обычно останавливается на одной из ранних стадий. А соответственно, тормозится и развитие его внутреннего мира.

Давайте рассмотрим основные этапы - или уровни - развития ролевой игры.

Первый этап: игры в отдельные действия взрослых

Сюда относятся игры типа "укачивание малыша", "накладывание еды в тарелку", "вождение машины" и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

По сути, это переходная ступень от простого подражания к ролевой игре; такие игры появляются спонтанно даже у тех детей, с которыми взрослые вообще не играют. Воображаемой ситуации в полном смысле слова здесь ещё нет, есть лишь её зачатки в виде игрового смысла предметов. Нет и полного отождествления себя с ролью: малыши целиком поглощён самим действием и может ещё не считать себя в игре мамой, которая укладывает малыша, или водителем, который куда-то едет

В играх в отдельные действия ребёнок практически не разговаривает: он либо вообще играет молча, либо сопровождает игру звуками, подражающими реальным, например, шуму мотора машины, мяуканью кошки или маминой колыбельной. Иногда он воспроизводит в игре отдельные слова или фразы, но никогда не говорит за других персонажей. Иначе говоря, *в играх этого уровня ещё нет взаимодействия персонажей.*

В отдельные действия взрослых дети обычно начинают играть с полутора-двух лет, и если вы достаточно много играете и разговариваете со своим сыном или дочерью, то уже в два -два с половиной года он или она сможет играть с вами в игры следующего уровня - в простые ролевые игры. А затем, как правило в период от двух до трёх лет, начнёт играть в них и самостоятельно.

Если же к трём с половиной годам ребёнок всё ещё играет лишь в отдельные действия взрослого, это говорит об определённом отставании. Чтобы его компенсировать, вам надо как можно больше играть со своим сыном или дочерью, читать ему или ей детские книжки и разыгрывать вместе с ребёнком понравившиеся ему сюжеты.

Иногда встречаются дети, которые вообще не достигают следующего уровня развития игры. Как правило, большую часть времени они либо примитивно играют с эффектными игрушками, просто включая и выключая их, либо

беспорядочно бегают по двору, не зная чем заняться, либо начинают что-то ломать и задирают других детей. Становясь старше, они начинают подолгу пассивно смотреть телевизор или видео, в три-четыре года они часто любят смотреть рекламу (ибо там обычно много звуковых и зрительных эффектов) и воспроизводить отдельные фразы с соответствующими интонациями. Повзрослев, такие дети обычно не любят ничего читать, плохо учатся в школе, конфликтуют с учителями, одноклассниками и родителями.

Второй этап: простые ролевые игры

"Дочки-матери", "посещение врача", "приход гостей", "покупка продуктов в магазине" - разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса... На этой стадии малыши полностью отождествляют себя в игре с ролью и стремятся точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: "ты неправильно играешь!"

По сути, только на этом уровне в игре, помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо. И только здесь возникает взаимодействие персонажей и они вступают в диалог друг с другом - до этого, даже если ребёнок играл в укладывание или кормление малыша, его "малыш" был бессловесным объектом действия. Теперь тот же "малыш" становится активным действующим лицом: он может капризничать и не хотеть спать, может просить рассказать сказку или спеть песенку. Поэтому простые ролевые игры помогают ребёнку осваивать многие повседневные роли, такие как роль

пациента на приёме у врача, роль пришедшего в дом гостя или роль покупателя в магазине.

Характерный признак игр этого уровня, позволяющий легко отличить их от игр в отдельные действия, состоит в том, что ребёнок начинает в игре много говорить, даже если он играет один.

Кроме того, в ролевые игры детям лучше играть вдвоём или втроём. Если в семье несколько детей, близких по возрасту, это получается само собой, если нет - постарайтесь найти ребёнку постоянного партнёра для игр. Если же партнёрами малыша всегда оказываются только игрушки, у него будет мало опыта общения с другими детьми и ему будет труднее строить отношения с ними.

Хорошо развитый ребёнок достигает уровня простых ролевых игр в два - два с половиной года в совместной со взрослым игре и в возрасте около трёх лет в самостоятельной игре. Если с ребёнком играют мало - он достигает этого уровня в совместной игре в три-четыре года, а в самостоятельной - в четыре-пять лет и может так на нём и остановиться.

Если вы много играете с малышом, разговариваете с ним и читаете ему, то уже в три - три с половиной года он сможет, играя с вами, от одной игровой ситуации переходить к другой, т.е. начать играть в игры с простым сюжетом. В самостоятельной игре малыша игры с простым сюжетом могут появиться в три с половиной или четыре года. При этом ребёнок вовсе не перестаёт играть в простые ролевые игры, довольно долго он может с удовольствием играть в игры обоих этих типов.

Третий этап: сюжетно-ролевые игры

Сюжет игры - это связанная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу. Например, игра в "поездку на дачу" может протекать так: сначала все вместе "едут на дачу" на "машине" или на "электричке", затем "папа" копает или поливает грядки, "мама" готовит "еду", а "дети" ловят "кузнечиков", потом все вместе "идут в лес" за ягодами или за грибами и так далее.

Такое усложнение структуры игры - это важный признак развития сознания малыша, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым.

В сюжетно-ролевых играх усложняются взаимоотношения персонажей: они могут ссориться и мириться друг с другом, спорить и договариваться о совместных действиях, бороться или воевать. Взаимоотношения самих детей тоже усложняются, ведь теперь им надо договариваться не только о том, во что играть и кто какую роль будет исполнять, но и том, как будут развиваться события, какие эпизоды включать в игру, а какие нет, и кто кого победит. Поэтому, играя друг с другом в сюжетно-ролевые игры, дети начинают учиться азам делового общения. *На первых порах здесь очень важно участие взрослого, который учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.*

Сюжетно-ролевые игры помогают ребёнку успешно "переваривать" любые события, которые сильно потрясли или задели его, - радостные или страшные, печальные или обидные. В игре малыш может много раз переживать новогодний праздник или посещение цирка - до тех пор пока эмоционально не

"насытится" этим опытом. Точно так же он может многократно проживать те чувства, которые вызывает у него любимый мультик или книжка.

Игра позволяет также "переиграть" события, которые закончились неудачей, помочь примириться с потерей и эмоционально подготовиться к будущим событиям, вызывающим радостное или тревожное волнение (поступление в школу, поездка в гости или на рыбалку и тому подобное).

Играя в сюжетно-ролевую игру, ребёнок уже удерживает в сознании не только смысл конкретного игрового действия, но и его включённость в сюжет, его смысловые связи с другими эпизодами игры. Тем самым смысловое строение сюжетно-ролевой игры оказывается многоуровневым, и эта многоуровневость впоследствии становится основой для сложного социального поведения, где каждое действие также должно быть включено в разные смысловые связи одновременно.

Не умея соотносить свои действия с многоуровневыми смысловыми структурами, человек окажется беспомощным во многих социальных ситуациях (профессиональных, семейных, политических и так далее) и не сможет осмысленно в них действовать. Таким человеком легко манипулировать, и он чаще всего оказывается пешкой в руках разного рода начальников и лидеров или даже просто хитрецов и мошенников. Иными словами, детский опыт сюжетно-ролевых игр является шагом на пути к последующей личностной самостоятельности человека.

Однако если развитие игровой деятельности ребёнка остановится на уровне сюжетно-ролевых игр и если эту остановку впоследствии не скомпенсировать, его самостоятельность будет ограниченной - он будет легко действовать по готовым, заранее известным сценариям, но ему будет трудно гибко выстраивать свои действия в постоянно меняющихся обстоятельствах. Такой человек сможет успешно строить свою жизнь в стабильных и достаточно

простых жизненных условиях, но будет не готов к поиску решений в сложных, противоречивых и конфликтных жизненных ситуациях - таких как ситуации выбора профессии и места работы, ситуация семейного конфликта или крушения жизненных планов.

Четвёртый этап: творческие сюжетные игры

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ***ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий***, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей.

Приключения детей (которые могут включать подшучивание над родителями и подготовку необычных сюрпризов, ссоры и примирения, немыслимые в реальной жизни путешествия и встречи и ещё многое другое), строительство игрушечных городов и придумывание жизни в них и взаимоотношений их обитателей, войны между придуманными странами, жизнь кукольной семьи - вот лишь некоторые из частых тем творческих сюжетных игр.

Сюжеты этих игр могут быть навеяны прочитанными книгами, какими-то яркими событиями или повседневными впечатлениями, но ребёнок свободно обращается с ними, примеривает сюжет на себя, меняет ход и исход событий, моделирует разные варианты возможного хода событий, в том числе - и заведомо невозможные в реальной жизни и даже абсурдные. Сюжет в этих играх может развиваться по-разному, и если дети играют вдвоём или втроём, важной частью игры становится "договаривание" о том, как будут развиваться события.

Творческие сюжетные игры развивают у ребёнка воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий,

способность понимать других людей и мотивы их поведения, умение гибко менять своё поведение при изменении ситуации. Если ребёнок достигает этого уровня, у него появляется психологическая основа для успешного проживания сложных жизненных ситуаций - ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.

Далеко не все дети достигают этого уровня развития игровой деятельности. Те, кто его достиг - будь то до школы или уже в школьные годы, - имеют больше шансов стать самостоятельными развивающимися личностями, умеющими решать жизненные проблемы, а не плыть по течению.

Развитие сюжетно-ролевых игр не останавливается с концом дошкольного возраста. Расцвет творческих сюжетных игр обычно приходится на 7-10 лет, когда дети, если им есть с кем играть и у них есть на это время, могут придумывать и разыгрывать целые приключенческие повести. Если ребёнку играть не с кем, то игра может переходить во внутренний план, т.е. превращаться в мечты и свободное фантазирование. В последующие годы творческие сюжетные игры могут перерасти в придумывание всевозможных историй, увлечение театром, изобразительным искусством и другими творческими видами деятельности, а также в содержательное и эмоционально-личностное общение со взрослыми и сверстниками.