РАЗДЕЛ IX. ПЕДАГОГИКА

Алиева З.Н., Артамонова Н.Н., Бреттер Е.В.
Особенности сюжетно-ролевой игры старших дошкольников

МБДОУ г.Астрахани № 117
(Россия, Астрахань)

doi: 10.18411/lj-09-2019-48

idsp: ljournal-09-2019-48

Аннотация

В статье рассматриваются особенности сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста. Игра рассматривается как деятельность, направленная на творческое воссоздание мира. Показана динамика развития сюжетно-ролевой игры. Проанализированы структурные компоненты сюжетно-ролевой игры.

Ключевые слова: сюжетно-ролевая игра, ребёнок старшего дошкольного возраста.

Abstract

The article discusses the features of the plot role-playing game of children of preschool age. The game is considered as an activity aimed at creatively creating the world. The dynamics of the development of the role-playing game is shown. The structural components of the role-playing game are analyzed.

Keywords: role-playing game, a child of preschool age.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Стремление к творческому воссозданию окружающего мира часто принимает форму игры, где ребенок, не изменяя самого себя (не принимая явно игровой роли), выступает как творец, сценарист и режиссер этого мира, событий, происходящих в нем. Причем требования к соответствующему предметному оформлению этого мира могут быть очень высоки. В качестве примеров можно привести игры в солдатики, в автомобильчики – у мальчиков, устройство кукольных домиков – у девочек. Очень часто родители могут наблюдать, как мальчики разыгрывают целые баталии, передвигая пеших и конных солдат, вводя в действие военную технику. Эти действия часто вслух комментируются ребенком, имитируются звуки орудий и т.п. [1;2;3].

При анализе игры необходимо различать ее сюжет и содержание. Сюжет игры — это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре (больница, семья, война, магазин и т.д.). Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим.

Содержание игры — это то, что воспроизводится ребенком в качестве главного в человеческих отношениях. В содержании игры выражено более или менее глубокое проникновение ребенка в отношения и деятельность людей. Оно может отражать лишь внешнюю сторону поведения человека — только то, с чем и как действует человек, или отношения человека к другим людям, или смысл человеческой деятельности. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети воссоздают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих

ребенка. Говоря о влиянии взрослых на игру, детей К.Д. Ушинский писал: «Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно — доставлением материала для построек, которым уже самостоятельно займется ребенок» [3, с.235]. Содержанием игры старших дошкольников становится выполнение правил, вытекающее из взятой на себя роли.

Таким образом, содержание игр в дошкольном возрасте меняется следующим образом: от предметных действий людей к отношениям между ними, а затем к выполнению правил, регулирующих поведение и отношения людей.

В большинстве исследований сюжет характеризуется как содержание развернутой формы сюжетно-ролевой игры. Сюжет – это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре. Сюжеты игр чрезвычайно разнообразны и отражают конкретные условия жизни ребенка.

Таким образом, сюжет представляет собой воссоздание в игре логики событий реальной жизни. А поскольку конкретная действительность разнообразна, соответственно и сюжеты игры чрезвычайно многообразны и изменчивы. Выбор сюжета, его содержания, прежде всего, зависит от преобладающего мотива деятельности [1;2;3].

Одним из ведущих компонентов сюжетно-ролевой игры является роль. Роль, в наиболее общем определении - игровая позиция ребенка, состоящая в отождествлении им себя или другого участника игры с каким-либо персонажем воображаемой ситуации. Понятие и выполнение роли Д. Б. Эльконин рассматривает как основной мотив возникновения игры. С этой точки – роль – смысловой центр игры, в соответствии с которым оформляется ситуация и выполняются игровые действия [4].

В работах Н. Я. Михайленко роль рассматривается как особое образование, о котором правомерно говорить в аспекте реализации сюжета игры. Роль включает в себя осуществление детьми действий и отношений, характерных для действующих лиц, заданных сюжетом. Ребенок как бы примеривает к себе действия другого человека и реализует их особыми игровыми средствами [3].

О наличии у ребенка способностей к реализации замысла и воплощению игрового образа можно судить, прежде всего, по факту "принятия" им игровой роли, учитывая, что такая роль может существовать только в рамках сюжета. Согласно исследованиям Д. Б. Эльконина, уже само принятие роли является актом творчества, поскольку выступает как результат символической функции воображения (ребенок отождествляет себя с другим человеком, реальные действия которого замещаются, и, следовательно, символизируются игровыми действиями).

В сюжетно-ролевой игре, как форме творческой деятельности, роль выступает как специфическая форма проявления творческой способности воображения. Поэтому совершенно оправдана, на наш взгляд, ситуация, когда исследователи, называя в качестве творческих, способности к содержанию замысла или созданию игрового образа, наиболее рельефное их выражение видят в ролевом поведении. Согласно теории, что роль как бы "подчиняет" себе остальные компоненты игры, то есть они служат, прежде всего, реализации роли, адекватности ролевого поведения. В роли отчетливо, на наш взгляд, проявляется такие характерные свойства детского воображения, как универсальность, то есть способность обозначать принятую роль на любом предметно-чувственном материале, синтезировать, то есть способность непротиворечиво объединить в роли собственные эмоции и выразительные возможности с внешне заданной "смысловой" логикой поведения "своего" персонажа, полифункциональность, то есть способность отражать в ролевом поведении не только исходную "заданность", но и развивать, достраивать "роль", обеспечивая необходимую коммуникацию с другими участниками игры.

Сюжетно-ролевая игра детей старшего дошкольного возраста отличается большим разнообразием тематики, сложностью и развернутостью сюжетов. Дети

отражают в играх события и ситуации, далеко выходящие за рамки их личного опыта, стремятся воспроизвести то, что происходит в жизни страны и всего человечества. Как правило, они заранее планируют игру — договариваются между собой о теме игры, распределяют роли, подбирают нужный игровой материал. В играх, имеющих развернутый сюжет, уже невозможно «буквально» выполнять каждое игровое действие — это только тормозит развитие сюжета. Поэтому игровые действия старших дошкольников обычно выглядят скорее намеком на выполнение действия, чем реальным его выполнением. Они приобретают условный характер. Значительная часть действий вообще не выполняется, а только обозначается словесно. Поскольку для детей самое важное — передать ролевые отношения, основное значение приобретают словесные обращения от лица своей роли к другим участникам игры. Все большее внимание дети уделяют точному соблюдению правил, которые налагает на каждого участника игры выполняемая им роль. Отклонение от их выполнения сразу же замечается партнерами по игре и вызывает их осуждение.

Таким образом, основными особенностями сюжетно-игровой деятельности старших дошкольников являются следующие: строгое выполнение игровых правил, планирование сюжета игры, безукоризненное выполнение взятой роли, отражение в игровых образах переживаний взрослых, коллективизм.

1. Калинин А. В. Развитие игровой деятельности дошкольников [Текст] / А.В. Калинин, Ю.В. Микляева, В.Н. Сидоренко. – М.: Айрис-пресс, 2004. – 112 с.
2. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009. – 96 с.
3. Ушинский К.Д. Избранные труды [Текст] / К.Д. Ушинский. – М. – 1987. – 380 с.
4. Эльконин Д.Б. Воспитательное значение сюжетно-ролевой игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – // Дошкольное воспитание. – 2008, №8. – С. 17-22.

Балашов А.М.¹, Фаттахова Н.И.²

Использование механизмов социального партнерства в целях повышения качества и эффективности профессионального образования

¹ФГБОУ ВПО Новосибирский государственный педагогический университет

²ГБПОУ НСО Новосибирский технологический колледж

(Россия, Новосибирск)

doi: 10.18411/lj-09-2019-49

idsp: ljjournal-09-2019-49

Аннотация

В статье рассмотрены основные составляющие качества образования, показаны возможности социального партнерства в области повышения качества подготовки специалистов, описаны некоторые формы участия работодателей в партнерстве с образовательными учреждениями. Внедрение практики социального партнерства обеспечит рост качества подготовки специалистов, позволит предоставлять образовательные услуги, отвечающие потребностям заинтересованных сторон, повысит конкурентоспособность выпускников на рынке труда и обеспечит соответствие их профессионального уровня требованиям и запросам потенциальных работодателей. В работе показано, что в настоящее время имеются значительные резервы повышения эффективности социального партнерства профессиональных образовательных учреждений с предприятиями и организациями за счет их привлечения к активному сотрудничеству на всех стадиях образовательного процесса, а также даны рекомендации по стимулированию развития института социального партнерства.