

Особенности руководства режиссерскими играми детей младшего дошкольного возраста

Режиссерской называется игра, в которую ребенок играет один с некоторым числом игрушек, при этом на себя он роль не берет, но наделяет ролями игрушки, действует от лица каждой из них и одновременно «режиссирует» общее действие, сам находясь при этом вне разыгрываемой ситуации. В зарубежных и некоторых отечественных работах режиссерские игры подчас называются игрой «в окружающий мир», повествовательными, проекционными, комбинационными играми или играми-инсценировками

Режиссерские игры всем хорошо знакомы: игры в кукол, кукольные домики, солдатиков и животных, это традиционные детские игры, востребованные на протяжении столетий и даже тысячелетий, а оформление современных групп детских садов обязательно предполагает место игрушки и для режиссерских игр.

В отечественной педагогике название «режиссерская игра» закрепилось с середины 1940-х годов после работ А.П. Усовой. Однако специальных исследований этого вида игры не было фактически вплоть до 80-х годов прошлого столетия (работы Е.М. Гаспаровой, Е.Е. Кравцовой) [1, с. 90].

Специфика режиссерской игры (в отличие от сюжетно-ролевой) заключается в следующем. Во-первых, это преимущественно индивидуальная форма осуществления игры, и, во-вторых, особенности замещения (переноса значения): если в сюжетно-ролевой игре ребенок берет какую-то роль на себя, то в режиссерской игре он наделяет этой ролью некий предмет (сюжетную игрушку или предмет-заместитель), а сам при этом находится за рамками сюжетного действия.

Наиболее яркая отличительная черта режиссерских игр – это несравнимо большее тематическое разнообразие.

В одиночной режиссерской игре значительно больше сюжетов и больше вариантов каждого сюжета, персонажи изображаются более детализировано средствами мимики, жестов, ролевых фраз и интонаций; развитие сюжета в речевом плане превышает его выражение в действии и создает элемент отстраненности.

В этом виде игр дети переходят к развернутому планированию игровых событий, в речь включаются описательные и повествовательные высказывания, оценка игровых образов и событий, что связано с развитием сюжетосложения. Оно основано на развертывании последовательности целостных игровых ситуаций. Важно, что создание целостных воображаемых ситуаций в режиссерской игре открывает путь для перехода старших дошкольников к игре с правилами – ведущему на данном этапе виду игровой деятельности.

По мнению Е. Е. Кравцовой, режиссерская игра в дошкольном возрасте не только является начальной ступенью развития игры, за ней развиваются образно-ролевая, сюжетно-ролевая и другие виды игр, но и она (режиссерская игра) завершает развитие игры в дошкольном возрасте, собирает важнейшие достижения других разновидностей игр, именно в ней, как в фокусе, проявляются все особенности воображения ребенка [2, с. 68].

Значимость режиссерской игры свидетельствует о необходимости использования в детском саду педагогических технологий, направленных на развитие режиссерской игры.

Режиссёрская игра проявляется в начале 3 года жизни. Она является предпосылкой сюжетно – ролевой игры. В основе игры личный опыт. Сюжет очень беден. Дети выполняют только хорошо знакомые действия (кормят куклу, укладывают её спать, стирают и т.д.) Чаще всего у детей 2 младшей группы всего два персонажа.

На 3 году жизни в основе игры появляются сюжеты сказок, мультиков, увеличивается количество персонажей. В речи появляются ролевые и оценочные высказывания (хитрая лиса, злой волк). На 4-5 году у

дошкольников наступает период хорошей сюжетно-ролевой игры, но режиссёрская игра остаётся широко распространённой, т.к. имеет выше перечисленные преимущества.

Игры детей четвертого года жизни.

1. В их основе лежит непосредственный опыт ребенка, т. е. события, которые он наблюдал или в которых сам принимал участие. Знания, полученные из книг, рассказов взрослых, мультфильмов, радиопередач, на данном этапе отображаются редко.

2. Сюжеты игр с игрушками еще сравнительно несложны. Чаще всего они представляют собой краткие цепочки знакомых ребенку действий (кукла обедает, спит, идет гулять). Количество персонажей обычно невелико — один-два, редко три. Отношения между ними ребенок определяет по ходу игры.

3. За каждой игрушкой закреплена постоянная роль, вытекающая из ее образного решения: Снегурочка, пожарник, доктор Айболит, зайчик, космонавт и т. д. Эта роль обычно определяет и сюжетные события: доктор лечит зайчика, Снегурочка ищет Деда Мороза и т. д. [1, с. 105].

Дети четвертого года жизни опираются в игре преимущественно на собственный опыт, и если сюжеты, подсказываемые игрушками типа хоккеист, космонавт, пожарник, не совпадают с этим опытом (а так оно обычно и бывает), игра разваливается. Ребенок либо отказывается в дальнейшем от такой игрушки, либо ограничивается внесюжетными, предметно-практическими действиями с ней. Следовательно, подобные игрушки не являются адекватными данному возрасту и могут быть использованы не в индивидуальной игре, а в совместной, с обязательным участием взрослого, который покажет способы игры с такими игрушками, подскажет, как включить их в знакомый сюжет.

Одно из проявлений режиссерской игры – это ее переход в форму игры-фантазирования. Этот переход свойственен всем сюжетным играм, но если сюжетно-ролевая игра продолжает существовать в форме диалога

(классический пример – описанная Л.Н. Толстым игра-путешествие в коляске, сделанной из кресла, накрытого платками), то режиссерская игра внешне просто исчезает. Пожалуй, один из наиболее замечательных примеров такой игры приведен в дневниках В.С. Мухиной, где описано, как ребенок, расставив вокруг себя игрушки, тихо лежит среди них около часа, не притрагиваясь к ним и не производя никаких внешних действий. На вопрос: «Что ты делаешь? Ты заболел?» – отвечает: «Нет. Я играю». «Как же ты играешь?» – «Я на них смотрю и думаю, что с ними происходит» [1, с. 118].

Здесь игра-фантазирование берет свое начало от режиссерской игры, которая все более и более отрывается от своей вещной, предметной основы и переносится в умственный план: «под влиянием пережитого или прочитанных книг дети разыгрывают в воображаемом плане различные путешествия, приключения любимых героев, исторические события и т.д., почти не совершая внешних действий. Так на основе внешней игры с материальными предметами складывается идеальная игра, «игра воображения» [2, с. 42]. Такой вид деятельности еще в достаточной степени сохраняет свою генетическую связь с игрой (и по мотиву, и по наличию воображаемой ситуации).

Впоследствии такая игра может преобразоваться в литературную или сценарную деятельность [2, с. 87]. Генетическая связь подобных фантазий с игрой очень четко была обозначена Л.С. Выготским: «Можно сказать, что психологический механизм игры всецело сводится к работе воображения и что между игрой и имагинальным поведением можно провести знак равенства. Игра есть не что иное, как фантазия в действии, фантазия же не что иное, как заторможенная и подавленная, не обнаруженная игра».

Режиссерская игра, формируясь в начале дошкольного возраста и успешно развиваясь на протяжении всего дошкольного детства, с новой силой вспыхивает к концу этого периода, а своего расцвета достигает уже в младшем школьном возрасте. На протяжении этого долгого времени она

выступает как наиболее простой вид сюжетной игры, доступный детям, которым в силу разных (возрастных, индивидуальных и пр.) особенностей сюжетно-ролевая игра недоступна [5, с. 19]. Нередко это предпочитаемый вид игры для детей с высоким уровнем интеллекта и хорошо играющих младших школьников.

Для организации режиссерской игры наиболее подходят предметы-заместители. Дети начинают их активно использовать, начиная с третьего года жизни. Однако исследователи отмечают следующие факты: экспериментально было выявлено, если предметная среда сочетает сюжетные игрушки и полифункциональные материалы (потенциальные заместители), то дети менее активно наделяют значением эти предметы на втором и седьмом годах жизни.

Постановка вопроса о социальных условиях развития режиссерской игры требует учета трех основных аспектов: учет возрастных особенностей становления данного вида игры; учет разнообразия форм проявлений данного вида игры; создание условий для развития данного вида игры.

Учет многообразия форм проявлений режиссерской игры, внимательное отношение к реальной деятельности детей, ее оценка не только по внешним проявлениям, но и на содержательном уровне, позволят не допустить неоправданного удаления из системы детской деятельности ее подлинно развивающих видов и дальнейшей подмены их тренинговыми вариантами дидактических игр или обычными занятиями.

Условия для развития режиссёрских игр.

1. Необходимо создавать для ребёнка индивидуальное пространство, обеспечить место и время для игры. Вспомните себя в детстве. Как вы любили сооружать различные шалаши из подушек и покрывал или накрыв стол одеялом и т.д. Так же и вашему ребёнку необходимо личное пространство для игры. Обеспечьте его этим пространством. Соорудите из фанеры или из ткани ширму или обклейте большие коробки (получится строительный материал для домика или просто перегородки).

2. Дети очень любят играть в мелкие игрушки (особенно старшие дошкольники), поэтому подберите игровой материал для режиссёрской игры ребёнка. Для этого можно использовать детские этажерки для мелких игрушек. В них можно складывать не только мелкие игрушки (наверняка у вас их просто полно – это различные игрушки из «Киндеров» или просто мелкие сувенирные фигурки и т.д.), но и различные предметы-заместители (коробочки разных размеров, веточки, палочки и т.д.). Дети очень любят переодеваться, поэтому на одну из полок можно положить различные элементы одежды – юбки, платки, шапочки, фартуки и т.д.

3. Ещё одним условием можно назвать создание макетов. Самым ярким и распространённым макетом для режиссёрской игры является дом для куклы Барби. Макет, конечно же, должен соответствовать полу ребёнка. Поэтому, если у вас девочка, то макетом может быть дом для куклы со всей его обстановкой. В моём детстве у меня был «Дом для Даши и Маши». Это был бумажный дом, который я склеила сама. В этом доме было всё – мебель, посуда, одежда, сад с деревьями и кустарниками, даже конура с собакой. Я просто обожала этот дом. Если у вас мальчик, то это может быть макет рыцарского замка или космического пространства и т.д. [3, с.164].

Режиссерские игры в детском саду необходимо организовывать в следующих целях:

- Научить детей свободно общаться, легко вступать в диалог;
- Показать, что такое речевой этикет;
- Научить детей говорить выразительно, осмысленно, выслушивать собеседников;
- Показать детям, что такое «принимать решения», создавая искусственные ситуации, в которых необходимо сделать выбор.

Как правило, в детской режиссёрской игре используется много персонажей, но действует ребёнок только с 3 – 4 игрушками. Например, в игре в «Концерт» ребёнок рассказывает много игрушек, выполняющих роль зрителей, а также артистов, но играет он только с активными «артистами»,

которые выступают, остальные игрушки занимают пассивную позицию в «зрительном зале».

Режиссёрские игры детей очень близки к сюжетно-ролевым играм, но между ними существуют яркие отличия. В режиссёрской игре ребёнок использует партнёров, которыми являются неодушевлённые предметы (игрушки или их заместители). В такой игре малыш как бы подготавливается к общению со сверстниками. Режиссёрская игра появляется примерно к 3 годам жизни. В это время дети ещё не играют вместе. У них, как правило, наблюдается игра рядом. А режиссёрская игра помогает детям подготовиться к взаимодействию с другими детьми [1, с. 58].

Для проведения режиссерских игр необходимы специальные атрибуты – герои и декорации, с помощью которых ребенок сможет воспроизводить придуманную им ситуацию. Воспитатель может только задавать ему тему, подсказывая в некоторых моментах. Лучшая режиссерская игра в старшей группе – это кукольный театр, в котором ребенок сможет дать волю своему воображению и показать настоящее представление всем одноклассникам.

Маленькие дети в возрасте 2-3 лет не всегда самостоятельно способны играть в задуманные взрослыми игры. Не стоит навязывать им свой сюжет, а для начала воспитателю следует показать наглядный пример, объяснив, как играть, управляя героями и придумывая сценарий.

Педагогическая поддержка режиссерской игры должна начинаться с самого раннего возраста. Это – включение ребенка в соответствующие игры, «оживление» игрушек, разыгрывание несложных сценок, а также обеспечение ребенка соответствующим игровым материалом. Что здесь имеется в виду? В первую очередь речь идет об обобщенных по своему художественному образу (прототипических) игрушках небольшого размера. Обобщенный игровой материал наиболее подходит для таких игр по той причине, что способствует развитию содержательного компонента игры на фоне снижения возможности для предметно-практического манипулирования игрушкой. Это хорошо было показано в исследовании Е.М.

Гаспаровой, предлагавшей детям раннего возраста для игры условные игрушки (кубики с нарисованными лицами), а впоследствии просто предметы-заместители (кубики разного размера без лиц) [1, с. 114].

Дети раннего младшего дошкольного возраста принимают условную игрушку достаточно легко, особенно после наводящего вопроса взрослого («Кто это у тебя?»). Получив опыт игры с подобным материалом, дети впоследствии могут использовать для обозначения персонажей игры и обыкновенные кубики без лиц, т.е. уже собственно предметы-заместители.

Следует отметить, что если предмет-заместитель в качестве персонажа игры впервые предлагается детям более старшего возраста (4-7 лет), то высока вероятность отказа от подобного использования предмета «не по назначению». Поэтому именно ранний возраст наиболее сензитивен для формирования данной способности. Впоследствии такие дети легко используют любые предметы для организации собственной игры.

Как показывают специально проведенные исследования, режиссерская игра более успешно разворачивается с опорой на неоформленный материал, который именно в силу своей неконкретизированности легче наделяется игровым значением в смысловом поле игры. При этом спектр возможных игровых значений получается несравнимо шире, чем в случае игры с сюжетной игрушкой, где ограничителем фантазии ребенка выступает ее внешний вид.

Например, режиссерская игра «Колобок»

Отличным наглядным примером режиссерской игры в младшей группе может стать воспроизведение сказки. За пример можно взять несложную русскую народную сказку «Колобок», которая наверняка будет известна каждому ребенку в группе. Для начала самостоятельно подготовить куклы главных героев сказки. В том случае, если нет кукол, то можно сделать всех героев из бумаги, создать импровизированный театр и управлять в нем тем, как будет разворачиваться сюжет. Важно, чтобы Колобок, Баба, Дед, Лиса, Волк и Медведь имели каждый свой характер, не нужно передавать их

настроение голосом, дыханием, другими звуками, чтобы они смогли ожить в воображении зрителей.

Необходимо полностью воспроизвести весь сюжет сказки, а в заключительной части подвести итог, рассказав, чему научила эта сказка детей.

Проведя такое показательное выступление, можно понять, что такое режиссерская игра, это наверняка заинтересует детей и они начнут импровизировать.

Список использованной литературы

1. Гаспарова Е.М. Режиссерские игры // Игры дошкольника. М., 1989.
2. Краткий психологический словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. - Ростов н/Д.: Феникс, 1999.
3. Лазарева С.Ю., Фатеева Е.Ю. Развитие творческих способностей ребенка // «Открытый урок» 2005-2006.
4. Перкинс Д.Н. Творческая одаренность как психологическое понятие // Общественные науки за рубежом. Сер. Науковедение.- 1998.- № 4.
5. Петлякова Э. Н. Развиваем воображение и творческое мышление. - М.: МарТ, 2005.