



Мир

глазами

ДЕВЧЕНКА





*«Структура и варианты сюжетной
игры дошкольника»*


*В статье приводится понимание детской
игры в широком и узком смысле...*



*Презентацию подготовила: воспитатель МБДОУ № 249
Буковецкая Оксана Геннадьевна*

Г. Красноярск, 2022г.






Определение игры в более строгом научном смысле было дано Д. Б. Элькониным, рассматривающим сюжетно-ролевую игру как высшую и наиболее развитую ее форму, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми.

Предлагается типология сюжетных игр, основанная на различной позиции играющего и включающая семь вариантов сюжетной игры:

1. Традиционная ролевая,
2. Ролевая через игрушку,
3. Ролевая индивидуальная,
4. Режиссерская индивидуальная
5. Совместная,
6. Процессуальная
7. Событийная.






В современной педагогике значение игры ни в коем случае не отрицается.

Игра - это форма жизни дошкольника, главное средство его развития и формирования специфически человеческих способностей.

Во многих программах дошкольного воспитания термин присутствует в различных вариантах («игровая форма», «игровые средства», «игровые технологии») и пронизывает все разделы.





Конкретизируем понятия «игра» через ряд признаков, которые будут служить опорными точками для оценки наличия и качества этого вида деятельности в жизни ребенка.

Попытаемся рассмотреть главные признаки игры:

- **свободная активность**, лишенная принуждения;
- **эмоциональный подъем**, причем наличие удовольствия от деятельности, а не от ее результата;
- **спонтанность, импровизация**, активное опробование себя и предмета игры.




Мнимая ситуация как критерий игры

Л. С. Выготского, в качестве главной характеристики детской игры определил расхождение реальной и мнимой ситуации:

«Ребенок в игре начинает действовать “не от вещи, а от мысли”, не в реальной, а в мыслимой, воображаемой ситуации».






Л. С. Выготским, создание мнимой (изображаемой) ситуации является главным специфическим признаком игры, определяющим ее отличие от любой другой деятельности


Под словом «**МНИМЫЙ**» мы понимаем осознанно совершаемый ребенком выход за пределы реального воспринимаемого и приписывание ему новых значений, т. е. то, что дети обозначают известным словом «**понарошку**» (или «как будто»).





Важно подчеркнуть, что воображаемая ситуация в игре существует не в воображении ребенка, а в его практических действиях (совместных или индивидуальных). Она «удерживается» на разных опорах, каждая из которых в игре помимо реального существования приобретает новое, привнесенное ребенком значение. В этом смысле мнимая ситуация создается и существует посредством различных аспектов, которые можно считать структурными составляющими игры.





Рассматривая структуру сюжетно-ролевой игры, Д. Б. Эльконин выделял *игровой сюжет и содержание игры.*


В своей работе попытались представить структуру сюжетной игры более развернуто, включив в нее разные составляющие, каждая из которых представлена в двух планах: реальном и идеальном. К ним относятся предметный план, пространство и время игры, взаимодействие с партнерами, позиция ребенка в игре.



Предметный материал игры (игрушки и предметы-заместители)

Эти вещи помогают ребенку создать и удержать мнимую ситуацию. Включать предметы в игру и вариативно их использовать является важнейшей характеристикой игры. Иногда место предмета в структуре игры определяет ее вид (режиссерская или ролевая игра) или отражает важный для ребенка сюжет игры.





Пространство игры. Это занимаемая в
игре площадь, «охват».

Соблюдение пространственных границ в игре,
стремление обозначить их говорит о развитых
пространственных представлениях.

Кроме того, пространство, организуясь через предметные опоры или
«маркеры пространства» свидетельствует о внутреннем пространстве
личности ребенка и о способах его коммуникации.



Время игры.

Эта характеристика предстает в игре в трех формах:

1) **сюжетное** - время, которое изображается в игре, т. е. в какое именно время происходит то или иное изображаемое событие (например, играют «в зиму» или «в ночь»), и его длительность.

2) **организационное**, т. е. планирование и его реализация.

3) **реальное**, т. е. то, которое можно объективно измерить: настоящая длительность действия, ситуации, повторяемость сюжета, время планирования, обсуждения и т. д.



Игровое взаимодействие.

Общение с другими в игре разворачивается на двух уровнях: в рамках сюжета (на уровне ролевых или реальных взаимоотношений, как в событийной игре), или за его пределами.

Ролевое взаимодействие как элемент структуры и единицу анализа игры ввела Л. И. Эльконинова, выделив особую форму такого взаимодействия - ***двухтактность***.

Два такта (вызов и ответ): дети вносят свои предложения, выражают недовольство действиями партнера, обсуждают и планируют игру.





Позиция играющего.

Под позицией мы понимаем то место, которое в структуре игры занимает собственное *«Я играющего»*.

По словам Л. С. Выготского, *«ребенок учится в игре своему Я»* соотнося себя с ними, он выделяет себя и осваивает свое Я. В игре, благодаря расхождению смыслового и видимого поля, становится возможным действие *«от мысли, а не от вещи»* (Л. С. Выготский) от собственного замысла, а не от ситуации.

Позиция Я существенно различается в разных видах игр. Поскольку играющий ребенок - ее создатель - является центром и источником игры, мы полагали, что позиция играющего может быть положена в основание классификации видов игры. Выделенные компоненты структуры игры позволяют создать типологию игры.



Типология сюжетных игр


Ролевая игра - предполагает принятие на себя роли и действия от ее имени.

1. Ролевая игра - «классический» вид игры. В структуре этого вида игры мнимая ситуация предполагает общение с партнерами в двух планах: реальном и ролевом.

2. Ролевая игра через игрушку. Здесь роль «отдается» образной игрушке (кукле или любой другой) и осуществляется через нее.

3. Ролевая игра без партнера - здесь ребенок принимает на себя роль и взаимодействует с воображаемым партнером. Один ребенок перевоплощается в различные роли и общается то от одного, то от другого лица.



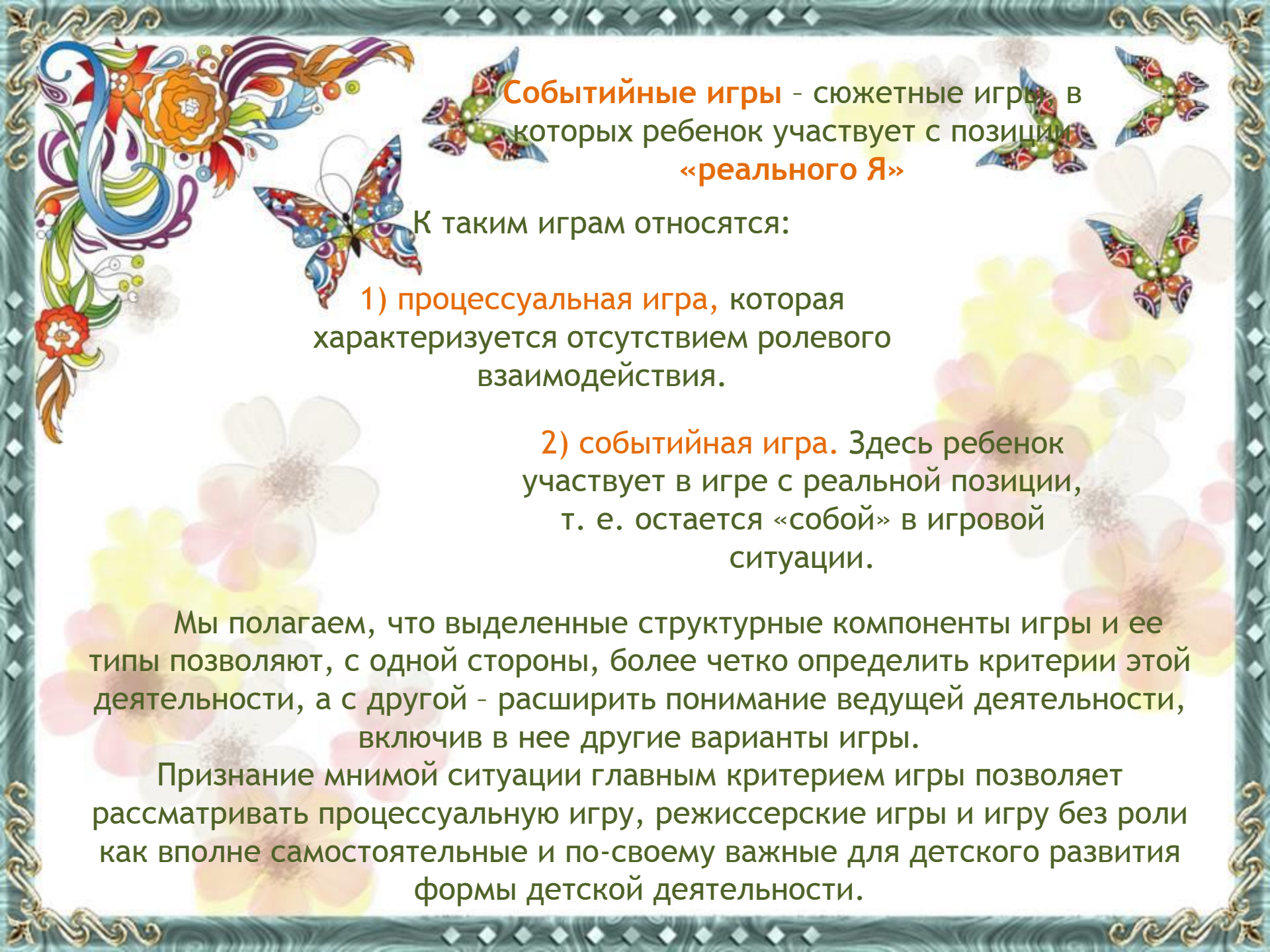


Режиссерские игры - сюжетные игры, в которых ребенок, не принимая на себя определенной роли, действует от имени разных игрушек

К режиссерским играм относятся:

1) индивидуальная режиссерская игра, когда играющий занимает позицию режиссера происходящих событий, а не их непосредственного участника.

2) совместная режиссерская игра - предполагает ролевое взаимодействие с партнером через игрушки и одновременно обычную режиссерскую игру, т. е. в структуре такой игры будет а) реальное взаимодействие партнеров, б) ролевое через игрушки и в) ролевое через игрушки, представленное одним ребенком.



Событийные игры - сюжетные игры, в которых ребенок участвует с позиции «реального Я»

К таким играм относятся:

1) **процессуальная игра**, которая характеризуется отсутствием ролевого взаимодействия.

2) **событийная игра**. Здесь ребенок участвует в игре с реальной позиции, т. е. остается «собой» в игровой ситуации.

Мы полагаем, что выделенные структурные компоненты игры и ее типы позволяют, с одной стороны, более четко определить критерии этой деятельности, а с другой - расширить понимание ведущей деятельности, включив в нее другие варианты игры.

Признание мнимой ситуации главным критерием игры позволяет рассматривать процессуальную игру, режиссерские игры и игру без роли как вполне самостоятельные и по-своему важные для детского развития формы детской деятельности.



Спасибо за внимание!