

Ткачева Ферангиз Исаметдиновна

бакалавр, студентка

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

г. Тула, Тульская область

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ОБОГАЩЕНИЯ РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЫ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ: ОТ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ К ИГРОВОМУ ЗАМЫСЛУ

***Аннотация:** статья посвящена вопросу создания психолого-педагогических условий, способствующих обогащению режиссёрской игры у детей 5–6 лет. Рассматривается взаимосвязь между организацией предметно-игровой среды и развитием игрового замысла. Проанализированы такие условия, как гибкость и полифункциональность игровых материалов, характер педагогического сопровождения и обогащение личного опыта дошкольников. Показано, что только совокупность средовых и психологических условий обеспечивает переход от простых манипуляций к развёрнутому замыслу и сложному сюжету. Даются практические ориентиры для воспитателей.*

***Ключевые слова:** режиссёрская игра, старшие дошкольники, психолого-педагогические условия, предметно-игровая среда, игровой замысел, обогащение игры.*

Развитие режиссёрской игры в старшем дошкольном возрасте – это вопрос, который волнует многих педагогов. Все понимают, что такая игра очень важна для воображения, для умения выстраивать сюжеты, для общего развития ребёнка. Но на практике часто получается, что игра остаётся бедной, однообразной. Дети крутят машинки или переставляют кукол, а развёрнутого замысла не возникает. И тут встаёт проблема условий. Какие именно условия нужно создать, чтобы игра стала богаче, чтобы от простых действий с предметами ребёнок переходил к сложному замыслу? Именно об этом пойдёт речь в статье.

Когда говорят об обогащении режиссёрской игры, имеют в виду не просто появление новых игрушек. Это более глубокая вещь. Нужно, чтобы у ребёнка возникали интересные замыслы, чтобы он мог их удерживать и разворачивать, чтобы сюжеты становились сложными и оригинальными. Е.Е. Клопотова и И.А. Самкова прямо связывают развитие воображения с тем, насколько ребёнок способен создавать и реализовывать замысел [1, с. 90]. Но воображение не развивается на пустом месте – ему нужна пища. И вот тут на первый план выходит среда. Причём не просто среда, а правильно организованная. Если мы хотим, чтобы замысел был богатым, начинать надо именно со среды. Так что тема условий – это не просто список того, что должно быть в группе, а целая система.

Первое, с чего обычно начинают, – это предметно-игровая среда. О ней говорят постоянно. Но важно не просто её наличие, а её качество. Среда должна быть такой, чтобы она провоцировала ребёнка на придумывание. Не просто давала готовые сценарии, а оставляла пространство для фантазии. П.Г. Кушмар пишет о том, что режиссёрская игра помогает ребёнку соединять предметы в единый рассказ [2, с. 39]. А это значит, что предметы должны быть такими, чтобы их можно было по-разному соединять. Если в среде только реалистические игрушки, которые жёстко закреплены за определённой ролью, то ребёнку сложно выйти за рамки. Ну, например, машинка – это всегда машинка, кукла – всегда кукла. А вот если есть коробочки, палочки, лоскутки, то эти же предметы могут стать и машиной, и домом, и деревом. Такая полифункциональность среды очень важна. Именно она даёт толчок к созданию замысла, потому что ребёнок начинает видеть в предметах не только их прямое назначение, а разные возможности.

Однако было бы ошибкой думать, что достаточно просто насытить среду материалами – и игра сама собой расцветёт. На самом деле, это только одно условие, и оно не работает само по себе. Нужна ещё и правильная позиция взрослого. Педагог должен не просто наблюдать, а уметь вовремя поддержать игру. Не навязывать сюжет, а помогать его развернуть. О.В. Саломатова, изучая игры современных дошкольников, приходит к выводу, что уровень игровой деятельности

часто снижается, если взрослые устраняются или, наоборот, слишком жёстко руководят [3, с. 165]. Значит, нужно найти золотую середину. Педагог может подсказать новый поворот сюжета, задать вопрос, который заставит ребёнка подумать, а что будет дальше. Или помочь связать разрозненные действия в единую линию. Но при этом нельзя забирать у ребёнка инициативу. Если взрослый будет разыгрывать всё сам, то это будет уже не детская игра, а показ. Тогда замысел так и останется неразвитым.

Другое важнейшее условие – это обогащение жизненного опыта детей. Мы часто забываем, что замыслы не берутся из ниоткуда. Ребёнок черпает их из того, что видит и слышит. В.А. Якименко отмечает, что для педагогической диагностики и последующего сопровождения игры необходимо понимать, насколько богат опыт ребёнка [4, с. 44]. Если жизнь ребёнка бедна впечатлениями, то и игра будет бедной. Он просто не знает, что ещё можно изобразить кроме того, что он видит каждый день – дом, магазин, детский сад. Чтобы появились космические путешествия или приключения пиратов, нужно, чтобы ребёнок с этими образами столкнулся. Здесь помогают и книги, и рассказы, и экскурсии, и даже правильно подобранные мультфильмы. Но одних впечатлений мало. Важно, чтобы потом эти впечатления были переработаны в игре. И вот здесь мы опять возвращаемся к среде и к педагогу. Среда должна давать материал для воплощения этих впечатлений, а педагог – помогать выстроить сюжет.

Если попробовать выстроить логику обогащения игры, то получается такая цепочка. Сначала мы создаём среду, которая будит фантазию. Потом мы наполняем опыт ребёнка яркими образами. Затем, наблюдая за игрой, педагог включается ровно настолько, чтобы помочь перевести эти образы в замысел. И наконец, поддерживая игру, он помогает развернуть замысел в полноценный сюжет. Именно так, пошагово, и происходит переход от предметной среды к игровому замыслу. Конечно, в реальности всё сложнее. Не бывает такого, что сначала среда, а потом замысел. Они всё время переплетаются. Ребёнок видит предмет – у него рождается идея, он начинает играть, по ходу игры ему нужны новые предметы, он их ищет или создаёт из заместителей. Так что процесс этот очень живой

и гибкий. Но общая линия именно такова: без стимулирующей среды замысла не будет, но и без внутренней готовности, без опыта – тоже.

Стоит отдельно сказать о типичных ошибках, которые встречаются на практике. Одна из них – это перенасыщение среды. Когда игрушек слишком много, да ещё все очень детализированные, ребёнок теряется. Он начинает просто перебирать предметы, не углубляясь в сюжет. Получается такое поверхностное скольжение. Другая крайность – это бедная среда, где не из чего строить игру. Тут замыслу просто не за что зацепиться. Истина, как часто бывает, посередине. Материалов должно быть достаточно, но они должны быть в основном открытого типа, чтобы ребёнок мог их преобразовывать. Ещё одна ошибка – это когда педагог слишком рано вмешивается с готовым сюжетом. Например, говорит: «А давай ты сейчас будешь ветеринаром и будешь лечить зверей». Ребёнок может послушаться, но это будет уже не его замысел. Лучше сначала понаблюдать, какую линию начинает сам ребёнок, и уже отталкиваясь от этого, мягко помогать.

Психологические условия не менее важны, чем средовые. Ребёнок должен чувствовать себя свободно, не бояться ошибиться, знать, что его фантазии принимаются. Если в группе царит слишком строгая дисциплина, где любое отступление от правил пресекается, то режиссёрская игра вряд ли разовьётся. Ведь она по сути своей – это эксперимент, проба. Е.Е. Клопотова и И.А. Самкова подчёркивают, что для развития воображения нужна атмосфера принятия и поддержки [1, с. 92]. Когда ребёнок знает, что его не одёрнут за «неправильный» сюжет, он смелее начинает фантазировать. Это психологическое условие часто недооценивают, а оно на самом деле базовое.

Интересно ещё и то, как замысел связан с речью. В режиссёрской игре ребёнок постоянно проговаривает и за себя, и за персонажей. Это значит, что развитие речи тоже влияет на обогащение игры. Если у ребёнка бедный словарный запас, ему сложно описывать разворачивающиеся события, сложно выстраивать диалоги. Поэтому работа по развитию речи тоже может рассматриваться как одно из условий обогащения игры. Но в данной статье мы не будем углубляться в этот

аспект, хотя он очень важен. Просто упомянем, что все линии развития переплетены, и режиссёрская игра как раз является тем узлом, где сходятся и воображение, и речь, и эмоции, и социальный опыт.

Практический вывод из всего сказанного довольно прост. Чтобы обогатить режиссёрскую игру, нужно действовать в нескольких направлениях одновременно. Среда: подбирать материалы, которые можно гибко использовать, регулярно обновлять их, вносить что-то, что может стать толчком для новой игры. Опыт: планировать экскурсии, чтение, обсуждения, которые расширят кругозор детей. Педагогическая позиция: учиться наблюдать, вовремя поддерживать инициативу, задавать открытые вопросы вместо того, чтобы давать готовые ответы. И наконец, общая атмосфера в группе: она должна располагать к свободному фантазированию. Если эти условия созданы, то переход от простой предметной игры к развёрнутому замыслу становится возможным. Конечно, не у всех детей это пойдёт одинаково быстро, но прогресс обязательно будет.

Подводя итоги, можно сказать, что обогащение режиссёрской игры старших дошкольников – это комплексная задача. Нельзя выделить какое-то одно главное условие, всё важно. Предметная среда даёт материал, опыт даёт содержание, педагог помогает выстроить форму. И всё это вместе работает на появление и развитие замысла. Когда среда стимулирует, а не ограничивает, когда взрослый поддерживает, а не подавляет, тогда игра действительно расцветает. И это, наверное, главное, что стоит помнить воспитателю.

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