

Сюжетно-ролевая игровая деятельность как отражение социального опыта ребенка

Игра – зеркало души...

«Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно – доставление материала для построек, которыми уже самостоятельно займется сам ребенок.

Но не должно думать, что этот материал весь можно купить в игрушечной лавке.

Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряды солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь; он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их назначению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, и вот об этом-то материале должны больше всего заботиться родители и воспитатели».

К.Д. Ушинский

Д.Б. Эльконин в приложении к книге «Психология игры» приводит выдержки из записок-конспекта Л.С. Выготского, в которых звучит вопрос: **«Игра – преобладающий или ведущий тип деятельности? Может быть, она только зеркало процессов, совершающихся в других областях? Нельзя принимать зеркальное отображение за изучаемый предмет, хотя можно через зеркальное изображение изучать предмет».**

Нас тревожит, что дети стали меньше играть? Настораживают сюжеты игр? Да, это серьезный повод для размышлений. Только «педагогически воздействовать» в этом случае следует не на саму игру – ведь она лишь отражает то, чем наполнена душа ребенка. То, что мы видим в играх наших детей – это отражение мира, созданного взрослыми. Это мы так разговариваем друг с другом,

так укладываем малышей спать, покупаем для них такие игрушки, это мы создаем и смотрим такие телепередачи и видеофильмы... Мир игр детей бесконечно разнообразен, как и миры окружающих их взрослых. Давайте же наберемся мужества увидеть в играх детей отражение нашей взрослой жизни. И если это отражение нам не нравится, то, как известно, на зеркало нечего пенять...

Сюжеты игр детей меняются постоянно – в зависимости от того, что в это время смотрят по телевизору взрослые – помните, дети играли «в мушкетеров», потом – «в Верховный Совет», потом – в “рабыню Изауру”, «в Марианну» и какие мультфильмы они смотрят – в играх появились черепашки с именами художников эпохи Возрождения, спасатели Чип и Дейл, Сильвермун, затем свинка Пеппа и Щенячий патруль. Вслед за нами дети играют в политические дебаты, создают предприятия и заключают договора, открывают банки и торговые точки, вслед за нами они перестают играть в космонавтов и полярников...

Что же делать? По возможности, обеспечить детей игрушками и материалами для игры; освободить время в режиме дня и понаблюдать, во что и как каждый из них свободно и самостоятельно играет.

Уделить детям внимание и стать партнером по игре, если они сами этого захотят. Приглашение взрослого в игру – знак величайшего доверия ребенка. На эту суверенную землю его мыслей и чувств мы должны ступать очень мягко и осторожно, не входить со своим уставом в этот особенный мир, не спешить перестраивать его по своему разумению.

«Я пришел из детства, как из страны», – писал Антуан де Сент-Экзюпери. Нам, взрослым, важно чаще думать, какими красками мы рисуем страну дошкольного детства для приходящих к нам детей. Она полностью в наших руках, и за нее мы по-настоящему в ответе. За оригинал – не за его отражение.

Игра — тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности.

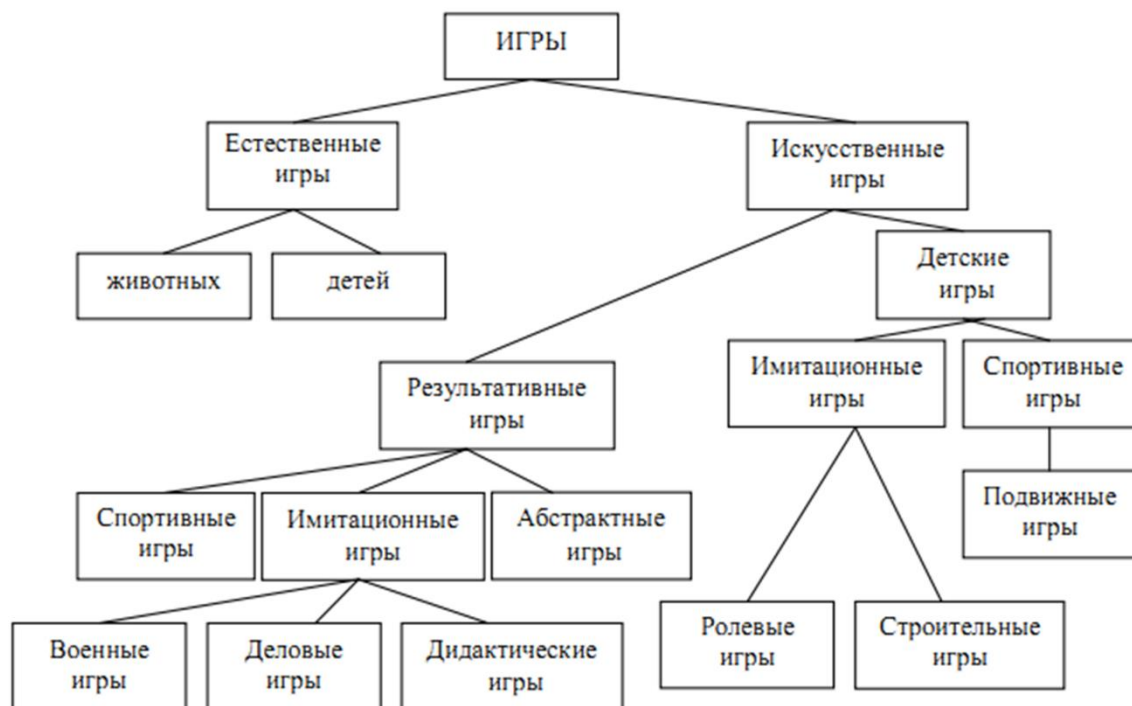


Рисунок 1.

Каждый вид игры вносит свой вклад в воспитание ребенка.

Виды игры

- Предметно-манипулятивная – мотивация познания окружающего мира
- Сюжетно-ролевая – социальные представления и модели поведения
- Режиссерская – развитие воображения и сюжетосложения
- Драматизация - истории с моральным содержанием
- Строительная – формирование произвольности
- Речевая – совершенствование речи как средства коммуникации
- Подвижная - развитие произвольного контроля
- Спортивная - развитие произвольного контроля и умения соотносить свои действия с действиями других детей – партнеров по команде и соперников
 - Настольная – развитие произвольного контроля эмоций, устойчивость к неудаче
 - Интеллектуальная – познавательная мотивация

- Игры с правилами - развитие произвольного контроля, умения подчинять поведение внешнему правилу, понимание конвенциональной природы правила
- Компьютерная - воспитание усидчивости и сосредоточенности внимания
- Дидактическая - умение действовать по правилу и алгоритму
- Терапевтическая - поддержка личностного роста и развития
- Азартная - формирование произвольного контроля поведения и эмоций

Сюжетно-ролевая игра и развитие дошкольника

Проблема игры как деятельности, имеющей особое значение в жизни ребенка, всегда была в центре внимания исследователей детского развития. Существуют два подхода в понимании ее природы.

Согласно первому игра рассматривалась как *инстинктивно-биологическая деятельность*. При этом З. Фрейд, В. Штерн, А. Фрейд и др. подчеркивали противостояние общества и личности и рассматривали сюжетно-ролевую игру как *бегство ребенка от реальности в мир фантазий и воображения*, которая в символической форме выражает врожденные влечения ребенка, вытесняемые под давлением общества, блокирующего самовыражение.

Согласно второй позиции игра – важная и эффективная в детском возрасте *форма социализации ребенка*. Она обеспечивает освоение мира человеческих отношений (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин). Игра объединяет «мир взрослых» и «мир детей», создавая условия для психического развития и подготовки ребенка к будущей жизни.

Игра с точки зрения этолога

Интересно выслушать мнение современного этолога – специалиста по изучению поведения животных. Насколько в действительности схоже поведение нашего малыша с детенышем животных?

Как играют животные

«Молодые животные очень много играют – между собой, с родителями, с детенышами других видов, с предметами. Даже те виды, которые всю взрослую жизнь живут упрямыми одиночками, – медведи, дикие кошки, например, – в детстве очень общительны и игривы. **Игры не только приятное проведение времени, они необходимы для полноценного развития особи, как физического, так и психического. Лишенные игр детеныши вырастают агрессивными, трусливыми. Их реакции на ситуации, особенно при контактах с другими особями, часто ошибочны. Им трудно образовывать пары, жить в мире в стае; достается и их детенышам.** Фактически это как бы преступники в мире животных.

Этологи видят в играх тренировку, проверку выполнения врожденных программ поведения – как подходить к своим, как действовать с половым партнером, детенышами, объектами охоты, как убегать от хищника, как драться, как побеждать и как уступать, как рыть, строить, прятать. В играх можно нарушать личную дистанцию, вступать в телесный контакт с партнером, бороться – словом, узнать, что такое другая особь, чего от нее можно ожидать и как себя вести.

Большинство игр – вариации на три главные темы: “хищник – жертва” (один убегает, другой ищет, догоняет, ловит); “брачные партнеры” (разыгрываются ритуалы знакомства, ухаживания, сопровождения, спаривания, борьбы за самку, строительства гнезд); “родители – дети” (один делает вид, что кормит другого, защищает, согревает, чистит, переносит с места на место и т.п.).

Для игр обязательна смена ролей. Сначала один изображает хищника, а другой – жертву, потом – наоборот. Молодой самец выполняет ритуалы то самца, то самки, самка выполняет ритуалы самца. Молодая особь проверяет не только те действия, которые всерьез предстоит производить в будущем, но и те, которые может выполнять партнер, объект охоты или враг.

Очень интересно, что в детстве воспроизводятся и такие программы, которыми взрослые уже не пользуются, но которые были у предков. Наша взрослая

кошка охотится двумя способами: подкарауливает, затаившись, или прыгает, подкравшись. Она прижимает добычу двумя лапами к земле. А котята, играя, демонстрируют еще несколько способов: догоняя, ударяют в конце лапой по спине жертвы (как львы); догоняя, хватают двумя передними лапами (как гепарды); прыгая сверху, вцепляются зубами в загривок жертвы (как леопарды и рыси). Играя на гладком полу шариком, они, согнув лапу крючком, резким движением поддевают его снизу и подбрасывают вверх. Это ловля рыбы из воды, так охотится кошка-рыболов. Что это – запасные программы или программы предков?

Присмотримся, во что играют наши дети, во что играли в детстве мы сами, что нам нравилось, к чему нас тянуло. Игры в догонялки, прятки, пап и мам, мнимое кормление кукол, уход за ними, борьбу, коллективную борьбу (игры в войну) – все знакомые темы, общие с животными. Поэтому дети так легко находят общий язык и играют со щенками, котятами, козлятами. Конечно, дети играют в не меньшей степени и в чисто человеческие игры, в которые со щенком не поиграешь, подражают труду взрослых, играют в специально разработанные родителями, воспитателями игры, в игры, развивающие память, эрудицию и т.п. Но здесь речь не о них».

Теория игры в российской психологии

Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин в отечественной психологии сформировали понимание сюжетно-ролевой игры: это **деятельность, социальная по происхождению, содержанию и структуре**.

Игра возникает из социальных условий жизни ребенка в обществе. Д.Б. Эльконин считал, что игра – это «воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть – ее задачи и нормы отношений между людьми».

Он высказал гипотезу, что в истории человечества сюжетно-ролевая игра возникает на определенной стадии развития общества. *Усложнение производства* делает невозможным участие ребенка в реальной социальной производительной деятельности и требует ориентировки в системе целей, ролей и правил поведения

во взрослом сообществе. Ролевая игра- символично-моделирующая деятельность, которая позволяет осуществить эту ориентировку.

Д.Б. Эльконин предлагает различать сюжет и содержание игры. **Сюжет** – это та сфера действительности, которая моделируется, воспроизводится в игре.

Наиболее общая типология сюжетов детских игр включает *бытовые, производственные и общественно-политические сюжеты*. Бытовые - игры «в семью», «в детский сад», в события из жизни - прогулка, празднование дня рождения, приготовление обеда и пр.

Производственные - игры «в стройку», «в больницу», «в магазин», «в школу», «в поезд» и пр.

Общественно-политические - «в войну», «в индейцев», «в партизан», «в выборы» и т.д.

В дошкольном возрасте спектр сюжетов игры ребенка расширяется от бытовых к производственным и общественно-политическим.

Содержание игры – это *содержание деятельности людей, которое воспроизводится играющим ребенком в ходе развертывания сюжета*. Психологическое содержание игры представляет собой *моделирование социальных и межличностных отношений и жизненных событий и ситуаций*.

Содержание развивается, отражая познание ребенком мира – от внешних предметных сторон деятельности **к смыслам и нравственно-ценностным нормативам**. В начале дошкольного возраста содержание игры - воспроизведение действий с предметами. Затем - **социальных ролей**. И позже - социальных и межличностных **отношений**.

Д.Б. Эльконин подчеркивает, что **игровые мотивы реализуют потребность ребенка жить совместной со взрослыми жизнью, участвовать в социальной деятельности, занимать определенное место в обществе**.

Д.Б. Эльконин различает следующие **структурные компоненты игры**: роль, игровые действия, игровое употребление предметов (замещение), реальные (партнерские) отношения между играющими детьми.

Роль воспроизводит социальную позицию - которая выражается в системе игровых действий - выполняемых с помощью игровых предметов - и моделирующих социальные отношения. Она:

- отражает систему социальных ожиданий общества от человека, занимающего эту позицию,

- в скрытом виде содержит в себе систему правил и норм, регламентирующих ролевое поведение в соответствии с этими ожиданиями. Роль связана с правилом, представляющим сценарий ее выполнения.

Роль реализуется в **игровых действиях**, которые первоначально воспроизводят действия реальные, но приобретают все более обобщенный и сокращенный характер при сохранении логики и последовательности осуществления. В дальнейшем они могут перейти во внутренний план через этап их речевого выполнения (ребенок уже не действует игровым предметом, а *рассказывает о действии*). В младшем школьном возрасте нередко можно наблюдать внешне бездеятельного ребенка, который мысленно совершает подвиги и мужественно преодолевает препятствия. Его игра полностью осуществляется во внутреннем плане – в фантазии, воображении.

Сначала в зависимости от того, какая игрушка попадет в руки ребенка, он становится доктором, шофером или учителем.

Затем ребенок сначала решает, во что он будет играть и кем будет в игре, а потом подбирает игровые предметы. В тех случаях, когда нет соответствующих сюжету игрушек, ребенок использует *замещение и игровое переименование*. *Игровое употребление предметов* может реализовываться как в форме *использования изобразительных игрушек* - предметов, представляющих собой уменьшенную копию реальных вещей, специально созданных для игры ребенка, так и в форме *замещения* одних предметов другими (с соответствующим

переименованием). Замещение представляет собой важнейшую характеристику сюжетно-ролевой игры.

И еще один компонент структуры сюжетно-ролевой игры – это **реальные отношения** между играющими детьми как партнерами по совместной игровой деятельности. Функции реальных отношений включают:

- планирование сюжета игр,
- распределение ролей,
- игровых предметов,
- контроль за развитием сюжета и выполнением ролей сверстниками-партнерами и их коррекция.

Совместная сюжетно-ролевая игра оказывает существенное влияние на развитие способности произвольной регуляции поведения в дошкольном возрасте. Коллективная игра, представляя собой самостоятельную совместную деятельность детей, требует от партнеров предварительного планирования сюжета игры и распределения ролей, согласования своих действий, организации собственного поведения в зависимости от принятого замысла игры, т.е. регуляции собственной деятельности в соответствии с выработанным совместно с партнером планом.

Совместная сюжетно-ролевая игра, таким образом, представляет собой зону ближайшего развития произвольности поведения ребенка, где взаимодействие и кооперация со сверстниками обеспечивают условия интериоризации способности регулировать свою деятельность.

Д.Б. Эльконин выделяет **четыре уровня развития сюжетно-ролевой игры** на протяжении дошкольного детства.

Первый уровень. Центральным содержанием игры являются преимущественно предметные действия. Фактически роли в игре есть, но они не определяют действия, а сами вытекают из характера производимых ребенком действий. Как правило, нет предварительного планирования игры: дети не

называют ролей, а обозначают их только после совершения игрового действия. Действия однообразны и обнаруживают тенденцию к многократному повторению, их логика легко нарушается. Сложная последовательность действий, составляющих ролевое поведение, ребенком в игре не воспроизводится.

Второй уровень. Основным содержанием игры по-прежнему остаются предметные действия. В игре воспроизводится достаточно сложная цепочка действий. При этом на передний план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Логика действий определяется их последовательностью в реальной жизни. Расширяется диапазон видов игровых действий. Возможности замещения ограничены. Игровое переименование предметов нестойкое, новое значение предметов-заместителей быстро теряется. Дети называют роли, однако принятие ребенком той или иной роли решающим образом определяет выбор игрового предмета и само игровое действие.

Третий уровень. Основным содержанием игры является выполнение ребенком роли и связанных с нею действий. Возникает предварительное планирование игровой деятельности, контроль за выполнением ролей и его коррекция. Роли ясные, четкие, определяются детьми до начала игры и обуславливают логику и характер действий. Появляются игровые действия, передающие характер моделируемых социальных отношений. Эти действия становятся разнообразными, обобщенными, часто выполняются только в речевом плане (называются). Возникает специфическая ролевая речь, отражающая отношения между персонажами; расширяются возможности замещения: новое игровое значение предмета достаточно устойчиво, но лишь тогда, когда предмет-заместитель не имеет четко фиксированной предметной функции, т.е. в случаях неоформленных предметов-заместителей. Правило в явной открытой форме не представлено, но фактически регулирует выполнение ролей и актуализируется при нарушении логики игровых действий.

Четвертый уровень. Центральным содержанием игры является выполнение действий, отражающих социальные и межличностные отношения. Осуществляется

предварительное планирование: формулируется замысел игры, распределяются роли и игровые предметы, иногда определяются правила игры. Роли ясные и четкие, их выполнение регулируется правилом. Речь выразительна, развернута и носит явно ролевой характер. Действия логичны и разнообразны, развертываются в четкой последовательности. Удельный вес речевых действий возрастает. Ребенок вычленяет из реальной жизни правила и демонстрирует подчинение им в игре. Широко используется замещение. Дети обнаруживают способность к устойчивому сохранению новых игровых значений даже в условиях использования в качестве заместителей предметов, имеющих четко фиксированную функцию.

Игра, по мнению Д.Б. Эльконина, это “деятельность, преодолевающая эгоцентризм”. Основная функция ролевой игры состоит в предоставлении ребенку широкой практики изменения позиции в игре, что повышает степень его социальной и когнитивной компетентности.

Таким образом, игра в дошкольном возрасте обеспечивает:

- Социально-коммуникативное развитие
- Социальный интеллект
- Эмоциональный интеллект
- Речевое развитие

Вебинар! Образование в семье: социальный и эмоциональный интеллект:

<https://www.youtube.com/watch?v=p8jEHBiup-o&feature=youtu.be>

Социальный интеллект — способность правильно понимать поведение людей. Эта способность необходима для эффективного межличностного взаимодействия и успешной социальной адаптации. Сам термин «социальный интеллект» был введен в психологию Э. Торндайком в 1920 году для обозначения «дальновидности в межличностных отношениях».

Эмоциональный интеллект — способность человека распознавать эмоции, понимать намерения, мотивацию и желания других людей и свои собственные, а также способность управлять своими эмоциями и эмоциями других людей в целях решения практических задач.

Ребенок и сверстники в игровых отношениях

Наиболее существенным для становления личности ребёнка на пятом году жизни является новое отношение к другим людям, главным образом к сверстникам. Это отношение становится более устойчивым и дифференцированным. Дети начинают занимать разное положение в детском обществе, более или менее благоприятное. Известно расслоение группы на пользующихся популярностью «звёзд» и «изгоев». Возможно также возникновение устойчивых отношений руководства--подчинения. Эти новые взаимоотношения во многом определяют и отношение ребёнка как к другим, так и к самому себе.

Как мы уже отмечали, сверстник становится интересен как партнер по играм. Дети играют небольшими группами от двух до пяти человек. Иногда эти группы становятся постоянными по составу. Таким образом появляются первые друзья — те дети, с которыми у ребенка лучше всего налаживается взаимопонимание.

Осваивая новые сферы деятельности, требующие произвольного контроля поведения, дети учатся и владеть своими эмоциями. Яркий пример — освоение **игр с правилами**. Для пятилетнего ребёнка главная трудность — научиться подчинять своё поведение общему правилу в ситуации, когда он проиграл. Он также постепенно учится не реагировать эмоциями на ситуацию проигрыша. Для ряда детей, сильно ориентированных на успех именно в деятельности, а не на систему отношений со сверстниками, это трудная задача. Умение эмоционально адекватно реагировать в такой ситуации — важное психологическое приобретение на шестом году жизни.



Нужно раскрывать перед детьми, какую роль **правила играют в жизни взрослых сообществ**: это правила безопасного поведения в быту и на природе; правила дорожного движения; правила пользования бытовыми приборами и т. п., а также **законы** как регуляторы поведения людей в социуме. Социализация ребёнка предполагает, что у него будет сформировано представление о взрослом как о человеке, чьё поведение регламентировано, имеет границы допустимого, приемлемого и возможного.

Игровые замыслы детей шестого года жизни отличаются новизной и оригинальностью. Появляются романтические, героические, фантастические сюжеты - игры в воинов, принцесс, водолазов, драконов, волшебниц, инопланетян. Накопившийся у детей игровой опыт обогатился, они приобрели большой круг представлений об окружающем мире и могут оперировать образами в воображении. В играх развивается **сюжет**.

Игровые группировки детей расширяются от 2-3 до 5-7 человек. Увеличение числа ролей усложняет ролевые отношения, необходимость координации действий участников. Самостоятельно дети могут обговаривать замысел игры, распределять роли и разыгрывать их. В играх старших дошкольников часто есть лидер, который развивает сюжет. Разногласия улаживаются детьми самостоятельно.

Виды игровой деятельности дошкольника

В дошкольном возрасте в контексте сюжетно-ролевой игры возникают и развиваются новые виды игр, имеющие важное значение для умственного и личностного развития ребенка. К ним следует отнести подвижные игры с правилами, игры-драматизации, результативные игры и дидактические игры.

Подвижные игры с правилами («кошки-мышки», «колдунчики», «прятки», «море волнуется» и т.д.) представляют собой вариант сюжетно-ролевых игр с редуцированными ролями, скрытой воображаемой ситуацией и развернутыми правилами. Главный смысл таких игр – достижение цели в условиях строгого выполнения правила, обязательного для всех ее участников. Здесь в центре внимания ребенка находится правило, при нарушении которого игра разрушается.

Хотя подвижные игры с правилами входят в игровой репертуар детей уже трех–четырёх лет, смысл правила и, соответственно, психологическое содержание игр с правилами меняется на протяжении дошкольного детства. В исследовании И.Я. Лейбман, посвященном становлению произвольности в дошкольном возрасте, специальное внимание уделено анализу динамики отношения детей дошкольного возраста к игровому правилу.

Для младших дошкольников (три–четыре года) **игровое правило** выступает как алгоритм, диктующий последовательность действий с игровым предметом или движений. **Основной смысл игры – точное воспроизведение последовательности действий или движений, заданных правилом.** Функционально-целевой смысл правила (для чего и почему необходимо осуществить данные действия и движения) для ребенка остается скрытым. Так, например, для детей младшего дошкольного возраста смысл правил игры «в колдунчики»: «1) убежать от водящего, который догоняет тебя и касанием “заколдовывает”; 2) спрятаться в “домик” (успеть присесть на корточки до того момента, как тебя осалят)» – заключается в том, что необходимо “быстро бегать и приседать на корточки”. При этом, преследует ли ребенка водящий или нет, значения не имеет. Дети с увлечением воспроизводят внешний рисунок движений, заданных правилом, не заботясь об их целесообразности применительно к целостному контексту скрытых ролевых отношений. Поэтому, если правило задает достаточно сложную последовательность действий и движений, оно не сохраняется и не выполняется детьми – и игра разрушается, что, впрочем, чаще всего не слишком их заботит, и они с увлечением продолжают воспроизводить отдельные операции и движения.

В среднем и старшем дошкольном возрасте целевое назначение каждого из действий и движений, заданных правилом, осваивается ребенком и функционально-целевой смысл правила начинает доминировать над операционально-техническим. В спорах, связанных с корректностью соблюдения правил детьми, теперь уточняется выполнение их технической стороны (например,

достаточно ли низко присел ребенок, как его осалили, что именно считать состоявшимся касанием и пр.). Причем, если в среднем дошкольном возрасте целевой смысл правила достаточно подробно обсуждается детьми (зачем надо убегать от «колдунчика», почему следует присаживаться лишь в тех случаях, когда возникает реальная угроза, что тебя «осалют»), выступая предметом их активной ориентировки, то в старшем дошкольном возрасте, определив цель игры, дети сосредоточивают свое внимание на обсуждении и выработке операционного алгоритма правила (засчитывается ли касание за одежду, как долго можно «сидеть в домике», меняют ли водящего, если ему никак не удастся кого-либо «осалить», и пр.).

Подвижные игры с правилами занимают важное место в арсенале игр современных детей. Являясь коллективными, они создают зону ближайшего развития для формирования коммуникативной и социальной компетентности детей, а также для формирования способности произвольно регулировать свое поведение и развития сенсомоторных качеств.

Дети среднего и старшего дошкольного возраста с удовольствием осваивают и **командные игры с правилами**. Это футбол, хоккей, баскетбол.

Особой формой подвижной игры с правилами является **хороводная игра**. Хороводы очень полезны для развития умения ориентироваться в пространстве, учитывать в своем движении движения других участников хоровода, произвольно контролировать свое движение.

Игры-драматизации - это воспроизведение сюжета в соответствии с образцом – сценарием игры. Жесткость сценария может быть различной: от драматизации сказки, рассказа, истории с полным и точным воспроизведением сюжетной линии, последовательности событий и действий героев, их характера и отличительных черт, чувств и переживаний - до свободного развития сюжетных линий исходного литературного материала. Игры-драматизации, основанные на литературном и кинематографическом материале сосредоточивают внимание ребенка на аффективной стороне межличностных отношений, создают условия для



формирования эмпатии, повышения сенситивности к собственным чувствам и переживаниям и чувствам других людей. Психологическим механизмом развития эмпатии являются принятие ребенком роли героя произведения и смена ролевых позиций, позволяющая увидеть событие с точки зрения разных его участников.

Драматизации могут реализоваться как «живым планом», и тогда они становятся собственно театром, спектаклем – так и через фигурки или театральные куклы различных типов - настольные, пальчиковые, перчаточные, би-ба-бо, марионетки.

ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ

Плоскостной настольный театр



Рисунок 2.



Рисунок 3.



Рисунок 4.

Результативные игры занимают промежуточное место между процессуальными (каковыми являются ролевые игры) и продуктивными видами деятельности. При сохранении свернутой ролевой структуры и мнимой ситуации

цель игры состоит в достижении результата, «тестирующего» уровень развития определенной способности, умения, навыка ребенка. В этом смысле результативные игры создают условия для осознания ребенком своих возможностей и умений, обеспечивая формирование адекватной самооценки и направленности на выработку у себя определенных качеств. Успех и достижение высокого игрового результата обеспечивают удовлетворение потребности ребенка в социальном признании. Пример – настольные интеллектуальные игры.



Рисунок 5.

Особое место в ряду результативных игр занимают **«фортунные игры»** – игры с правилами на выигрыш, зависящий в определенной степени от случайности, удачи (фортуны), т.е. от выпавшего на кубике числа. Такие игры моделируют ситуацию переживания «успеха – неуспеха», обусловленного случайными, внешними по отношению к способностям и свойствам человека факторами. Играя в подобные игры, дети учатся преодолевать эмоциональный дискомфорт, связанный с проигрышем, без самообвинения и агрессии, сопереживать партнеру в случае его неудачи и радоваться вместе с ним его успеху (В.С. Мухина).



Рисунок 6.