

О.И. РАСОЛЬКО

Республика Беларусь, Минск, УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

## ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ

Проблема развития детского творчества привлекла наше внимание, так как происходящие изменения в системе образования, тенденции его гуманизации требуют нового подхода к ребенку. Нужно видеть в ребенке полноправного партнера в педагогическом процессе. Развивать творчество ребенка – значит научить его овладевать разнообразными способами получения знаний, умений и навыков.

Игра, как вид деятельности, направлена на познание ребенком окружающего мира путем активного соучастия в труде и повседневной жизни людей. В работах Л.С.Выготского, Д.В.Менджерицкой, В.В.Давыдова, А.В.Запорожца, А.Н.Леонтьева и многих других авторов игра рассматривается как деятельность творческая, а значит, в ней развивается креативность как способность к творчеству.

Что же позволяет нам рассматривать игру как творческую деятельность? Оказывается, чтобы решить этот вопрос, необходимо обратиться к характеристике ее структуры.

В психолого-педагогической литературе в качестве компонентов структуры сюжетно-ролевой игры называют игровое действие, воображаемую ситуацию, сюжет и роль. Эти компоненты характеризуются функциональной обусловленностью, т.е. выступают не автономно, а в обязательной взаимосвязи и взаимодействии.

Так, А.Н.Леонтьев в своих работах неоднократно подчеркивает неразрывность игрового действия и воображаемой ситуации. Само игровое действие, как утверждает А.Н.Леонтьев, исходит из практического действия – рождается не из воображаемой ситуации, а, напротив, воображаемая ситуация рождается из несовпадения игрового действия с операциональной стороной практического действия. Предметы и действия с ними в игре приобретают особый «личностный смысл», поскольку ребенок опирается на прошлый эмоциональный опыт, на знания из реальной жизни, о реальном назначении предметов.

Приобретая все большую обобщенность, развитие игровых действий идет от представлений-действий к представлениям-образам (Дж. Брунер). Так, сначала игровые действия с игрушками носят развернутый характер, повторяясь многократно, они переносятся на предметы-заместители и воображаемые предметы. В старшем дошкольном возрасте игровые действия начинают сокращаться и обобщаться, снижается значение материальной опоры, что способствует переносу их на новые предметы и новые ситуации (Г.Д.Луков, Ф.И.Фрадкина, Д.Б.Эльконин).

На особую значимость возникновения воображаемой ситуации для дальнейшего развития игры указывал и Л.С.Выготский, трактовавший это

событие как появление «игрового смысла», как фактора перехода к действию в «смысловом поле». Таким образом, воображаемая ситуация, преобразуя предметную деятельность ребенка, «оформляет» ее в игру. Сюжетно-ролевой эта игра становится тогда, когда в ней появляются «открытые» сюжет и роль. На наш взгляд, правомерность такого понимания игры подтверждается, в частности, мнением А.Н.Леонтьева, который классифицировал воображаемую ситуацию как результативный момент, а воспроизведение действий, или игровую роль, как конституирующий момент игры.

В большинстве исследований сюжет характеризуется как содержание развернутой формы сюжетно-ролевой игры. Так, Д.В.Эльконин определяет сюжет игры следующим образом: «Сюжет – это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре. Сюжеты игр чрезвычайно разнообразны и отражают конкретные условия жизни ребенка».

Таким образом сюжет представляет собой воссоздание в игре логики событий реальной жизни. А поскольку конкретная действительность разнообразна, соответственно и сюжет игры чрезвычайно многообразен и изменчив. Выбор сюжета, его содержание, как указывала Д.В.Менджерицкая, прежде всего зависит от преобладающего мотива деятельности.

Детскую игру связывают с реализацией самых разнообразных мотивов, таких как воссоздание эмоционально-значимых реальных событий; действий эмоционально-значимого взрослого, старшего ребенка, сверстника через принятие его роли; общение со сверстником.

Другим ведущим компонентом сюжетно-ролевой игры является роль. Роль, в наиболее общем определении – игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя или другого участника игры с каким-либо персонажем в воображаемой ситуации. Понятие и выполнение роли Д.В.Эльконин рассматривает как основной мотив возникновения игры. С этой точки зрения роль – смысловой центр игры, в соответствии с которым оформляется ситуация и выполняются игровые действия.

Таким образом, характеризуя сюжетно-ролевую игру с точки зрения ее внутреннего строения, можно сказать, что она представляет собой тип деятельности, воплощающий в себе творческое отношение к окружающей действительности через несовпадение игрового и реального действия, что рождает новый, воображаемый смысл. Условия воображаемой ситуации привлекают ребенка, расковывают его мышление, открывают простор свободной творческой деятельности.

Творчество в игре дошкольника выражается в способности к замыслу, его реализации, комбинированию своих знаний и представлений, в искренней передаче своих мыслей и чувств, в способности к созданию образа, придумыванию и воплощению его роли и др.

Способность к созданию замысла связывается в психологических и педагогических исследованиях с накоплением ребенком знаний, представлений, т.е. опыта. Специфика дошкольного возраста заключается в том, что накопление ребенком какого-либо опыта во многом определяется эмоциональным восприятием. Так, Д.В.Менджерицкая отмечала, что от того,

насколько эмоционально воспримут дети литературно-художественные образы, как глубоко осознают идею произведения, зависит богатство их замысла, изобретательность в поисках средств его наилучшего воплощения.

Возникающий в результате переработки (диссоциация, ассоциация, комбинирование) впечатлений, игровой образ является опосредованным отражением образа «другого». По мнению Д.Б.Эльконина, в качестве такого «другого» чаще всего выступает взрослый, образ которого отображается в детской игре (а прежде в воображении, на этапе создания замысла), но не как образ «другого», а как образ себя через «другого».

На протяжении дошкольного детства игровой образ изменяется. Так, Е.Н.Литвинова утверждает, что в младшем дошкольном возрасте в основе создания образа лежит подражание внешней стороне деятельности взрослых в отличие от старших дошкольников, которые отражают в образе переживания взрослых.

Л.П.Бочкарева отмечала, что игровой образ является итогом взаимодействия роли и индивидуальности ребенка. Отсюда, способность к созданию образа проявляется, прежде всего, в специфическом, соответствующем индивидуальности ребенка, ролевом поведении. Аналогично проявляется и способность к созданию замысла, которая выражается в действиях, направленных на его реализацию, т.е. в сюжете игры.

О наличии у ребенка способностей к реализации замысла и воплощению игрового образа можно судить, прежде всего, по факту «принятия» им игровой роли, учитывая, что такая роль может существовать только в рамках сюжета. Согласно исследованиям Д.Б.Эльконина, уже само принятие роли является актом творчества, поскольку выступает как результат символической функции воображения (ребенок отождествляет себя с другим человеком, реальные действия которого замещаются, и, следовательно, символизируются игровыми действиями)

Способность реализовать роль в игре предполагает, что ребенок владеет средствами «изображения» роли, среди которых в психолого-педагогических исследованиях чаще всего называют речь, мимику, жестикуляцию, пластику, технику выполнения каких-то действий. Особенно важен словесный способ выполнения роли, когда словом обозначаются действия, выражаются мысли и чувства, создаются новые игровые эпизоды.

Реализация сюжета предполагает эмоционально-чувственную коммуникацию участников игры, что позволяет рассматривать этот процесс как проявление выделенной Л.С.Выготским способности субъективного воображения. Таким образом, роль, или ролевое поведение, выступает как синтезированная форма проявления творческих способностей дошкольника в сюжетно-ролевой игре. В результате стремления к адекватному осуществлению роли, в поведении слитно выражаются индивидуальный опыт ребенка, чувственно-эмоциональное отражение этого опыта, а также внешне регламентированные атрибутивно-коммуникативные требования к ролевому поведению. В роли отчетливо, на наш взгляд, проявляются такие

характерные свойства детского воображения, как универсальность (т.е. способность обозначать принятую роль на любом предметно-чувственном материале), синтез (т.е. способность непротиворечиво объединять в роли собственные эмоции и выразительные возможности с внешне заданной смысловой логикой поведения «своего» персонажа), полифункциональность (т.е. способность отражать в ролевом поведении не только исходную «заданность», но и развивать, достраивать роль, обеспечивая необходимую коммуникацию с другими участниками игры).

Таким образом, структура сюжетно-ролевой игры предоставляет старшему дошкольнику возможность для реализации его творческого потенциала и проявления творческой способности его воображения. Но развитие креативности, как показал наш анализ, структурой игры отнюдь не задается, для него необходимы внешние стимулирующие развитие факторы и, прежде всего – определенная позиция воспитателя как гаранта свободы, самостоятельности и самодеятельности ребенка.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Богоявленская Д.Б. О предмете исследования творческих способностей // Психологический журнал/ № 5,1995.
- 2.Выготский Л.С. Обучение и развитие в дошкольном возрасте. М., 1956. С.432-433.
- 3.Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры //Психологическая науки и образование. М., 1996. № 3.
- 4.Эльконин Д.Б. Игра, ее место и роль в жизни и развитии детей // Дошкольное воспитание, № 5, 1976.
- 5.Эльконин Д.Б. Основные вопросы теории детской игры. /В сб.: Психология и педагогика игры дошкольника. М., 1966.