Сюжетная игра средство становления психологически здорового ребенка.

Кириллов И.Л., кандидат психологических наук,
Ученый секретарь Института дошкольного
образования и семейного воспитания РАО

Сюжетная игра в отечественной психологии и педагогике рассматривается как ведущая деятельность детей дошкольного возраста (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.).

При особой организации педагогического процесса сюжетная игра становится одним из основных средств, способствующих нормальному психическому развитию, раскрытию индивидуальных и личностных потенциалов детей, а, следовательно выступает как средство становления психологически здорового ребенка.

На наш взгляд, сюжетная игра может выступать средством становления психологически здорового ребенка (в отличие от психически здорового) только, если она организуется таким образом, что позволяет детям достигать не только возрастных норм развертывания игры как специфической детской деятельности, но и реализовывать свои индивидуальные предпочтения в развертывании ее сюжета.

К старшему дошкольному возрасту сюжетная игра детей становится сложным образованием, в котором используются и переплетаются разные составляющие игры - действия/события и их последовательности, роли и ролевые взаимодействия, игровые предметы и их организация. Ребенок совершенствует свою способность к замещающему действию - от предметного до чисто вербального замещения, и приобретает способность к выстраиванию сюжетных комбинаций, характеризующихся все большей внутренней связностью, независимо от того, является ли тематика сюжета реалистической или фантастической (вымышленной).

Вместе с тем, отмечаются существенные различия между детьми, достигшими данной стадии (этапа) игры. Эти различия не могут быть квалифицированы как проявление более высокого или более низкого этапа (стадии) игры, но существуют как варианты проявления этапных (стадиальных) признаков. Иначе говоря, сюжетная игра старших дошкольников предстает не только в плане общих характеристик, но и в дифференцированном виде.

В игре старших дошкольников имеются различия, касающиеся характера развертывания сюжета, связывания составляющих сюжета и использования игрового материала как средства воплощения сюжета. Об этом свидетельствуют наблюдения за игрой детей, зафиксированные различными психологами (А.Н. Леонтьев, Н.А. Менчинская, В.С. Мухина, Ж. Пиаже, Д. Селли и др.).

Такого рода различия в игре старших дошкольников связаны с акцентами на той или иной составляющей детского сюжета, что влечет за собой необходимость и характер использования материала.

Особенности в развертывании связного сюжета игры в крайней степени

выраженности образуют как бы два “полюса”: первый - акцентирование в сюжете временных связей, реализуемых через развертывание и обозначение последовательности событий, происходящих с персонажем (ролью); второй - акцентирование в сюжете предметно-пространственных связей - пространства осуществления событий, действий персонажа (роли) через создание и обозначение предметно-пространственной обстановки.

Мы считаем возможным условно (метафорически) обозначить детей, тяготеющих к первому полюсу как “повествователей”, детей, тяготеющих ко второму полюсу как “архитекторов”. Выделенные особенности, по нашим предположениям, являются устойчивыми вариантами развертывания сюжета игры, характерными для детей, находящихся на одной стадии игры, т.е. обладающих способностью к построению связного сюжета. Причем речь идет не о резких разграничениях, а о степени выраженности этих особенностей, поскольку практически все дети используют все составляющие сюжета, но с различной акцентацией. Все это позволяет квалифицировать выделенные нами особенности развертывания сюжета как индивидуально-стилевые.

Под игровым стилем мы понимаем устойчивое индивидуально-своеобразное предпочтение в использовании игровых средств. В данном случае, применительно к стилям “архитектор” и “повествователь”, имеется в виду предпочтение тех или иных игровых средств представления связей окружающей действительности в развертывании сюжета игры.

Индивидуально-стилевые особенности игры должны быть учтены и при организации образовательной среды детского сада. Мы опирались на подход к организации сюжетной игры, предложенный Н.Я. Михайленко. В старшем дошкольном возрасте формирующие воздействия направлены на выделение слоя комбинирования событий в новые сюжетно-событийные последовательности. Именно по отношению к этой стороне сюжета игры (событийной последовательности или, иначе говоря, повествовательному аспекту) была найдена адекватная опора, которая могла, с одной стороны, стимулировать и облегчать комбинирование сюжетных событий, с другой, - “собирать” в единое целое расходящиеся траектории сюжетных движений или замыслов участников и, тем самым, определять общую сюжетную линию” (Н.А. Короткова). Имеется в виду использование в качестве опоры для совместной игры-придумывания композиционной схемы сказки. В исследовании Н.А. Коротковой, исходившей из аналогии сюжета детской игры и наиболее простого повествовательного текста (сказочного), была использована композиционная схема сказки (В.Я. Пропп) как опора для формирования способов согласованного построения сюжета у старших дошкольников.

В контексте предполагаемых нами индивидуально-стилевых особенностей игры старших дошкольников, очевидно, что система формирования и поддержки сюжетосложения в старшем дошкольном возрасте дает явные преимущества детям - “повествователям” (позволяет реализоваться именно их предпочтениям) и в меньшей мере отвечает склонностям детей - “архитекторов”, идущих в игре от предметно-пространственного воплощения воображаемой ситуации (сюжета).

Найти целостную нежесткую опору для предметно-пространственной составляющей сюжета - как бы его “пространственный каркас”, по степени общности аналогичный композиционной (повествовательной) схеме сюжета, означало бы возможность более эффективно стимулировать сюжетосложение в самостоятельной игре детей через предметную среду (без непосредственного участия или периодического подключения взрослого), облегчать и поддерживать игру детей - “архитекторов”, не тормозя сюжетного движения детей-“повествователей”, и в то же время способствовать объединению детей в совместной игре.

Поиск такого рода предметно-пространственной опоры заставил нас обратиться к анализу игрового материала с точки зрения его сюжетообразующих функций. По сюжетообразующему влиянию разделила игровой материал на: обозначающий игровое пространство (“маркеры пространства”, например, ширма, обозначающая “кабинет врача”), атрибутивный (специфические предметы-атрибуты, определяющие игровую роль, например, шапочка с красным крестом для врача), непосредственно предметы оперирования (например, игрушечный шприц, руль и т.п.) (Н.Я. Михайленко). Такое различение игровых предметов соответствует структурным единицам ролевой игры.

Это должен быть мелкий игровой материал, который обычно связывается не с собственно ролевой, а с так называемой режиссерской игрой детей (кстати, указания на предпочтение именно такого материала и этой формы сюжетной игры многими детьми старшего дошкольного возраста можно найти в целом ряде исследований - Е.М. Гаспарова, Е.Е. Кравцова, О.В. Солнцева, J. Piaget и др.). Мелкий игровой материал как бы “провоцирует” детей к сюжетосложению. Не случайно исследователи, описывая режиссерскую игру с мелким материалом, указывают, что ребенок здесь выступает не столько как исполнитель роли - актер, сколько как сценарист - режиссер.

Чтобы понять, почему здесь открываются преимущества в направлении сюжетосложения, рассмотрим мелкий игровой материал с точки зрения сюжетообразующих функций (по аналогии с классификацией игрового материала для собственно ролевой игры, предложенной Н.Я. Михайленко).

Проведем аналогию между игровым материалом для собственно ролевой игры и игровым материалом для режиссерской игры с мелкими игрушками. Для последней, как и для ролевой игры, необходимы предметы, выполняющие разные сюжетообразующие функции: предметы-фигурки персонажей, например, солдатик, Баба-Яга (аналог атрибутов роли в ролевой игре); маркеры пространства – предметы, обозначающие пространство “мира”; фигурок- персонажей, в котором они существуют и действуют, например, крепость, избушка на курьих ножках (аналог предметов, обозначающих пространство действия в ролевой игре); предметы, обозначающие события-действия, происходящие с персонажами, с помощью которых ребенок “как бы” реализует приписанные персонажу ролевые функции, например, пушка для солдатика, ступа для Бабы-Яги (аналог предметов оперирования в ролевой игре).

При этом игровые предметы могут в разной степени задавать тематику

сюжета. В этом отношении их можно разделить на тематически определенные (например, реалистическая фигурка солдатика и пушка для него), тематически многозначные (например, условная фигурка человечка и платформа на колесиках, которая может служить любым транспортным средством) и тематически неопределенные предметы (обычно обозначаемые как полифункциональный материал, например, резная деревянная чурочка, которая может стать и солдатиком, и королевой, и фонтаном во дворце).

Мелкий материал, прежде всего, исключает слой развернутых предметно-игровых действий и в этом смысле для ребенка “открывается” слой сюжетосложения как такового.

При этом мелкий материал позволяет максимальным образом воплощать воображаемую ситуацию через моделирование предметно-пространственной обстановки в микромасштабе (что весьма затруднительно в собственно ролевой игре, требующей для предметно-пространственного воплощения сложных замыслов игровых пространств, соразмерных реальному). За счет этих особенностей мелкий игровой материал создает благоприятные условия для реализации обоих выделенных стилевых полюсов: склонностей и детей – “повествователей”, и детей - “архитекторов”. При этом, в соответствии со структурными составляющими сюжета, для детей - “повествователей” наиболее важными будут фигурки-персонажи (с которыми развертываются события), для детей - “архитекторов” - маркеры пространства (позволяющие предметно воплотить место действия персонажей); предметы, обозначающие события-действия могут быть ценными как для одних, так и для других.

Решению задачи активизации сюжетосложения без сковывания детей конкретной тематикой в наибольшей степени отвечает многозначный игровой материал. Действительно, неопределенные фигурки могут быть наделены любыми ролями, так же как и многозначные маркеры пространства могут обрести свой конкретный смысл в любой предметно-пространственной целостности в зависимости от замыслов детей.

В создании предметно-игровой среды возникает еще одна важная задача – организовать совместную игру детей и поддержать ее, т.е. найти для мелкого игрового материала собственно целостное предметное поле, которое будет задавать, с одной стороны, связность структурных составляющих сюжета, с другой, - связывать индивидуальные замыслы детей в единое событийно-пространственное поле. В культурном слое игровых предметов, используемых в детской игре, существуют специфические игрушки, задающие такое целостное поле: игровые макеты (Н.А. Короткова, И.Л. Кириллов). Под игровым макетом мы имеем в виду уменьшенный предметный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического). Однако в реальном воплощении макеты обычно существуют в совокупности с другими сюжетообразующими материалами: фигурками-персонажами, отдельными маркерами пространства, предметами, обозначающими события-действия персонажей (например, Лего-макеты).

Как единое целое, такая совокупность игрового материала является конкретно-тематической и могла бы сковывать развитие игры детей.

В создании условий для развития игры наиболее оптимальным является “пустой” макет (т.е. тематически многозначный), который может быть “достроен” самими детьми. Именно целостные многозначные маркеры игрового пространства, на наш взгляд, могут быть общей опорой для детей в их самостоятельной совместной игре. Отграничивая общее игровое пространство и задавая его относительные границы, они как бы предлагают детям - “архитекторам” предметно-пространственное воплощение воображаемой ситуации (наполнение и дополнение игрового пространства) и обеспечивают свободу сюжетного движения для детей - “повествователей” (через развертывание событий с персонажами, обживающими это игровое пространство).

Тематически многозначные макеты могут быть различными по своей форме. По признаку отображения пространства их можно разделить на макеты-модели, представляющие собой уменьшенные копии целостных объектов, и макеты-карты, отображающие определенную территорию с условным изображением ее ландшафта.

Макеты-модели направляют воображение ребенка в основном на события, происходящие “внутри” этих объектов и “вокруг” них, становясь как бы “центром” игры.

Макеты-карты направляют детей в русло развертывания сюжетных событий, происходящих на определенной территории, “между” ее условными объектами, становясь как бы “рамкой” игры, которая позволяет “вбирать” в себя новые объекты, внутренне уплотнять это пространство.

Круг, используемых в детской игре, тематически многозначных макетов не так широк, как казалось бы. На основе анализа психолого-педагогической и художественной литературы, а также наших собственных наблюдений за игрой детей мы выделили основные виды многозначных макетов к первому типу относятся “кукольный дом” и “крепость-замок (дворец)”; ко второму типу - “улицы города (дороги)” и ландшафтные макеты, обозначающие обобщенное природно-географическое пространство.

Остановимся подробнее на том, какими преимуществами обладают различные виды игровых макетов и различные сочетания предлагаемого вместе с ними игрового материала.

Тематический набор игрового материала, как это видно в игре детей, “содержит”, предлагает функциональную схему развертывания сюжета, навязывая детям определенную тематику сюжета, что облегчает детям развертывание событийного плана, помогает “породить” сам игровой замысел, но может сдерживать индивидуальную свободу в игре.

Тематически многозначные макеты облегчают детям согласование замыслов, но не навязывают определенной тематики сюжета. Нельзя утверждать, что тематически многозначные макеты не задают определенного направления развертывания сюжета, но выбор тематики сюжета достаточно широк. Тематически многозначные макеты предлагают более общую функциональную схему развертывания сюжета, которая может быть реализована с использованием различных игровых предметов, меняющих ее содержательное воплощение, но и игровые предметы не являются в данном случае решающим фактором – на них может быть наложен различный

игровой смысл (волшебный, бытовой, военный и т.п.). Схема развертывания сюжета, предлагаемая через тематически многозначный макет, во многом определяется видом макетов.

Тематически многозначный макет-модель (“Замок-Крепость” или “кукольный дом”) ограничивает игровое пространство. Сюжет игры обычно развертывается “внутри” макета, во внутренних помещениях. События разворачиваются вокруг коллизий “огороженного мира” и “борьбы с вторжениями извне”, “в противостоянии внешнему миру”. Игровые предметы, в основном, используются для обустройства внутреннего пространства, ограниченного “стенами” макета.

Тематически многозначный макет-карта (“Улицы города – Дороги”, “Улицы города - Перекресток”, различные ландшафтные макеты) представляет открытое игровое пространство. Игровое пространство открыто внутренне, так как может быть организовано различными предметами и объектами, так и внешне, так как фактически может быть продолжено, а не обрываться с границей макета. Макет-карта требует внутреннего предметного “простроения” - организации и условного обозначения. Игровые предметы размещаются в пространстве макета, но они уже организуют не антураж предлагаемого пространства, как в случае с макетом-моделью, а становятся предметными референтами воображаемого пространства (как бы организуя подпространства в целостном игровом пространстве). Макет здесь уже не “вбирает” предметы в себя, а, наоборот, как бы “расширяется” до них, собирает их, уплотняется и расширяется уже в своем наполнении. Сам макет-карта представляет собой как бы своего рода опредмеченный “хронотоп дороги” (М.М. Бахтин). Сюжет игры развертывается через организацию пространства к движению-перемещению в этом пространстве, между объектами, предметно-пространственными референтами этого пространства. События предстают как коллизии “в пути”.

Тематически многозначные макеты, с одной стороны, создают условия для поддержки и более свободной реализации своих стилевых особенностей, а, с другой стороны, снижают стилевой акцент. Тематически многозначный макет-модель, как показало исследование, выступает условием, способствующим развертыванию событийного плана в игре, т.е. позволяет достаточно полно реализовать свои индивидуальные особенности детям-“повествователям”. Тематически многозначный макет-карта способствует развертыванию действий по обозначению предметно-пространственной обстановки в игре, т.е. выступает условием свободной реализации индивидуальных особенностей детей-“архитекторов”.

Предлагаемый одновременно с макетами игровой материал способен в зависимости от своего характера усиливать или уменьшать придаваемый ими игре эффект. Предложение двух разноконтекстных персонажей как с макетом-моделью, так и с макетом-картой способствует увеличению плана обозначения событий в игре. План обозначения предметно-пространственной обстановки увеличивается при разных макетах за счет предложения различного сочетания игрового материала: макет-модель – тематический предмет, обозначающий события – действия персонажей; макет-карта – неопределенный тематически игровой материал. Соответственно, два

разноконтекстных персонажа позволяют свободно реализоваться в игре с макетами детям-“повествователям” и увеличивают событийный план в игре детей-“архитекторов”. Тематический предмет, обозначающий события-действия персонажей, одновременно с макетом-моделью и неопределенный тематический игровой материал вместе с макетом-картой создают благоприятные условия для игры детей-“архитекторов” и увеличивают план обозначения предметно-пространственной обстановки у детей “повествователей”. Тематические наборы игрового материала представляют возможности для преодоления трудностей в развертывании сюжета игры; позволяют повысить не только уровень связности, но и дают более определенную схему развертывания сюжета. Различные сочетания макета с сюжетообразующим материалом могут стать средством закрепления игровых способов, осваиваемых в совместной со взрослым игре.

Таким образом, игровой макет может выступать одним из средств организации предметно-игровой развивающей среды детского сада.