

Сюжетно-ролевая игра в жизни ребёнка

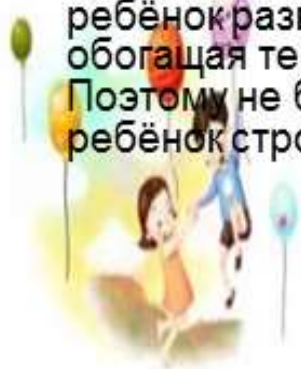


Ролевая игра - путь освоения смыслов и обогащения чувств ребенка

- Что происходит с ребёнком, когда он играет в маму или папу? Становясь в игре мамой, ребёнок примеривает на себя не только действия мамы (например, укачивание малыша), но и её чувства и эмоциональные отношения: заботу и нежность, ласку и строгость. Ребёнок всегда сопереживает герою, роль которого он играет, а потому он как бы проживает в своём воображении события, происходящие с героем, и приобщается к его опыту, вбирает его в свою душу.

Прожитые в игре чувства обогащают репертуар эмоционального реагирования малыша - испытав их "понарошку" в игре, он приобретает способность переживать эти чувства и в "реальной" жизни. После того как малыш ощутил себя в игре тем, кто заботится о других, ему будет легче проявлять заботу в повседневной жизни. Таким образом, игра оказывается первой школой человеческих чувств.

Для обозначения такого игрового превращения в другого человека в психологии был введён термин идентификация, т.е. отождествление себя с кем-то. Идентифицируясь с тем, чью роль он играет, ребёнок как бы вбирает в своё "я" его способы поведения, его цели и смыслы действия, его чувства и переживания. Идентификация существенно отличается от элементарного подражания, присущего ребёнку ранее: подражая, малыш просто воспроизводит увиденное действие, которое могло быть лишь очень простым, как бы лежащим на поверхности; отождествляя же себя с кем-то ("я - мама", "я - Маугли", "я - зайка"), ребёнок развивает внутренний, смысловой план действия, обогащая тем самым своё "я" и выстраивая своё сознание. Поэтому не будет преувеличением сказать, что в ролевой игре ребёнок строит себя



Почему ребенок обязательно должен играть в ролевые игры?

- Ролевая игра - это игра в кого-то, т.е. воспроизведение действий и отношений взрослых или героев какой-либо истории, реальной или выдуманной. Можно играть в дочки-матери или в путешествие на Северный полюс, в цирк или в приключения Муми-троллей, в звёздные войны или в строительство железной дороги. В принципе - играть можно во что угодно, в любую человеческую деятельность, в любое реальное или вымышленное событие человеческой жизни или истории.

Причём в игре эти действия или события воспроизводятся "понарошку", в воображаемой ситуации. Создать её помогают игрушки и самые обычные предметы, которые, как по взмаху волшебной палочки, приобретают игровой смысл. Стул может стать поездом или самолётом, обрывки бумаги - едой или деньгами, старый мамин халат - плащом волшебника и так далее.



Если с ребёнком не играть...

- Ролевая игра появляется в ходе истории тогда, когда усложнение жизни общества делает невозможным непосредственное включение маленького ребёнка в занятия взрослых. Чем сложнее общество - тем сложнее и многообразнее сюжеты детских игр.

Как правило, ребёнок играет, во-первых, в то, что он видит; во-вторых, в то, о чём ему рассказывают или читают; в-третьих, в то, во что с ним играют взрослые или старшие дети.

Поэтому особенность сегодняшней ситуации заключается в том, что если взрослые не организуют игру ребёнка, её будет "организовывать" то, что он видит, т.е. массовая теле- и видеопродукция и компьютерные игры. В результате многие дети начинают играть в "людей-пауков", роботов-убийц и тому подобных персонажей.

В дошкольном детстве закладываются основы представления человека о мире и основы его личностной идентичности, т.е. того, с чем человек себя отождествляет и кому подражает. Л.Н. Толстой проявил немалую проницательность, когда утверждал, что личность человека в основном складывается к 5 годам. Причём личностно-смысловой "каркас" образа мира и образа самого себя формируется в значительной мере именно в сюжетно-ролевой игре. Определяя содержание детских игр, поток массовой видео- и компьютерной продукции создаёт эмоционально-смысловую основу представления о мире как арене борьбы "наших" и "чужих" - борьбы, где жестокость и холодный расчёт приносят успех, где сильный всегда прав, обмануть и убить врага всегда похвально, где часто нет места ни любви, ни сопереживанию, ни благородству, ни даже элементарной порядочности...

Коварство этой ситуации в том, что её последствия становятся очевидны далеко не сразу, ведь дошкольник по-прежнему сохраняет ориентацию на взрослых и продолжает их слушаться. Лишь к подростковому возрасту, когда наиболее значимыми становятся отношения со сверстниками, а взрослые теряют львиную долю своего авторитета, родители спохватываются и начинают ужасаться эмоциональной чёрствости своего отпрыска, его расчётливости или примитивности его интересов. Но изменить уже окрепший эмоционально-смысловой стереотип видения мира и поведения в нём теперь гораздо сложнее и удаётся далеко не всегда.

Ролевые игры - школа общения

- Ролевые игры учат ребёнка основам трёх очень важных видов человеческого общения - **ролевого, делового и дружеского**.
- **Ролевое общение** - это общение людей как носителей определённых социальных ролей: продавца и покупателя, врача и пациента, клиента и банковского служащего и так далее. Это общение строится по чётко определённым правилам и нормам, которые определяют, как вступить в контакт, что уместно сказать в той или иной ситуации, как закончить общение.

Ролевое общение используется в часто встречающихся стандартных социальных ситуациях и служит для того, чтобы каждый из партнёров мог быстро и эффективно достичь своих целей. Цели партнёров здесь согласуются друг с другом, а сценарий взаимодействия заранее известен обоим и не вызывает возражений. Стоит иметь в виду, что на уровне ролей люди могут общаться не только в "деловых" ситуациях, но и просто поддерживая взаимоотношения друг с другом: например, участвуя в светской беседе или кокетничая с представителями противоположного пола.

Играя в дочки-матери, в магазин, в школу, в посещение врача или в приём гостей, ребёнок знакомится со многими повседневными ролями. И благодаря этому он увереннее себя чувствует с настоящими гостями или у настоящего врача, и ему становится легче общаться в реальных ситуациях ролевого взаимодействия.

Задавая нормы общения в разных ситуациях, ролевое общение является в определённом смысле фундаментом, на котором строятся другие виды общения - прежде всего деловое и дружеское.



Этапы развития сюжетно-ролевой игры и последствия её недоразвития

- 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.



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: малыш 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.

Так что если до трёх с половиной или даже четырёх лет ваш ребёнок ещё не начал играть в простые ролевые игры, обязательно обратитесь к детскому психологу.

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 малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится 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.

Чтобы ребёнок научился хорошо играть в ролевые игры, сначала ему нужно обязательно играть вместе со взрослым или более старшим ребёнком, уже умеющим хорошо играть. Потом он сможет играть и один, привлекая в качестве "партнёров" игрушки и действуя по очереди то за себя, то за них. Однако если мы хотим, чтобы игровая деятельность малыша становилась всё более сложной и обогащалась новыми компонентами, мы должны находить время для совместной с ним игры и дальше - на протяжении всего дошкольного возраста.

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.

Третий этап: сюжетно-ролевые игры

- **Сюжет игры - это связная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация главно 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 мультфильм 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).

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.

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.

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.