

## ОБОГАЩЕНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПОСРЕДСТВОМ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЕЕ УЧАСТНИКОВ

Расолько О.И. (Минск)

Совместная игра детей - наиболее ранняя форма деятельности, в которой проявляются и отрабатываются, пропускаются сквозь призму детского сознания нормы и способы общения, взаимодействия. Обычно, когда говорят об усвоении ребенком правил общественного поведения, нравственных норм, апеллируют либо к самому содержанию игры (Р.Жуковская и др.), либо к так называемым “реальным взаимоотношениям” детей, складывающимся вокруг игры (А.П.Усова и др.)- Между тем для усвоения такого рода норм имеет значение целостный процесс совместной игры, в котором переплетаются различного рода отношения.

В ходе совместной игры, где сюжет не определен предварительно, индивидуальные замыслы участников игры должны координироваться в процессе игры, что связано с постоянной трансформацией их в результате ответных действий партнера. В связи с трудностями координации могут возникать такие особенности совместной игры, как непересекаемость сюжетов, когда дети в рамках одной темы развивают каждый свой сюжет, или круговые сюжеты, где одна и та же уже скоординированная ситуация проигрывается много раз. Каким же образом, за счет чего осуществляется “прорыв” кругового сюжета и дальнейшее сюжетное движение?

Результаты проведенных нами наблюдений за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей показали, что развертывание сюжета связано с переходом к очередной ситуации взаимодействия: смена условного пространства игры или введение нового персонажа, Приведение замыслов во взаимное соответствие представляется в виде согласованного перехода от одной ситуации согласованного взаимодействия к следующей. Игровой диалог включает в себя взаимообмен ролевыми действиями и высказываниями, обмен действиями, осуществляющими планирование и оценку собственного поведения и поведения партнера, связанного с содержанием игры, и внесюжетные обмены - действия и высказывания, связанные с регуляцией поведения партнера, вышедшего из игры.

Эффективность взаимодействия в игре связана с соотношением и характером распределения этих различных типов взаимообмена.

Однако, такая двойственная ориентированность не всегда является стойкой. Планирующие действия обнаруживают тенденции к смещению либо в сторону определения и развертывания игры без учета действий партнера, либо в сторону воздействия на партнера вне зависимости от контекста игры. Первая приводит к разрывам общего сюжетного движения, скачкообразным сюжетам, вторая - затрудняет развертывание сюжета и обедняет его.

Успешность совместного развития сюжета связана с характером самих планирующих действий. Планирующие реплики имеют либо прямо побудительный характер (типа: “Ты теперь делай так ...”), либо носят косвенный характер - поясняется ситуация, комментируются действия. Прямое побуждение партнера ограничивает его возможности внести собственный вклад в развитие сюжета. Косвенное побуждение, определяя общий смысл ситуации, напротив, допускает свободу действий партнера. Такого рода планирующие реплики способствуют более полному проявлению в игре замыслов всех участников, обеспечивают более устойчивые и бесконфликтные игровые эпизоды.

Способы совместного построения сюжета игры могут задаваться через особую технику отношений между детьми и взрослыми, включающую в себя: диалогическое включение взрослого в общение с детьми, разведение структурных позиций партнера и наблюдателя общения, использование нормативно-конфликтных ситуаций для развертывания содержательного игрового общения детей (исследования Коротковой Н.А.).

В основе усвоения способов совместного построения сюжета лежит осознание детьми расходящихся сюжетных линий. Основным условием такого осознания и появления планирующих действий являются организуемые в совместной деятельности со взрослым обсуждения общей сюжетной линии, создающие направленность и на партнера, и на содержание деятельности.

Такой способ построения сюжета переносится в самостоятельную игру детей, в которой происходят следующие изменения: игра становится более динамичной, включает большее число персонажей и ситуаций, облегчается комбинирование и соединение различных сюжетных линий. Расширяется диапазон планирующих действий - от отдельных побудительных реплик до развернутых определений игровой ситуации, что свидетельствует о повышении эффективности взаимодействия.