

*Развитие игры в дошкольном возрасте*

Малыш появляется на свет. Он учится общаться со взрослым, знакомится с окружающим его миром предметов... И вот, в определенный момент психического развития у него появляется деятельность, которая переворачивает всю его жизнь. Ребенок из маленького и беспомощного становится настоящим волшебником. Ему подвластно все: и вещи, и люди, и желания, и эмоции, и многое, многое другое.

Игра, хоть и считается ведущей (основной) деятельностью детей дошкольного возраста, возникает далеко не сразу. На рубеже 2—3 лет у ребенка возникает интересное занятие: он берет множество мелких предметов и расставляет их перед собой на стуле, на полу или на подоконнике. Он издает не очень нам понятные звуки, переставляет предметы, убирает одни и на их место ставит другие. Причем это могут быть самые разные вещи: и кубики, и пуговицы, и мамина помада, и папины гвозди, и множество других мелких вещей, которые попадутся ребенку под руку. Взрослые, как правило, не очень обращают внимание на эту деятельность (если только малыш не использует в ней совсем запретные предметы).

Психологи называют эту деятельность режиссерской игрой. И правда, в ней есть очень много сходного с деятельностью режиссера фильма или спектакля. Во-первых, ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий. Это часто очень удивляет окружающих: как такой маленький сам придумывает сюжет? Мы, взрослые, привыкли к тому, что самостоятельность в чем-либо, в том числе и в придумывании сюжета, появляется как своеобразный результат той или иной деятельности. Это действительно так, но если ребенок с самого начала не проявит самостоятельности в своей деятельности, он никогда к ней не придет. Он так и будет, как его научили, измерять температуру и смотреть горло, даже если болит пятка.

Очень важно поэтому (даже необходимо!), чтобы первые игры малыша развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам. Конечно, эти сюжеты еще очень просты, они могут состоять всего из одного-двух предложений, но они принадлежат самому ребенку — его воле, его желанию, его замыслу.

Второе, что делает ребенок в этой игре и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет. Вот тут-то и нужны кубики, которые могут быть и машинками, и человечками, и кирпичиками, и просто кубиками, и нужна мамина помада, из которой может получиться замечательная пушка или цветок, нужны папины гвозди, которые превратятся в солдатиков или перекресток с регулировщиком. Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой.

Третье сходство с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, т.е. представляет в пространстве,

кто где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене». Поэтому малыш может очень долго заниматься с различными мелкими предметами. Наконец, последний, четвертый момент, на который мы хотели бы обратить внимание, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто

сопровождает игру «дикторским» текстом.

Все эти моменты имеют огромное значение и для общего психического развития ребенка, и для развития игровой деятельности. Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается «видеть целое раньше частей». В данном случае это означает видеть игру не с какой-то одной, частной, пусть даже весьма значимой позиции, а с позиции общей, обеспечивающей ему с самого начала положение субъекта этой деятельности, которое лежит в основе взаимодействия отдельных персонажей, положение, дающее возможность не запоминать и слепо повторять сделанное другими, а придумывать ход событий самому.

Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре. Кроме того, он может играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события

и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни. Особую значимость режиссерская игра приобретает в связи с тем, что она в одной из своих характеристик полностью

совпадает со спецификой воображения. Способность видеть целое раньше частей — вот та основа игры и воображения, без которой ребенок никогда не сможет стать волшебником. Чтобы понять что делает ребенок в режиссерской

игре, обратимся к примеру. Малыш трех лет выбегает навстречу гостям, получает «положенные» ему подарки и удаляется. Когда взрослые захотели посмотреть чем ребенок занимается, то увидели такую картину: ребенок придвинул табуретку к окну, а на подоконнике выстроились машинки. Мальчик гудел, что-то говорил, и одна машина пропускала вперед другую, некоторые сталкивались, другие исчезали с «мостовой», уступая место

кубикам и фантикам из-под конфет.

Малыш, смотрит в окно на бегущие по улице машины и набирает опыт, (поэтому и поэтому окно и подоконник имеют для него огромное значение), но он не копирует то, что видит, он соединяет сюжетом, по смыслу, разные предметы. Вот он говорит от имени красной машинки тоненьким голоском: «Пропусти меня, я очень спешу», и уже другим голосом, более грубым от имени большого кубика, заслонившего дорогу: «Не пушу, мне здесь надо быть».

Это главное достижение режиссерской игры: мальчик соединил кубик и

красную машинку по смыслу, т.е. не по классу, не по формальному, «взрослому» признаку, а рассказом. И кубик, который раньше никакого отношения ни к машинке, ни к ситуации на улице не имел, оказался прямо и непосредственно связанным и с уличным движением, и с красной машинкой. Итак, в режиссерской игре ребенок научился соединять отдельные предметы по смыслу и начал самостоятельно придумывать сюжет игры. В самом начале четвертого года жизни у ребенка возникает новый вид игры, который получил название игры образно-ролевой. Всем очень хорошо

знакома такая картина: мама опаздывает на работу и должна еще успеть завести в детский сад малыша, а он, как на зло, не идет быстро, а шаркает ногами. Мама торопит его, но безрезультатно. Подойдя к крыльцу детского сада, он вдруг не пошел по ступенькам, как все «нормальные» дети, а стал их «объезжать». «Что за ребенок такой!» — в сердцах говорит мама. «А я не ребенок, я — машина». Оказывается, малыш шаркал ногами не для того, чтобы мама опоздала на работу или чтобы в очередной раз «потрепать ей нервы», а лишь потому, что он — машина, а машина, как известно, не поднимает ноги-колеса, а плавно скользит по асфальту. Это и есть наша новая

знакомая — образно-ролевая игра. Она уже появилась на арене психического развития, а мы, взрослые, как очень часто бывает, ее не сразу заметили. А ведь она необходима ребенку и для дальнейшей сюжетно-ролевой игры, и для

умения перевоплощаться, и для развития творчества (ведь машина машине рознь), и, главное, она очень нужна для развития детского воображения. Вы помните, что означает для ребенка перенести функцию с одного предмета на другой? Вот по-настоящему этот перенос и происходит в образно-ролевой игре. Ведь для того чтобы перенести какое-либо свойство или функцию с одного предмета на другой, необходимо его (это свойство) «примерить» на себя. Эта «примерка» делает ребенка всемогущим; он может не просто ходить, но и ездить, летать, не только говорить, но гудеть, хрипеть и даже выпускать дым. Это свойство детей — умение перевоплощаться — может в некоторых случаях иметь значение психологической реабилитации.

Образно-ролевая игра дает возможность малышу по-новому общаться со взрослыми. От непосредственного общения, от привычных слов, от уже знакомых интонаций ребенок научается переходить к контекстному, выдуманному им самим, новому и оригинальному типу общения.

Мама пришла с работы усталая. Увидев, что игрушки опять разбросаны, очень рассердилась, накричала и ушла на кухню. Через несколько минут там появляется ее дочка, правда, идет она на цыпочках и начинает ласкаться. На сердитый возглас матери отвечает: «Я котенок». От этого мама не может не растаять, и мир восстановлен. Быстро устраняется причина раздора — убираются на место игрушки, и мама с дочерью вместе дружно готовят ужин.

Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевою игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Что малыш

приобретает в этой игре? Прежде всего, как отмечал Д. Б. Эльконин, ребенок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живет. В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт, и многие

другие. И если раньше эти игры были очень богаты по содержанию, то теперь

они больше похожи на схемы, чем на красочные описания тех или иных событий. Это произошло в первую очередь потому, что большинство ребят не

знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни. Усложнилось производство, труд взрослых, раньше такой понятный и доступный детям, оказался для них за семью печатями. Многие дошкольники не знают, чем занимаются их родители, кто они по профессии. И если раньше первое, что обыгрывали дети, был труд их родителей, а естественное желание быть «как мама» или «как папа» воплощалось в исполнении профессий, то теперь малыши вынуждены свести все к «семейному быту». И так сложилось, что основной игрой детей стала игра в «дочки-матери». Конечно, ничего плохого в этом нет, однако все богатство сюжетов и взаимоотношений между людьми сводится лишь к семейным сценам, а остальные стороны действительности и отношения внутри них оказываются вне поля зрения ребенка. Это, безусловно, обедняет игру и плохо сказывается на развитии воображения.

Что

же можно сделать в этой ситуации? Выход есть. Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия. Необходимо найти немного времени (может быть, даже во время стирки или когда варите суп) и поговорить с ребенком. Например, рассказать,

как вы были в парикмахерской и что там происходило. Сочиняя этот рассказ, необходимо учитывать два правила, иначе «ружье не выстрелит». Во-первых, нужно включить такие сведения, которые ребенок сможет потом использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или

иной сфере деятельности, и, главное, те отношения между ними, которые существуют в жизни. Например, в рассказе о парикмахерской должны обязательно фигурировать мужской и женский мастера, маникюрша, кассир, клиенты, пришедшие стричься, укладывать или красить волосы, бриться, делать маникюр и т.п.

Второе правило предполагает очень сильную эмоциональную окраску происходящего. Это возводит обыденное дело в ранг события. Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Проще всего достичь нужного эффекта, если у героев вашего рассказа что-то не получается, если происходит какая-нибудь нелепица. Ну, например, вернемся в парикмахерскую: у парикмахера вдруг куда-то пропали ножницы, кого-то вместо обычной краски покрасили в голубой цвет, кто-то шел стричься, а попал к врачу. Обратите внимание, что все нелепицы должны быть очень тесно связаны с информацией, которую ребенок будет затем использовать в игре, но вот «откроет» он ее для себя сам. Оказывается, парикмахеры одевают халаты, мастеру нужны ножницы, чтобы стричь, и в парикмахерской красят совсем не теми красками, какими малыш привык рисовать, и кресло должно подниматься и опускаться при помощи педали. Кроме этого, все нелепицы проговаривались, проигрывались участниками событий.

Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль, и на сцене появляется новый вид игры — игра с правилами. С одной стороны, этот вид игры, так же как и сюжетно-ролевая, довольно хорошо известен взрослым, с другой стороны, если сюжетно-ролевую игру еще можно встретить в наших детских садах, то игра с правилами, похоже, совсем вымирает. В 50—60-е гг. в Москве, например, еще было очень много закрытых дворов, где не ездили никакие машины и где главным принципом существования детей была игра. Среди самых разных видов дворовых игр особое место занимала игра с правилами. Она объединяла и больших и маленьких, учила ребят общаться, помогала им найти общий язык, она была прообразом коллективной деятельности, учила нравственности и мужеству. А теперь маленькие дворы уступили место огромным пространствам, где хозяевами себя чувствуют разве что подростки. И игр с правилами уже не встретишь.

Многие

современные дети и даже их родители не знают, что такое «Штандр» и «Казачки-разбойники». А с исчезновением этих игр из детства ушло очень многое, необходимое для развития воображения.

Умирая, игра с правилами оставляет многие нерешенные проблемы.

Так, например, где, в какой деятельности можно научить детей договариваться друг с другом? Как научить детей уступать друг другу? Или вот вроде бы школьная проблема, но имеющая глубокие корни в дошкольном детстве: как научить ребенка слышать товарища, продолжать его мысль, владеть коллективной учебной деятельностью?

Помните очень популярную игру: «Барыня прислала сто рублей. Что хотите, то купите, "да" и "нет" не говорите, белое не берите, а о черном и не вспоминайте»? Современные дети в нее не играют. Чего они лишились?

Давайте посмотрим. Сделаем из этой игры диагностическую методику — отбросим начало про барыню (многие дети и не знают, кто такая барыня) и сформулируем правило следующим образом: «Давай поиграем с тобой в игру».

Я буду задавать тебе вопросы, а ты будешь на них отвечать. Запомни только, тебе нельзя говорить два "запрещенных" слова: "да" и "нет".

Как видите, мы даже упростили правила, выпустив названия цветов.

— Как тебя зовут

— Петя (после долгой паузы).

— Ты ходишь и школу?

— Нет (после некоторого раздумья).

— Твой папа любит играть в куклы?

— Нет (весело смеется).

— Тебя зовут Ваня?

— Нет, Петя.

— Какие слова нельзя было говорить?

— «Да» и «нет». , , — А ты говорил?

— Не знаю (после паузы). Нет, не говорил.

Что произошло? Почему дети, раньше легко справлявшиеся с этой игрой, теперь делают сплошные ошибки, хотя правила помнят. Но помнить еще не значит соблюдать. За словами взрослого ребенок не видит воображаемой ситуации и превращает игру в ситуацию общения. Взрослому нельзя лгать, надо отвечать на его вопросы, к тому же на такие смешные и нелепые. Отсюда и многочисленные ошибки. Но это еще полбеда. А вот и беда.

Урок в первом классе. Учительница предлагает задачу: «Дети поехали за грибами. Мальчики собрали 5 грибов, девочки на 2 гриба больше. Сколько грибов собрали дети?» Обычная задача. Давайте посмотрим, как ее решают. Одни дети начинают считать: морщат лоб, загибают пальцы, пока не видит учительница, прибегают к другим доступным им приемам счета. А вот другие дети (к сожалению, их бы-вает в классе до 50%) поднимают руки, едва

учительница успела произнести последние слова. Они забрасывают педагога вопросами: «А куда ездили дети?», «А им мама разрешила?», и воспоминаниями: «А мы в прошлом года собрала целое ведро грибов», «А я в лесу видела мухомор» и т.п. Что происходит с этими детьми? Может быть, они больны? Нет, они абсолютно нормальны. Они просто не играли в игры с правилами и поэтому не видят контекста ситуации, не понимают смысла задаваемого взрослым вопроса, превращают решение задачи в обыденное общение. Другими словами, они лишены воображения.

Завершает развитие игры в дошкольном возрасте режиссерская игра, которая собирает важнейшие достижения других разновидностей игр, именно

в ней, как в фокусе, проявляются все особенности воображения ребенка.

Конечно, режиссерская игра, возникающая в старшем дошкольном

возрасте, мало похожа на ту свою первую форму, которую была у малышек.

Но суть ее остается той же. Она по-прежнему предполагает придумывание сюжета, объединяющего разные предметы, она так же предметно

представлена, в ней так же один ребенок исполняет все роли. Правда, сюжеты

становятся сложнее, предметная представленность иной раз только служит пусковым механизмом, часто уступая место собственному литературному творчеству детей, а роли иногда трудно выделить, так как ребенок все время сопровождает все действия речью, а порой и заменяет ею все действия.

Обеспокоенная мама обратилась к психологу и пожаловалась, что ее дочка разговаривает сама с собой, объясняя тем, что она так играет. Обследование ребенка показало, что запоем играла в режиссерскую игру, ее героями были куклы, кубики, пуговицы на платье и даже собственные пальцы. Иногда она просто представляла, воображала себе персонажей и разговаривала за них, чем и испугала маму.

Позже, учась в школе, эта девочка сочиняла рассказы, сказки и стихи и не испытывала никаких трудностей ни в школе, ни в общении с окружающими людьми. Режиссерская игра переросла в литературное творчество.

Иногда режиссерская игра старших дошкольников проходит и без множества предметов, а как общение ребенка с одной какой-либо игрушкой. Например, девочка играет с куклой, говорит «взрослым» голосом: «Спи, пожалуйста, уже поздно» — и тут же другим, тоненьким голоском: «Не хочу я, посиди со мной, почитай мне». Снова за маму: «Я пришла с работы, устала, еще надо обед готовить, а ты не спишь» — и опять тоненьким голоском: «Мамочка, я соскучилась, посиди со мной, мне страшно». «Взрослым» голосом: «Нечего бояться, ты уже большая, а все посиди и посиди» и т.п. Подобный диалог ребенок скорее всего взял из собственного опыта. Этот способ проживания очень важен для детей, так как дает им возможность лучше понять чужую позицию, взглянув на ситуацию извне, со стороны.

Режиссерская игра в старшем дошкольном возрасте иногда может быть и коллективной. Правда, участников в ней немного — не более двух-трех, и они вместе представляют собой единое целое. Они вместе придумывают сюжет, предметно его представляют и исполняют множество ролей. Но для того чтобы такого рода игры состоялись, необходимо тонко чувствовать друг друга, уметь понимать друг друга с полуслова и иметь общие интересы и наклонности. Если дети из одной семьи имеют нормальные отношения (что, к сожалению, встречается сейчас достаточно редко), то у них можно

наблюдать такую игру. Они вместе придумывают и ставят домашние спектакли и «капустники»

Часто дети этого возраста увлекаются или придумыванием сказок, или переделыванием старых сказок на новый лад. Это тоже своеобразный вид режиссерской игры.

Что дает режиссерская игра для воображения? Этот последний в

дошкольном возрасте вид игры подводит некоторые итоги в развитии

воображения, он прежде всего предоставляет ребенку возможность действовать от внутренней позиции. Причем эта внутренняя позиция крепнет в режиссерской игре, набирает силу, уже не нуждается в помощи опыта и в предметных подпорках. Она выходит с помощью режиссерской игры на передний план и начинает играть в воображении первую скрипку. Все это меняет воображение качественным образом. Ребенок, переходящий на данный уровень развития воображения, уже способен не только осмыслить сделанное им самим, но и придать смысл тому, что сделали другие люди, не только осмыслить бес-смысленное, например пятно или незнакомый предмет,

но и хорошо знакомые ему вещи. Так, дети могут использовать одну и ту же вещь по-разному, в зависимости от своего замысла, причем делать, это в одной и той же ситуации. Таким образом, ребенок перестает нуждаться в многочисленных предметах для своей игры. Он может не только представлять одну и ту же палочку то шприцем, то градусником, то

карандашом, то гвоздем, а воображать саму эту палочку и придавать ей самое разное значение и смысл. Этот уровень развития воображения теснейшим образом связан с возникновением символической функции и с психологической готовностью детей к обучению в школе.

Итак, режиссерская, образная, сюжетно-ролевая игры, игра с правилами и снова режиссерская игра способствуют формированию воображения в дошкольном возрасте. Для своего развития они требуют специальных условий.