

*Ткачева Ферангиз Исаметдиновна*

бакалавр, студентка

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ЗАМЫСЛА И СЮЖЕТОСЛОЖЕНИЯ В РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЕ ДЕТЕЙ 5–6 ЛЕТ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются вопросы, связанные с тем, как у детей 5–6 лет развиваются замысел и умение выстраивать сюжет в режиссёрской игре. Основное внимание уделено диагностическому аспекту. Проанализированы подходы к пониманию такой игры, показаны линии усложнения игровой деятельности. Описаны критерии и процедура наблюдения, разобраны типичные трудности, которые возникают у старших дошкольников. Даются некоторые практические рекомендации по проведению диагностики в детском саду.*

***Ключевые слова:** режиссёрская игра, замысел, сюжетосложение, старший дошкольный возраст, диагностика, воображение.*

Режиссёрская игра – это очень важная часть жизни ребёнка-дошкольника. Если в обычной сюжетно-ролевой игре малыш обычно выполняет какую-то одну роль, то здесь всё иначе. Ребёнок как бы стоит над ситуацией и управляет ею. Многие исследователи, в том числе Е.Е. Кравцова, говорят о том, что режиссёрская игра – это фактически «воображение в действии», потому что ребёнок и придумывает сюжет, и сам же его разыгрывает за всех персонажей [1, с. 88]. Такая особенность делает её не только средством развития творчества, но и очень хорошим диагностическим инструментом. Наблюдая за такой игрой, педагог может многое понять о психическом развитии ребёнка.

Возраст 5–6 лет считается периодом расцвета режиссёрской игры. Именно поэтому так важно разобраться с тем, как именно в этом возрасте происходит становление замысла и сюжетосложения. В.А. Якименко подчёркивает, что качественный анализ игры дошкольника просто необходим, если мы хотим грамотно

сопровождать игровую деятельность [4, с. 41]. Но на практике воспитатели часто сталкиваются с трудностями: не всегда понятно, по каким критериям оценивать, какие методики использовать. Получается, что без ясной теоретической базы сложно выстроить диагностику. Поэтому в данной статье мы попытаемся разобраться с особенностями развития замысла и сюжетосложения именно в диагностическом ключе.

Сама по себе режиссёрская игра отличается от других творческих игр. Ребёнок в ней не берёт роль на себя в прямом смысле, а руководит игрушками, озвучивает их, придумывает события. Это даёт ему возможность одновременно удерживать в голове несколько ролей, выстраивать взаимодействия. О.В. Саломатова отмечает, что в структуре такой игры можно выделить несколько важных компонентов: предметное замещение, взаимодействие, организующее игру, уровень идеи и её развёрнутость, ролевое поведение, игровые действия [3, с. 163]. Именно от того, насколько все эти компоненты развиты, зависит зрелость игры в целом. Это очень важный момент для диагностики.

Тесно связана режиссёрская игра с развитием воображения. Вообще, воображение как раз и позволяет ребёнку создавать замысел, удерживать его и разворачивать. Е.Е. Клопотова и И.А. Самкова указывают, что в дошкольном возрасте воображение проходит сложный путь от простых форм к творческим, от отдельных образов к развёрнутым воображаемым ситуациям [1, с. 90]. И это напрямую отражается на игре: чем богаче воображение, тем интереснее и сложнее сюжеты. Ребёнок начинает не просто повторять бытовые сценки, а придумывать что-то новое. Так что, оценивая замысел и сюжет, мы фактически видим, насколько у ребёнка развито воображение.

Теперь подробнее о замысле. Замысел в режиссёрской игре – это, по сути, исходная идея, которая определяет, что будет происходить. У детей 5–6 лет замысел становится более устойчивым и осознанным. Если раньше, в младшем возрасте, идея могла появиться случайно, например, увидел игрушку и начал с ней что-то делать, то в старшем дошкольном возрасте уже заметно предварительное обдумывание. Ребёнок может заранее сказать, во что он будет играть, какие будут

герои. Это говорит о том, что у него развивается произвольность, появляется внутренний план действий. Но, конечно, это происходит не у всех одинаково.

Другой важный момент – устойчивость замысла. В младшем возрасте замысел легко разрушается: что-то отвлекло, не получилось – и игра брошена. В 5–6 лет ребёнок обычно уже больше привязан к своей идее. Он может вернуться к ней после перерыва, отстаивать её. Но в то же время нельзя сказать, что замысел становится жёстким. Хороший показатель – когда ребёнок по ходу игры может менять детали, вносить что-то новое, но при этом основная линия сохраняется. Это такая гибкость, которая говорит о высоком уровне развития игры. Наверное, это и есть то, к чему нужно стремиться.

Перейдём к сюжетосложению. Сюжетосложение – это не просто набор действий, а выстраивание связного повествования. В идеале там есть завязка, развитие, кульминация и развязка. У старших дошкольников постепенно появляется умение строить именно целостный сюжет. Если раньше игра состояла из отдельных, часто не связанных эпизодов, то теперь они объединяются общей темой, одними и теми же персонажами. Это серьёзный шаг в развитии. П. Г. Кушмар, рассматривая режиссёрскую игру, говорит, что она помогает ребёнку научиться видеть целое раньше частей и соединять одним рассказом несколько предметов [2, с. 39]. Вот эта способность к смысловому объединению и лежит в основе сюжетосложения. Ребёнок начинает выстраивать между героями разные отношения, отражая то, что он знает о жизни.

Откуда дети берут сюжеты? Конечно, из жизни. Но если у малышей в основном сюжеты из личного опыта, то дети 5–6 лет уже активно используют книжки, мультфильмы, рассказы взрослых. Интересно, что они редко копируют эти сюжеты один в один. Чаще происходит творческая переработка: знакомые персонажи могут попасть в новые обстоятельства, сюжеты из разных сказок смешиваются. Получается что-то своё. Это как раз говорит о продуктивном воображении. По-моему, это очень ценно.

Теперь о самом главном – о диагностике. Как же понять, на каком уровне у ребёнка развиты замысел и сюжетосложение? Конечно, нужна продуманная процедура. В.А. Якименко отмечает, что перечень методик, который был составлен, может помочь педагогам в подборе инструментария для анализа игры [4, с. 47]. Однако универсального рецепта нет, и каждый педагог должен подходить к этому творчески. Основной метод – наблюдение за самостоятельной игрой. Именно в свободной игре ребёнок показывает то, что умеет на самом деле, а не то, что от него ждут. Наблюдать нужно систематически, в привычной обстановке, в разное время. Лучше всего для этого подходят утренние часы до занятий и время после дневного сна, когда дети свободны в выборе.

Когда наблюдаешь за режиссёрской игрой, стоит обращать внимание на несколько показателей. Во-первых, как возникает замысел: спонтанно или после обдумывания? Проговаривает ли ребёнок его заранее? Насколько замысел оригинальный? Во-вторых, устойчивость и развёрнутость: сохраняется ли идея на протяжении игры, насколько она детализирована, может ли ребёнок вернуться к ней после отвлечения? В-третьих, само сюжетосложение: есть ли связная последовательность событий, присутствуют ли структурные элементы, насколько логичны переходы? В-четвёртых, речь: сопровождается ли игра описаниями и диалогами, насколько она выразительна? И, наконец, использование игрового материала: умеет ли ребёнок создавать обстановку под замысел, пользуется ли заместителями, насколько разнообразны игрушки. По этим показателям можно достаточно объективно судить об уровне развития.

Если попробовать обобщить, то можно выделить три уровня. При низком уровне замысел неустойчивый, возникает от случайных впечатлений. Сюжет – просто манипуляции с игрушками, повторяющиеся действия без связи. Речь бедная. Обстановка либо не создаётся, либо с помощью взрослого. Средний уровень: ребёнок может сформулировать замысел до игры, но по ходу может отвлекаться. В сюжете уже несколько эпизодов, но логика иногда хромает. Ролевой диалог появляется эпизодически. Обстановку создаёт с частичной помощью. При высоком уровне замысел развёрнутый, оригинальный, удерживается всю игру. Сюжет

сложный, может быть несколько линий. Речь богатая, выразительная. Обстановку ребёнок делает сам, активно использует предметы-заместители. К сожалению, как показывает практика, многие дети 5–6 лет показывают средний и низкий уровни. О.В. Саломатова с тревогой пишет о том, что у современных детей наблюдается качественное снижение уровня игровой деятельности [3, с. 167]. Причины тут разные: и меньше времени на свободную игру в саду из-за упора на занятия, и влияние цифровой среды – дети много времени проводят с гаджетами, что обедняет их опыт, а значит, и игру.

Результаты диагностики – это не просто констатация фактов. Они должны стать основой для построения работы с каждым ребёнком. Допустим, у ребёнка трудности с формированием замысла. Тогда нужно расширять его опыт: больше экскурсий, прогулок, обсуждений прочитанного. Если проблемы с сюжетосложением, хорошо помогает приём совместного придумывания историй, когда взрослый и ребёнок по очереди добавляют кусочки в общий сюжет. Так ребёнок учится видеть разные варианты развития событий и чувствует себя соавтором. Это очень действенный способ.

Подводя итог, можно сказать, что режиссёрская игра детей 5–6 лет – это сложное явление, по которому видно общее развитие ребёнка. Развитие замысла идёт по пути увеличения устойчивости, развёрнутости и оригинальности. Сюжетосложение становится более целостным и логичным. Если вовремя и правильно провести диагностику, можно не только оценить то, что ребёнок умеет сейчас, но и увидеть проблемные зоны, которым нужно уделить особое внимание. В современных условиях, когда игра испытывает давление со стороны цифровой среды и учебных занятий, поддержка режиссёрской игры становится одной из главных задач. Ведь именно в такой игре ребёнок учится быть автором, создателем, а это пригодится ему в будущем.

### ***Список литературы***

1. Клопотова Е.Е. Воображение / Е.Е. Клопотова, И.А. Самкова // Дошкольное воспитание. – 2021. – №5. – С. 88–93. EDN VUZOLD

2. Кушмар П.Г. Режиссёрская игра как средство развития воображения детей дошкольного возраста / П.Г. Кушмар // Эврика-2021: сб. науч. ст. XVIII Междунар. науч. конф. студентов, магистрантов, аспирантов. – Гродно: ГрГУ им. Янки Купалы, 2021. – С. 38–40.

3. Саломатова О.В. Особенности игровой деятельности дошкольников с разным уровнем компьютерной активности / О.В. Саломатова // Цифровая гуманитаристика и технологии в образовании (DHTE 2021): сб. статей II-й Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. – М.: Изд-во ФГБОУ ВО МГППУ, 2021. – С. 161–171. EDN CPAIJA

4. Якименко В.А. Педагогическая диагностика игры дошкольника: современные тенденции и трудности проведения / В.А. Якименко // Калининградский вестник образования. – 2021. – №3 (11). – С. 40–51. EDN LSOBZP