

## «Организация сюжетной игры в детском саду»

*Доронов Сергей Геннадьевич*, старший научный сотрудник отдела дошкольного образования Центра дошкольного, общего и коррекционного образования ФГАУ «ФИРО», кандидат педагогических наук

Игра – неотъемлемая составляющая детства. Любой взрослый человек может припомнить, с каким удовольствием он когда-то играл в "дочки-матери" или в "солдатики", прыгал в "резиночку" или играл в лото. Непринужденность, свобода – вот что отличало игру от других, обязательных к выполнению дел, которых немало уже в жизни дошкольника, и с каждым годом становится все больше и больше.

Действительно, игра – полная противоположность труду. Игра не содержит принуждения, внутреннего или внешнего и ее результат – часть самого процесса деятельности. Можно подумать, что в отличие от дидактических упражнений после игры не остается ничего – ни знаний, ни умений. Вместе с тем, это совершенно не так. Игра – это часть человеческой культуры, и она существовала тысячелетия до того, когда взрослые осознали ее ценность для детей, и ее развивающий потенциал по-прежнему бесконечно велик.

Так что же развивается у ребенка, когда он играет? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, нужно прежде разобраться, какой бывает игра. Лишь четкое и научно-обоснованное деление этого широчайшего понятия, пронизывающего самые различные стороны человеческой культуры, позволит нам включить его в целенаправленный образовательный процесс.

Сегодня считается, что в игре дошкольника можно выделить две основные культурные формы – сюжетную игру и игру с правилами. В сюжетной игре ребенок представляет воображаемую ситуацию, иначе говоря – сюжет игры, а в игре с правилами борется за победу.

Каждая разновидность игры многое дает ребенку. В сюжетной игре у ребенка развивается воображение и способность к пониманию другого человека, а в игре с правилами – нормативная регуляция поведения и мотивация достижения.

До недавнего времени ученые, философы и психологи не задавались вопросом, почему дети умеют играть. Хотя, совершенно очевидно, что играть ребенку тоже надо научиться, точно также, как ходить на двух ногах и есть с помощью ложки. Ребенок – не Маугли и источники всех его знаний и умений находятся в человеческой культуре. И

только тогда, когда дети стали заметно меньше времени посвящать игре, ученые задумались над этим.

Выяснилось, что игра детей постепенно идет на убыль потому, что дети стали недополучать естественного общения с теми, кто уже умеет играть, прежде всего, со старшими детьми. Ведь любая игра требует культурных образцов, и усложняется на протяжении дошкольного детства. В сюжетной игре ребенок проходит путь от имитационных предметных действий до игры-фантазирования с нетривиальным сюжетом, а в игре с правилами от параллельно-последовательных действий к активному нормотворчеству.

Но, обычные всего полвека назад разновозрастные группы детей стали редкостью, и сегодня ребенок может научиться играть только с помощью взрослых, в семье или в детском саду. Особенное внимание игре должно быть уделено в детском саду, ведь именно там современный российский ребенок проводит большую часть времени.

### **Сюжетная игра**

Сюжетная игра является одним из основных культурных средств развития воображения ребенка и его способности общаться со сверстниками.

Если ребенок не будет много и продуктивно играть, то, через много лет школьных учителей и родителей будет огорчать его излишне буквальное, линейное мышление, неспособность представлять что-либо, находящееся за пределами его непосредственного восприятия. Навряд ли кто-нибудь сумеет разгадать возможную причину этого – недостаточное развитие в раннем и дошкольном возрасте такого вида культурной деятельности, как сюжетная игра.

### **Как ребенок учится играть?**

Сегодня уже хорошо известно, что естественность, самостийность детской игры – это иллюзия. Как и любая общечеловеческая культурная практика, игра развивается, когда ребенок взаимодействует с ее живыми носителями, и созданной людьми предметной игровой средой. Сначала взрослые в семье, зачастую неосознанно, демонстрируют ему различные модели игрового поведения. Дальнейшее совершенствование игровых умений ребенка, посещающего детский сад зависит от того, произойдет ли включение воспитателя в игру детей, как равноправного партнера, и будет ли активизировать самостоятельную игру детей предметная среда.

### **Что значит – уметь играть?**

Игра – это не буквальное подражание, повторение ролей и действий взрослых. Процесс игры представляет собой своеобразный рассказ ребенка об интересующих его

Событиях. Играя, малыш представляет то, что он считает важным, то, что он хочет понять. Разыграть, представить в игре Событие ребенок может по-разному, в зависимости от того, какой его аспект интересен в данный момент ему больше всего.

Разыгранные события объединяются играющим ребенком или группой детей в единое целое – сюжет игры.

События в сюжете игры могут быть самыми различными, вымышленными и реальными. Умение их представлять различным образом и объединять в единый сюжет и есть умение играть.

### **Как можно научить ребенка играть в детском саду?**

Казалось бы, способ решения этой проблемы очень прост – воспитатель должен играть с детьми. Но как можно это делать на практике, где найти время и силы воспитателю поиграть с каждым ребенком? Ведь для игры с детьми у него всего лишь один час в день – между полдником и вечерней прогулкой, а детей – больше двадцати пяти. Это очень и очень непросто, и у авторов методических рекомендаций и педагогов-практиков возникают два искушения.

Первое из них – попустительское. Сторонники такого подхода прикрываются тезисом о том, что игра – свободная деятельность, и считают, что дети должны играть так, как умеют.

Авторы такого подхода и их последователи забывают, что в группе детей примерно одного возраста отсутствует источник игровых навыков.

Второе – дисциплинарное. Ведь надо как-то развивать игру. Каждый день надо разыграть с детьми определенный сюжет, и в игре должны участвовать все дети.

А при таком подходе педагоги забывают, что все группы разные. В одних больше мальчиков, в других – девочек. У всех разный уровень развития, разный жизненный опыт, разные интересы. Поэтому, обычный для многих методических рекомендаций перечень «игровых тем», а тем более конкретные сценарии являются совершенно неуместными. Это приводит к формализации сюжетной игры, что противоречит самой её сути как свободному движению в «воображаемом мире».

Воспитателю, желающему реализовать Стандарт, надо стремиться преодолеть обе крайности. Он должен быть не только носителем игровой культуры, стремится перевести детей на более высокий уровень игровой практики, но и оставаться равноправным партнером для детей, и играть с ними как равный. А чтобы сделать свою работу предельно результативной, следует играть с каждым ребенком таким образом, чтобы показывать ему такие способы создания воображаемой ситуации, которые он еще не освоил.

Значительно облегчит работу воспитателя, активизирует самостоятельную игру детей и предметно-игровая среда – полифункциональная и трансформируемая.

Развитие сюжетной игры – неотъемлемая часть педагогического процесса, и для ее выполнения воспитателю необходимо иметь определенные ориентиры, цели, которые надо стремиться осуществить. В становлении игры, как культурной практики возможно условно выделить три уровня.

**Первый уровень** (условно к трем годам) характеризуется единичным Событием, или цепочкой несвязанных Событий, реализованных в различных проекциях. Функциональная проекция выражается в безличном предметном действии, ролевая – простейшей ролевой имитации, а пространственная – в использовании уже готового предметно-игрового пространства.

На **втором уровне** (условно к пяти годам) ребенок уже способен связать привычной или ассоциативной связью в единую цепочку разыгрываемые События. В ролевой проекции появляются парные роли, воплощающие Событие через простейший ролевой диалог или поиск ролевых атрибутов. В пространственной проекции ребенок стремится самостоятельно разработать условное пространство.

Наконец, для **третьего уровня** (условно, к шести-семи годам) характерно связывание в едином сюжете цепочки различных Событий осознанными и оригинальными связками. Функциональная проекция выражается для каждого события ключевыми действиями, которые могут быть предельно условны, или, напротив, реалистически проработаны. Ролевая проекция выражается в множественных ролевых взаимодействиях, которые достигаются изощренными ролевыми диалогами с другими детьми, или с игрушками-персонажами, где играющий говорит за себя и за игрушку поочередно. Пространственная проекция События может перерасти в подробное предметное макетирование воображаемого мира.