

ИГРА-ПРИДУМЫВАНИЕ КАК СПОСОБ УСЛОЖНЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Для того, чтобы переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо представлять ее эволюцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников – игра-фантазирование. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. Разумеется, дошкольники еще не могут самостоятельно развертывать игру-фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия), но возможность перехода на эту новую ступень закладывается уже в старшем дошкольном возрасте. Старшие дошкольники готовы к усвоению указанных умений по ряду причин. Увеличивается объем знаний об окружающем, определяются и конкретизируются интересы отдельных детей к тем или иным сторонам жизни, событиям, о которых они узнают из наблюдений, книг, участниками которых они хотели бы быть. Каждый из детей стремится воплотить в игре свой, уже достаточно сложный замысел. При этом все сильнее становится стремление ребенка играть вместе со сверстниками.

В исследованиях Н.А.Коротковой, Н.Я.Михайленко подчеркивается: «Чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на своеобразие индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением». Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников: пояснять для них, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Сделать совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода – игре-придумывании, протекающей в чисто словесном плане. Игра-придумывание позволяет взрослому, как партнеру детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причем придумывание, развертывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметными и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде. Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы. Совместную игру с детьми, по мнению Михайленко Н.Я., следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения – «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок. Сказка по своей природе родственна игре: она погружает в атмосферу условности, вымысла, чрезвычайно увлекает детей. И, что очень важно, несмотря на разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему, включающую такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т.д.); 3) герой получает от дарителя волшебное средство или волшебного помощника; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции, и получится новая сказка. При преобразовании сказки можно использовать весь арсенал известных детям персонажей и сюжетов – сначала из других сказок, а затем и из реалистических историй, кинофильмов. Разумеется, приведенная общая схема волшебных сказок нужна воспитателю, чтобы развертывать игру-придумывание, знать как можно «расшатывать» знакомый сюжет, а не детям. Ни в коем случае нельзя специально объяснять им схему сюжета и требовать придумывания «по схеме». В таком случае игра превратится в учебную задачу и потеряет свою привлекательность как свободная и необязательная деятельность, как импровизация – сотворчество.

Начинать преобразование известной сказки проще всего с изменения главного героя, его задачи. Воспитателю нужно «заготовить» для себя несколько вариантов начала новой сказки, однако, следует понимать, что в ходе игры дети будут вносить свои предложения, развертывать сюжет по-своему, не так, как намеревался делать это педагог. Придуманная вместе сказка всегда будет отличаться от замысла каждого из партнеров. Воспитатель предлагает детям начало сказки: «Царю очень хотелось получить не Жар-птицу, а новогоднюю елку, украшенную

игрушками. И он отправил ее искать... Кого же он отправил?» Если у детей сразу появляются собственные инициативные предложения, следует их принять. Затем воспитатель предлагает ход второму участнику игры. В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку по сравнению с известной. Для этого целесообразно предлагать начало сказки, соединяя в нем сразу сказочные и реалистические элементы. Например: «Ивану-царевичу захотелось учиться в школе, и он отправился ее искать»; «У Емели была сестра, и родители попросили его отвезти девочку в детский сад. Вдруг поднялась вьюга, и они заблудились» и т.п. Чем неожиданнее будут предложения воспитателя и детей, тем интереснее игра-придумывание; возникнут оживленные обсуждения – чье предложение лучше, подходит ли оно к уже рассказанному.

В такой игре, кроме активизации воображения ребенка, возникает очень важный момент: он начинает понимать, что замыслы его партнеров могут сильно отличаться от его собственного; оказывается перед необходимостью объяснить свой замысел, изменить его в соответствии с предложениями других участников. Конечно, все это приходит не сразу, и тут важна роль взрослого. Он обращает внимание детей на смысловое несоответствие их отрывков друг другу. Воспитатель помогает детям избежать ссоры и перейти к содержательному обсуждению событий, если один из участников стремится навязать свой замысел, отвергая предложения других.

Игра-придумывание каждый раз должна занимать не более 10-15 минут. Большое количество участников нецелесообразно, так как дети не могут долго ждать своей «очереди» высказаться, теряют нить сюжета, и в результате интерес к игре пропадает. Привлекательность игры-придумывания для детей, появление у них радости сотворчества во многом зависит эмоционального поведения взрослого, его увлеченности, способности к импровизации, гибкому реагированию на любые предложения детей.

По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, педагог может стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам – разноконтекстные роли (Буратино и воспитатель, Баба-Яга и продавец). Чтобы не закрывать предметными действиями творческую работу по соединению этих ролей в общем сюжете, игру можно осуществлять в форме телефонных разговоров персонажей. Необходимость в объединении разноконтекстных ролей возникает у детей очень часто в игре со сверстниками, когда играть хочется вместе, а роли, привлекающие каждого из партнеров, – совсем разные. Полученный в игре со взрослым опыт придумывания многотемных сюжетов, событий, объединяющих разноконтекстные роли, помогает детям успешнее разворачивать самостоятельную совместную игру.

В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру-придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки, а настоящие истории. Выбирая вместе с детьми содержание таких историй, педагог, прежде всего, опирается на детские интересы, но одновременно стимулирует участников к использованию тех знаний, которые они получают на занятиях, экскурсиях, из книг и кинофильмов. Важно учитывать, что такая игровая деятельность будет интересна и привлекательна для детей, если в начальном эпизоде лежит какое-то происшествие, вызывающее их эмоциональное отношение, требующее мобилизации сил персонажей (проявление находчивости, смекалки), преодоления препятствий, лежащих на пути достижения их целей. Характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности: 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки; 2) частичное преобразование известной сказки; 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; 4) разворачивание нового сюжета с разноконтекстными ролями; 5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.

Таким образом, в результате систематического формирования игровых умений, самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников значительно усложняется. Прежде всего, возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, разворачиваемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них так переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т.п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события. Игра разворачивается в группах до 3-4 человек, причем возрастает инициатива всех участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими, приводит к уменьшению конфликтов в игре.

Список источников

1. Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду / Н.Ф.Комарова. - Москва: «Скрипторий 2003», 2012. – 157 с.
2. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателей / Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова. – Москва : « ГНОМ и Д», 2000. – 90 с.