

Шевчук Ирина Васильевна

канд. пед. наук, доцент

Институт педагогического образования

и менеджмента (филиал)

ФГАОУ ВО «Крымский федеральный

университет им. В.И. Вернадского»

г. Армянск, Республика Крым

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ ЛИЧНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Аннотация: в статье рассматривается игра как средство социализации младших школьников. Выделяются главные функции игры. Представлена характеристика сюжетно-ролевой игры. Выявлены и обоснованы общие основы руководства сюжетно-ролевыми играми детей младшего школьного возраста.

Ключевые слова: игра, сюжетно-ролевая игра, социализация, младшие школьники.

Одним из направлений деятельности современной начальной школы является создание благоприятных условий для социализации личности подрастающего поколения. Особое место в социализации детей младшего школьного возраста принадлежит игре, как эффективному средству формирования личности школьника. Игра, с точки зрения Л.С. Выготского, «это пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок» [1, с. 75].

Смысл игры, согласно педагогическому словарю В.М. Полонского, это «соревнование или состязание между участниками (взрослыми или детьми) по заранее согласованным, строго определенным правилам (условиям), направленным на достижение определенных общепринятых целей» [4, с. 71].

Педагогическая энциклопедия представляет игру как особый вид исторической практики, которая воспроизводит нормы человеческой жизни и деятельности, поэтому на первое место ставится значимость создания и усвоения общественного опыта [3].

Д.Б. Эльконин, раскрывая сущность игры и ее особенности, отмечал, что именно в ней ребенок проходит своеобразную практику общественной жизни. Через игру осуществляется социальная обусловленность психического развития ребенка. Разнообразные по форме и содержанию игры вводят ребенка в круг реальных жизненных явлений, обеспечивают непреднамеренное освоение социального опыта взрослых [10].

Таким образом, социокультурное назначение игры – это синтез усвоения богатства культуры, потенций воспитания и личностного развития, позволяющих ребенку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива [9].

Игровая деятельность детей младшего школьного возраста охватывает все сферы его жизнедеятельности: учебную, личностную, семейную, трудовую, досуговую. Поэтому использование игры в многообразии форм деятельности позволяет ребенку осознать себя как личность, самоутвердиться, развить интересы и способности в изменяющихся социально-экономических условиях. Следовательно, одной из функций игровой деятельности является социализация как включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития. В настоящее время кроме дидактических, воспитывающих, развивающих целевые ориентации игры, выделяют и социализирующие целевые ориентации. Это приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению.

Д.Б. Эльконин предлагал следующую классификацию игр, выделяя их разновидности соответственно возрастным этапам: 1) предметные; 2) предметно-сюжетные; 3) ролевые; 4) сюжетно-ролевые [10].

Игровая деятельность является средством пробуждения, поддержания и формирования интересов младших школьников. Однообразные, бедные по содержанию, кратковременные игры не могут вызвать к себе интереса и на длительное время увлечь детей. Детей младшего школьного возраста увлекают сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно-ролевая игра – первая проба социальных сил младших школьников и первое их испытание. В сюжетно-ролевых играх (Т.И. Бабаева, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин) решается центральная проблема детства – поиск своего места среди взрослых людей. В них учащийся устанавливает свою принадлежность к социальному миру и ищет для себя новые возможности.

Педагогическая ценность сюжетно-ролевой игры состоит в том, что в процессе игры помимо взаимоотношений, диктуемых сюжетом, взятой на себя ролью или правилами, возникают другого рода отношения – уже не условные, а реальные, действительные, регулирующие настоящие отношения между детьми. Игра предполагает партнеров, учит общаться по правилам, а именно: договариваться между собой, уступать друг другу, слышать товарища, продолжать его мысли. У ребенка накапливается социальный опыт поведения. При этом дети предпочитают роли знакомых им персонажей массовой культуры: героев современных мультфильмов, фантастических героев, виртуальных персонажей и т. д.

Неизменный интерес вызывают сюжетно-ролевые игры, связанные с профессиями, в которых реализуется потребность ребенка действовать как взрослый. В зависимости от ситуации это могут быть индивидуальные или коллективные игры. Например: «Я – учитель», «Я – доктор», «Я – художник», «Мы – строители» и др. Эти профессии детям знакомы и не требуют детальных объяснений ролевых действий. Но в современном мире существует много профессий, названия которых детям не знакомы. Ребенку младшего школьного возраста не понятно, какие ролевые действия совершают менеджеры, супервайзеры, провайдеры, сотрудник колл-центра и др. Для успешного проведения таких игр желательно расширить словарь детей, обогатить их наблюдениями, подготовить несложный реквизит. Вначале учитель подсказывает детям выбор действий, нужных для учебных целей, создает воображаемую ситуацию.

Эффективность сюжетно-ролевой игры, по мнению Г.И. Репринцевой, обусловлена еще и тем, что каждый ребенок проявляется в ней наиболее естественным образом. Педагог выделяет следующие навыки, которые успешно развиваются в процессе сюжетно-ролевой игры:

- 1) пользование предметами быта (телефоном, компьютером и т. д.);
- 2) пользование объектами инфраструктуры (покупка в магазине, сообщение сведений о себе родным или работникам экстренных служб и т. д.);
- 3) обеспечение безопасности (поведение в разных ситуациях);
- 4) общение со сверстниками, взрослыми;
- 5) общение с родителями (когда требуется договориться с ними, в том числе в случае отрицательного ответа) [5, с. 147].

Игровая деятельность сюжетно-ролевой игры строится на основе воображаемой ситуации. Предисловием игры становится способность перенесения одних функций предмета на другие. В игре младший школьник обучается действовать в ситуации, которая требует познания, а не только непосредственно переживается. Действие в придуманной ситуации приводит к тому, что ребенок учится управлять не только восприятием предмета или реальных обстоятельств, а и смыслом игровой ситуации.

Важным условием воспитания младшего школьника в сюжетно-ролевой игре является содержание игры. Содержание дает возможность школьнику осознать мотивы и цели труда взрослых, воспроизвести их взаимоотношения, которые воспринимаются через роль и через игровые правила. Эффективно использование сюжетно-ролевых игр с открытым содержанием, когда младшие школьники самостоятельно или с помощью учителя моделируют собственное поведение. Потенциал игр будет в полной мере реализован, если участники игры обладают определенным уровнем общей культуры, культуры ведения диалога, аргументировано отстаивать свою точку зрения без ущерба для партнера.

Сюжетно-ролевая игра предполагает создание атмосферы коллективных отношений, нравственного переживания за товарища, удовлетворения от положи-

тельного поступка (самостоятельность решения вопроса, помочь, сотрудничество). Создавая коллективные взаимоотношения в игре, учителю следует стремиться, чтобы дети играли дружно, помогали друг другу, проявляли навыки взаимовыручки, не ссорились, не смеялись над проигравшим. Поэтому организация сюжетно-ролевых игр должна предваряться проведением специального обучения игре, нацеленного на установление взаимопонимания и сотрудничества в коллективе.

Следовательно, возникает новое качественное отношение человека к миру: ребенок уже видит окружающую действительность, которая имеет разнообразную окраску, многообразие форм, знание и смысл. Играя, дети стремятся овладеть теми качествами личности, которые их привлекают в реальной жизни. Поэтому учащимся нравятся такие роли, которые связаны с проявлением смелости, благородства. В сюжетно-ролевой игре они начинают изображать самих себя, стремясь при этом к позиции, которая не удается в действительности. В совместной игре ребенок сравнивает себя с другими, начинает видеть себя со стороны, сталкивается с неизбежностью согласовать свои действия с действиями других детей. Здесь его активность, инициатива невольно сталкиваются с организованностью и дисциплиной. Таким образом, сюжетно-ролевая игра является хорошим средством самовоспитания личности ребенка.

Структура сюжетно-ролевой игры, согласно Д.Б. Эльконину, включает следующие компоненты:

- 1) роли, которые берут на себя младшие школьники в процессе игры;
- 2) игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними;
- 3) игровое употребление предметов, условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении учащегося;
- 4) реальные отношения между играющимися детьми, выражющиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры [10, с. 26].

Сюжетно-ролевые игры полифункциональны: они комплексно воздействуют на различные стороны личности ребенка: интеллектуальную, эмоциональную, волевую, коммуникативную и другие [2]. Функции сюжетно-ролевой игры представлены в табл. 1.

Таблица 1

Функции сюжетно-ролевой игры

<i>Функции игры</i>	<i>Проявление функций игры</i>
Развивающая	В играх развивается воображение, память, мышление, творческие способности школьников.
Воспитательная	Игры влияют на различные черты характера (организованность, рационализм, ответственность, справедливость, самостоятельность). В игре осуществляется корректировка и регуляция поведения учащихся правилами игры, другими учащимися.
Мотивационно-стимулирующая	Игра создает условия для возникновения и усиления познавательных мотивов развития интересов, активизирует познавательную деятельность.
Коммуникативная	В игре происходит разноплановое субъектно-субъектное, вербальное и невербальное общение игроков одной команды (сотрудничество), соперников (состязание).
Рефлексивная	В игре учащийся лучше познает себя в сравнении с другими, вынужден контролировать и анализировать свои действия, находить и исправлять ошибки, оценивать результат своих действий.
Диагностическая	Игра позволяет учителю выявить особенности личности ребенка, его положение в коллективе.

Анализ данных функций показал, что у сюжетно-ролевой игры огромный функционал, она направлена на все аспекты формирования личности младшего школьника.

М.А. Сергушова выделяет следующие особенности сюжетно-ролевой игры:

- 1) соблюдение правил;
- 2) социальный мотив игр. Игра – это возможность для ребенка оказаться в мире взрослых, самому разобраться в системе взрослых отношений;
- 3) в сюжетно-ролевой игре идет эмоциональное развитие;
- 4) в ходе игры происходит развитие интеллекта младшего школьника. Постепенно замыслы игры становятся более стойкими. Некоторые игры могут продолжаться неделями, постепенно развиваться;

-
- 5) в сюжетно-ролевой игре развивается воображение и творчество. Дети импровизируют, используют игрушки – заместители;
 - 6) развитие речи [8].

Большинство сюжетно-ролевых игр являются коллективными. В них встречаются два рода отношений: отношения соревновательного типа между командами, у которых прямо противоположные цели (одна выигрывает, другая проигрывает) и отношения подлинного сотрудничества между участниками одной команды. Такое сотрудничество помогает ребенку «выйти» из ситуации и проанализировать ее как бы со стороны. Часто в таких играх участвуют взрослые, помогающие осмыслить *правило*, усвоить ролевые отношения.

Уровень сюжетно-ролевой игры находится в прямой зависимости от руководства игровой деятельностью со стороны педагога, который передает детям свой нравственный опыт, приобщает их к социальной жизни взрослых людей. Педагог вступает в игру наравне с обучающимися. На начальном этапе игры он часто выступает инициатором, организатором, руководителем, исполнителем, помощником, но при этом помнит о стремлении детей к самостоятельности, самоорганизации, проявлении активности. При этом следует помнить, что вмешательство взрослого в детскую игру оказывает положительное воздействие лишь в том случае, если он пользуется авторитетом, доверием и уважением у детей, обладает необходимыми знаниями и умениями.

Педагог обеспечивает условия игровой деятельности, свободного выбора игры, соответствующего интересам учащегося, способствует развитию инициативы; поощряет стремление своими руками смастерить нужные для игры предметы. Основное внимание уделяется формированию умения придумывать новые сюжеты игры, согласовывать замыслы с партнерами, придумывать новые правила и соблюдать их в процессе игры. По мнению С.Л. Рубинштейна, «игра необходима учителю не меньше, чем учащемуся: способность взрослого отдаваться игре остается проявлением и доказательством его неувядающей молодости» [6, с. 494].

Воспитательное значение сюжетно-ролевых игр у младших школьников закрепляется в том, что данный вид позволяет познать действительность, создать коллектив, воспитать любознательность и сформировать волевые чувства личности. Младшие школьники понимают условность игры и поэтому допускают в играх известную синхронность в отношении к себе и к своим товарищам. Отличительная черта этих игр – активность воображения ребенка.

Таким образом, ценность сюжетно-ролевой игры в образовательном процессе начальной школы в том, что игра может стать одним из инструментов активизации познавательных способностей учащихся, воспитания у них устойчивого интереса и потребности в интеллектуальной деятельности, совершенствования навыков общения, установление положительных взаимоотношений с людьми. От содержательной стороны отношений, складывающихся в процессе игры, общения, деятельности в каждом конкретном коллективе, в который входит школьник, зависит эффективность усвоения ими готовых способов и форм социальной жизни, а, следовательно, и выработка собственных ценностных ориентаций, своего стиля жизни.

Список литературы

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 75–76.
2. Довгопол И.И. Современные образовательные и педагогические технологии / И.И. Довгопол, Т.А. Ивкова. – Симферополь, 2007. – 334 с.
3. Педагогика: большая современная энциклопедия / Авт.-сост. Е.С. Рапацевич. – Минск.: Современное слово, 2005. – 198 с.
4. Полонский В.М. Словарь по образованию и педагогике / В.М. Полонский. – М.: Высшая школа, 2004. – 512 с.
5. Репринцева И. Г. Игра – ключ к душе ребенка: Гармонизация отношений ребенка с окружающим миром: Метод. пос. / Г.И. Репринцева. – М.: Форум, 2008. – 240 с.

6. Рубинштейн С.Л. Общие основы психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2006. – 712 с.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Сергушова М.А. Руководство и организация сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах / М.А. Сергунова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2013/12/01/rukovodstvo-i-organizatsiya-syzhetno-rolevoy-igry-v>
9. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Владос, 1999. – 360 с.