

## КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

### Роль режиссёрской игры в развитии дошкольника

Режиссерские игры являются разновидностью творческих игр. В них, как и во всех творческих играх, есть мнимая или воображаемая ситуация. Ребенок проявляет творчество и фантазию, придумывая содержание игры, определяя ее участников (роли, которые «исполняют» игрушки, предметы). Предметы и игрушки используются не только в своем непосредственном значении, но и в переносном, когда они выполняют функцию, не закрепленную за ними общечеловеческим опытом

- диванная подушка становится бегемотом, а пояс от маминого махрового халата — змеей в режиссерской игре в зоопарк
- кубики разных размеров превращаются в учителей и детей в игре в школу
- из карандаша получается дирижерская палочка или микрофон для куклы-певицы

Режиссёрские игры не требуют от детей навыков общения, а поэтому доступны и маленьким детям; возникают в конце 3-го и начала 4-го годов жизни и встречаются в 2-х разновидностях

1) игра, в которой ребенок берет на себя конкретную главную роль, а остальные распределяет между игрушками. В такой игре ребенок часто может выполнять роль человека, который действует с предметами, и роль предмета (ребенок-машина-шофер);

2) игра, в которой ребенок распределяет все роли между игрушками, а сам выполняет функцию режиссёра-организатора общения между персонажами и событий, происходящих в процессе игры. Такая игра и считается игрой режиссёрского типа.

Режиссёрские игры не всегда бывают абсолютно индивидуальными. Иногда они могут объединять 2-3 участников и характерны для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Для развития режиссерских игр необходимы игрушки, не привязывающие ребенка к конкретным действиям, определенный социальный опыт, достаточная степень обобщения и воображения, а также руководство взрослого, помогающего развитию сюжета; отсутствие партнеров, умения и желания ребенка придерживаться норм поведения группы, потребность в большей независимости, отклонения в психическом и физическом развитии детей и др.

«Режиссерская игра имеет важное значение для всего психического развития ребенка дошкольного возраста». В режиссерской игре - одновременном выполнении разных ролей - от ребенка требуется умение регулировать поведение, обдумывать действия и слова, сдерживать свои движения. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

Наблюдать этот вид детской игры у родителей больше возможностей, чем у воспитателей. Дело в том, что в режиссерские игры ребенок играет, как правило, один. Эту игру он затевает с некоторым числом игрушек, которые и наделяет ролями, а себя в игровой сюжет чаще не включает, находясь вне разыгрываемой ситуации. По ходу игры ребенок действует от лица каждой из игрушек-персонажей и одновременно «режиссирует» общее действие, придумывая и тут же воплощая на игрушках разыгрываемый сюжет.

Само название режиссерской игры указывает на ее сходство с деятельностью режиссера спектакля, фильма.

**Во-первых**, ребенок в этой игре сам, один создает сюжет, сценарий своей игры. Конечно, эти сюжеты очень просты. Они могут состоять из одного-двух предложений. Но они принадлежат самому ребенку - его воле, его желанию, его замыслу.

**Второе**, что делает ребенок в этой игре, и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет. Ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой. Дети шестого-седьмого года жизни могут использовать в играх предметы - заместители. Развитие фантазии, высокий уровень обобщения, умение действовать в плане представлений, позволяют ребенку наделять игрушку ролью вне зависимости от ее образного решения. Так, в игре старшего дошкольника кубики могут быть и машинками, и человечками, и кирпичиками и просто кубиками. Большая игрушечная собака может быть медведем, а маленькая - зайчиком; кусок серой ткани - волком и т. д.

**Третье сходство** с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, то есть представляет в пространстве кто, где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене».

**Четвертый момент**, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру «дикторским» текстом.



[peshochkizna.ru](http://peshochkizna.ru)

### **Специфика режиссёрских игр:**

- своеобразна позиция играющего ребенка: он распределяет роли, не принимая на себя никакой конкретной роли или, наоборот, по очереди выполняет все. Игра организуется как бы извне. Ребенок управляет событиями, строит и меняет сюжет в соответствии со своими желаниями;

- сюжеты всегда более разнообразны и динамичны, чем те, которые встречаются у тех не детей, но в совместных играх, что можно объяснить большей свободой ребенка в построении сюжетов, независимостью от принятых в группе игровых стереотипов, возможностью актуализировать в игре собственный опыт, устранять трудности, связанные с общением;

- характерна ассоциативная динамика сюжета, отсутствие точного игрового замысла, имеется только приблизительная тематика игры. Ход игровых событий, их появление и смена определяются ассоциациями, которые возникают у ребенка;

- непосредственный и опосредованный опыт детей переплетается, но не навязывает неизменных последовательных событий;

- в качестве персонажей выступают игрушки, дополнительные действующие лица могут быть представлены полуфункциональными предметами (камешки, фишки, шахматные фигурки);

- характерен высокий уровень обобщения, социальные объекты замечаются знаками, обозначающими персонажей игр; отношения между ними и события, происходящие с ними, создают сюжет игры, который ребенок-режиссер строит в соответствии с собственными представлениями;

- ребенок в такой игре раскован, свободен и открыт, наблюдение за ним дает возможность увидеть и понять неосмысленные переживания ребенка

- эти игры сопровождаются эгоцентрической речью ребенка.

### **Педагогическая ценность режиссёрских игр**

- способствует социальному развитию ребенка, умению воспринимать и понимать жизненные ситуации, представлять отношения между людьми, их действия и поступки;

- помогают детям приобрести игровой опыт и тем самым создать предпосылки для перехода к развитым сюжетно-ролевым играм;

- развивают самостоятельность ребенка, умение занять себя в новой жизненной ситуации;

- помогают приобрести навыки и умения, необходимые для организации самостоятельной театральной деятельности;

- являются средством формирования у ребенка адекватной самооценки - необходимого компонента учебной деятельности и показателя готовности к школьному обучению;

- помогают детям преодолеть трудности общения, неуверенность, боязливость, стеснительность, замкнутость. Это основной доступный вид игр для детей, воспитывающихся в семье, детей-инвалидов; детей, тяжело адаптирующихся к общественным формам воспитания;

- дают возможность развиваться индивидуальным особенностям детей, игровому творчеству. Не скованный игровыми стереотипами и требованиями сверстников, ребенок отходит в построении сюжета от усвоенного образца. Он самостоятельно моделирует новую ситуацию из элементов знакомых сюжетов.



### Преимущества игры

- Режиссёрские игры позволяют ребёнку упражняться во взаимоотношениях, в общении в процессе действий с куклами. В отличие от партнёра, куклы не требуют от ребёнка высокого уровня общения – с ними проще.
- В режиссёрской игре не надо учитывать позицию партнёра, не надо под него подстраиваться. Здесь ребёнок остаётся самим собой, ему не надо подчиняться каким – то общим требованиям, он сам придумывает свои правила и сам их выполняет, проявляет своё творчество, свои знания.

### Значение режиссёрской игры.

- Дети самореализуются;
- У детей активизируются речь, воображение, мышление;
- У детей проявляется самостоятельность, конструктивные способности (планирование деятельности), артистические способности.

Учёные показывают, что режиссёрская игра типична для детей: не посещающих дошкольное учреждение, часто болеющих, с выраженным дефектом речи, замкнутых и малоактивных, детей плохо адаптирующихся в дошкольном учреждении. Такие дети склонны к уединению, а потребность в игре выражается через режиссёрскую игру.

### **Основные стадии развития режиссёрской игры:**

Режиссёрская игра проявляется в начале 4 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 5 году жизни в основе игры появляются сюжеты сказок, мультяшек, 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.



В старшем возрасте происходит заметный рост игровых умений. Часто используются предметы-заместители, роль за игрушкой не фиксируется (н-р, собака может быть и львом и чудовищем), сюжет более богатый и динамичный, расширяется и активизируется словарь ребёнка.

На третьем-четвертом году жизни, когда у ребенка уже достаточно жизненного опыта и развитие его воображения достигло такого уровня, что он может переносить функции одного предмета на другой (например, машина - кубик), начинается становление режиссёрской игры как способности объединять различные предметы-заместители единым сюжетом и руководить созданной воображением ребенка ситуацией, развитие которой подчинено его собственному замыслу.

На первом этапе становления режиссёрской игры все действия ребенка с предметами-заместителями основаны на известных ему качествах того реального предмета, с которого «списан портрет», использующийся ребенком в его мироустроительной работе. Ребенок чувствует себя всемогущим творцом своего собственного мира, в котором для него нет ничего невозможного. Чем больше у ребенка под рукой предметов и игрушек, которые можно использовать в соответствии с его собственным замыслом (кубики, катушки, флакончики, камешки и т.п.), тем в более благоприятных условиях будет развиваться его воображение.

Понятно, что прежде чем начинать использовать предметы "не по назначению", ребенку необходимо ознакомиться с их собственными свойствами. Поэтому так важно обеспечить малышу с самого раннего возраста доступ к как можно более широкому кругу различных по своим свойствам игрушек и вещей. Ребенок может перенести функции машинки на кубик, только хорошо представляя себе, что такое кубик, и что такое машинка. Он сможет представить себе тазик моторной лодкой, только хорошо ознакомившись и со свойствами тазака, и со свойствами моторной лодки.

*Следующий этап развития игры* характеризуется тем, что ребенок начинает примерять на себя «одежды» различных персонажей жизненного театра - «режиссер» в ребенке на время уступает место «актеру». Неодушевленные предметы одушевляются, животные думают и чувствуют, как человек. Так как малыш уже может отделять себя от действий других людей, появляется способность воспринимать играемый персонаж как существо, не зависимое от воли других, имеющее собственные цели и собственное мнение о себе самом и окружающем мире: ребенок-машина никем не управляется, а едет сама по себе, ребенок-птенчик летает там, где ему нравится, ребенок-Маугли живет один в лесу и никого не боится. Наступает период образно-ролевой игры. Многих родителей беспокоит столь бурное развитие фантазии ребенка, хотя именно эта способность и говорит о нормальном психическом развитии малыша.

*Позже* ребенок начинает понимать, что без взаимодействия с другими его персонажу не обойтись: ребенку-машине нужен бензин, чтобы ездить, ребенку-птенчику - мама и папа, ребенку-Маугли - друзья. Третий этап развития детской игры - сюжетно-ролевая игра, - если он основан на высоком уровне развития первых двух, характеризуется способностью играть в окружающую жизнь, не просто имитируя ее, а выстраивая поступки и слова персонажей в соответствии с требованиями сюжета, создаваемого совместно с остальными "актерами". Режиссером этой игры выступает сама окружающая ребенка жизнь, а качество игры зависит от способности детей идентифицироваться с играемым персонажем, умения договариваться друг с другом, подчиняясь принятым в жизни-игре правилам и совершая реальные поступки.

Дети, не имеющие в младшем дошкольном возрасте возможности попрактиковаться в индивидуальной режиссерской игре, а также в образно-ролевой игре, в старшем дошкольном возрасте с трудом подчиняются воображаемым правилам игры, не понимают целей и потребностей остальных участников, не способны идентифицироваться с играемым персонажем до такой степени, чтобы не просто имитировать действия, срисованные с реального прототипа, а быть им в течение игры, понимая при этом, что все происходит "понарошку". Иначе говоря, у таких детей плохо развито воображение.

Когда один ребенок может исполнять все роли в задуманном уже им самим спектакле, наступает расцвет режиссерской игры. Ребенок прекрасно играет один, выступая от лица самого себя, мамы, папы, стула, телевизора, что, опять же, начинает беспокоить родителей. Определить, нужно ли проконсультировать ребенка у психолога, или это закономерный этап в развитии детской фантазии, не сложно. Если ребенок прекрасно справляется с различными ролями в детских спектаклях, если он легко принимает правила игры, если ему без труда дается общение и взаимодействие с другими детьми в сюжетно-ролевых играх, и при этом он любит побыть наедине с самим собой, чтобы в индивидуальной режиссерской игре осмыслить все, что происходит с ним и вокруг него, попробовать себя в различных ролях, ребенок не только здоров, но и психологически готов к школе.

Таким образом, режиссерская игра представляет собой основную форму индивидуальной игры дошкольников в возрасте от четырех с половиной до семи лет. Но появляется она значительно раньше -- у детей конца третьего -- начала четвертого года жизни. В этом возрасте ребята уже имеют навыки, необходимые для отражения в игре реальной жизненной ситуации, у них накоплен определенный опыт, т. е. они способны осуществлять индивидуальные режиссерские игры с несложным сюжетом. Но к совместным сюжетно-ролевым играм со сверстниками эти дети еще не готовы из-за несформированности навыков игрового общения.

#### **Условия развития режиссерской игры:**

- У детей должны быть знания и впечатления об окружающей жизни;
- Должна быть хорошая предметно – развивающая игровая среда;
- Должно быть свободное время;
- Должны быть хорошо подобраны обучающие игры и упражнения (разнообразные виды театрализованных игр, пальчиковые игры). Например: игрушки «би-ба-бо» (одеваются на руку), игры-спектакли, настольный театр (плоскостной и объёмный), теневой театр, марионетки.
- У детей должен быть наглядный пример хорошо



умеющего играть в режиссёрские игры воспитателя или другого ребёнка.

Таким образом, умелая организация режиссёрской игры, создание необходимых условий для её развития – способствуют усвоению детьми игровых умений и навыков, развитию личности ребёнка.



### **Особенности развития режиссерских игр у 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.

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.

4. Сюжетные события в индивидуальных режиссерских играх -- результат ассоциативного восприятия ребенком окружающего мира: тот или иной предмет оборудования, атрибут или игрушка наталкивают его на изменение сюжета. Например, попавшаяся на глаза пластмассовая тарелка из набора игрушечной посуды вызывает образ куклы, которую кормят, и ребенок проигрывает сцену обеда; машинка, стоящая невдалеке, ведет к появлению в сюжете линии путешествия, поездки куда-то. Ассоциативный характер сюжета определяет его не всегда связное развитие. Это естественно и не нуждается в поправках и вмешательстве со стороны взрослых. В индивидуальной игре режиссерского типа именно возможность как угодно изменять сюжет дает простор для развития фантазии и воображения ребенка.

5. Речь является главным компонентом режиссерской игры. Ребенок называет свои действия, действия игрушек, нередко дает им оценку: «Ж-ж-ж! Самолет летит над полянкой и видит -- Даша ягоды собирает... Он приземляться начал -- трр-р-р-бу-бу-бу. Сел около Даши, и она его ягодками покормила». Как видно из примера, для детей четвертого года жизни характерны описательно-повествовательная речь, в которой ребенок проговаривает происходящие в игре события, и большое количество звукоподражаний. Ролевая речь встречается в этом возрасте значительно реже.

В среднем и старшем дошкольном возрасте появляются различные формы совместной игры, но индивидуальная игра не исчезает, а продолжает развиваться и усложняться. Причем режиссерские игры нередко преобладают на фоне прочих форм индивидуальной игровой деятельности.

Поскольку режиссерские индивидуальные игры соседствуют с совместными сюжетно-ролевыми, уже в среднем дошкольном возрасте становится возможным взаимный перенос опыта из одних в другие.



### **Особенности развития режиссерских игр у детей пятого года жизни:**

1. В основе игр по-прежнему лежит опыт, но не непосредственный, личный, который теперь имеет второстепенное, вспомогательное значение, а опосредованный. Дети проигрывают знакомые сказки, стихи, мультфильмы и диафильмы, нередко объединяя в одной игре различные источники.

2. Сюжеты игр отличаются большей сложностью и разнообразием, чем на предыдущем этапе. Увеличивается количество действующих лиц, усложняются их связи и отношения, выделяются главные и второстепенные герои, за ними четко закреплены роли. В сюжет вплетаются личные переживания ребенка, его воспоминания и сведения, полученные из книг, сказок, телепередач.

Значительное влияние на индивидуальную игру, причем не всегда положительное, может оказать опыт совместных игр.

Если совместные игры являются результатом жесткого руководства взрослого, стремящегося подчинить их определенному стереотипу, то такие игры лишены творческого начала и носят формальный характер.

Перенос игровых шаблонов из совместной игры в индивидуальную обедняет содержание последней, превращается в пассивную отработку усвоенных шаблонов на другом материале -- в игре с игрушками вместо реальных партнеров. Ценность подобных игровых действий для общего и игрового развития ребенка и для развития его творческого потенциала равна нулю.

3. Если индивидуальная игровая деятельность развивается без указанных выше осложнений, она представляет собой динамичный процесс. Развитие сюжета по-прежнему происходит на основе возникающих ассоциаций, которые у ребенка пятого года жизни носят более сложный характер и берут начало не только в окружающей его предметной среде. Например, ребенок везет зайчика на игрушечной машине, и эти действия у него ассоциируются со строчками из знакомого стихотворения: «Зайчики в трамвайчике, жаба на метле», и далее: «Наш мальчик, наш зайчик попал под трамвайчик». Результатом является проигрывание истории про доктора Айболита, который лечит зайчика.

Следует подчеркнуть: ассоциации, связанные с популярными детскими стихами, особенно типичны для детей среднего дошкольного возраста.

5. Игра детей пятого года жизни практически постоянно сопровождается речью. На фоне описательных высказываний появляются ролевые и оценочные. Каждую роль ребенок ведет голосом, характерным для его героя: за зайчика говорит тоненьким голоском, за волка -- грубым и сердитым. Оценочные высказывания входят в описательную речь и выражают отношение к происходящим в игре событиям, нередко мотивируя их. «Волк злой, плохой! Он съест хочет маленького зайчика! -- говорит Лена (четыре года десять месяцев).-- Ой-ой-ой! -- пищит она тоненько.-- Мама, мама, он съест нас хочет! Он сейчас уже съест!» «Ну-ка, волк, уходи,-- говорит строгим голосом.-- Уже охотник идет и мама зайчиха».

В этом примере четко прослеживаются повествовательная речь («Уже охотник идет и мама зайчиха»), ролевая («Ой-ой-ой! Мама, мама, он съест нас хочет!..») и оценочные высказывания («Волк злой, плохой»).

Таким образом, режиссерская игра дошкольников среднего возраста испытывает на себе влияние, с одной стороны, опыта ребенка, с другой -- опыта игровых действий и отношений, который он приобретает в сюжетно-ролевой совместной игре.

В дальнейшем индивидуальные игры режиссерского типа продолжают обогащаться за счет накопления игрового опыта. Одновременно растет умение отображать в игре отношения между людьми, способы поведения в разных ситуациях, представления о которых дети черпают из рассказов взрослых, прочитанных книг, сказок, просмотренных фильмов.

Возникающие сюжеты отличаются сложностью, динамичностью. В игру включается несколько действующих лиц, в роли которых выступают игрушки. Развитие фантазии, высокий уровень обобщения, умение действовать в плане представлений позволяют ребенку наделять игрушку ролью вне зависимости от ее образного решения. Так, в игре старшего дошкольника большая игрушечная собака может стать медведем, а маленькая -- зайчиком, кусок серой ткани -- волком и т. д.

Наряду с обычными игрушками дети шестого-седьмого года жизни используют различные предметы-заместители. Нередко вместе с обычными игрушками используются и воображаемые предметы. Узнать об этом можно, внимательно вслушиваясь в речь ребенка во время игры.

Рассматривая этапы развития игровой деятельности следует отметить, что анализ режиссерской игры позволяет судить не только о зрелости и сформированности личности ребенка, но и об особенностях представлений ребенка о мире, его отношений к людям, о его собственной жизненной позиции.

Именно поэтому необходимо внимательное отношение к индивидуальной игровой деятельности детей, ее оценка не только по внешним проявлениям, но и на содержательном уровне, чтобы не допустить неоправданного удаления из системы детской деятельности ее подлинно развивающих видов.

Режиссерская игра, возникающая в старшем дошкольном возрасте, мало похожа на ту свою первую форму, которую мы наблюдали у малышей. Но суть ее остается той же. Она по-прежнему предполагает придумывание сюжета, объединяющего разные предметы, она так же предметно представлена, в ней также ребенок исполняет все роли. Правда сюжеты становятся сложнее, предметная представленность иной раз только служит пусковым механизмом, часто уступая место собственному литературному творчеству детей, а роли иногда трудно выделить, так как ребенок все время сопровождает свои действия речью, а порой и заменяет ею все действия. Режиссерская игра старших дошкольников может проходить и без множества предметов, а как общение ребенка с одной какой-либо игрушкой. Диалог ребенка с игрушкой строится на основе собственного опыта общения с людьми.

Режиссерская игра в старшем дошкольном возрасте иногда может быть и коллективной. Правда, участников в ней не много - не более двух - трех. И они вместе представляют собой единое целое. Они вместе придумывают сюжет, предметно его представляют, и исполняют множество ролей. Но для того, чтобы такого рода игры состоялись. Необходимо тонко чувствовать друг друга, уметь понимать друг друга с полуслова, иметь общие интересы и наклонности.

### **Взаимосвязь режиссерских и сюжетно-ролевых игр**

В психологической и педагогической литературе прошлых лет есть упоминания о режиссерских играх. Однако они не рассматривались в качестве самостоятельного вида игр, как это делается в настоящее время в работах Е.М. Гаспаровой, Е.Е. Кравцовой, С.Л. Новоселовой и др. В современной характеристике режиссерских игр раскрывается их взаимосвязь с сюжетно-ролевыми играми.



В жизни ребенка режиссерская игра возникает раньше, чем сюжетно-ролевая. Но у той и другой общие корни, а именно: сюжетно-отобразительная игра, в процессе которой ребенок раннего возраста усваивает способы действия с предметами, овладевает последовательностью игровых действий при изображении какого-либо

знакомому ему по личному опыту события (кормление куклы, укладывание спать, купание, осмотр доктором и т. п.). С помощью взрослых ребенок обогащается простейшими игровыми сюжетами, начинает отражать не только действия с предметами, но и такие, которые связаны с выполнением роли. Таким образом, создаются предпосылки для перехода к сюжетно-ролевой игре со сверстниками. Но ребенок еще не полностью «созрел» для такой деятельности, поскольку у него недостаточно развиты навыки общения. Он не умеет договариваться о содержании игры, распределять роли, учитывая желания и интересы других детей; вступать в ролевые отношения и т.п. В значительной степени причина кроется в том, что дети конца третьего года жизни еще не видят всю картину игры, не могут соединять ее отдельные части, выполнять игровые действия, определяемые ролями. Потому и возникают режиссерские игры, в которых ребенок от действия с отдельной игрушкой переходит к игре по своему замыслу, включая в его канву несколько персонажей, связанных определенными отношениями.

Первоначально в такой игре преобладает интерес к событийной стороне: действуя с игрушкой, малыш создает какую-нибудь ситуацию. Например, 3-летний Сережа играет с плюшевым зайцем, водит его по столу, комментируя свои действия: «Зайчик гуляет в лесу, прыг-прыг по травке. Ищет морковку, а ее нет. Вот, ягодку нашел. Ешь, зайка, ягодку!» За этой игровой ситуацией скрывается личный опыт малыша: он сам бывал в лесу, находил и ел ягоды, видел на картинке зайца с морковкой. Таким образом, в режиссерской игре, как позже и в сюжетно-ролевой, ребенок начинает использовать приобретенный ранее социальный опыт, привлекает партнеров.

*Особенностью режиссерской игры является то, что партнеры (игрушки, их заместители) - неодушевленные предметы и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Естественно, что такое игровое общение для маленького ребенка легче, чем общение со сверстниками, в котором*

необходимо учитывать позицию, настроение партнеров, искать с ними общий язык. Малыш исподволь готовится к этому общению, овладевая в режиссерской игре умением «видеть» картину игры, планировать ее, исходя из замысла, который зарождается у него в голове раньше, чем он начнет выполнять игровые действия. Происходит то, что особенно ценил в детских играх К.Д. Ушинский: *ребенок учится распоряжаться своими силами.*

Для развития сюжетно-ролевой игры немаловажное значение имеет умение посмотреть на игровую ситуацию с разных позиций. Именно таким образом глазами разных персонажей ребенок видит событие, отображаемое в режиссерской игре, потому что исполняет не одну роль, а несколько. Овладев режиссерской игрой, он сумеет взаимодействовать и с реальным партнером в сюжетно-ролевой игре.

У детей в среднем и старшем дошкольном возрасте режиссерские игры претерпевают изменения разного характера. Прежде всего, меняется содержание. У *детей 4-5 лет* содержание режиссерских игр разнообразнее, чем у малышей. В них находят отражение знакомые сказки, мультфильмы, а вот события личной жизни используются реже. Дети легко соединяют в одной игре знания и сведения, полученные из разных источников. Появляются новые персонажи (герои мультфильмов), возрастает их число, более отчетливо выделяются главные и второстепенные действующие лица. У *детей 6-7 лет* содержание игр динамичное, с преобладанием собственного литературного творчества. Дети любят обыгрывать измененные собственной фантазией знакомые сказки, мультфильмы, вносят в содержание игры много вымышленного.

Как подчеркивает Е.М. Гаспарова, на протяжении всего дошкольного возраста развитие сюжета происходит на основе возникающих ассоциаций, отправной точкой которых могут быть предметы, игрушки, собственные впечатления, строчки из знакомого стихотворения и др.

Режиссерские игры возникают как *индивидуальная деятельность* и остаются такими в раннем и младшем дошкольном возрасте. Режиссерские игры в одиночку наблюдаются и у старших дошкольников, особенно когда ребенок мало контактирует со сверстниками (часто болеет, не посещает дошкольное учреждение) или испытывает трудности в общении с другими воспитанниками группы в силу индивидуальных особенностей (замкнут, застенчив, имеет дефекты речи и др.).

В среднем и особенно старшем дошкольном возрасте возникают совместные режиссерские игры. Объединения детей обычно немногочисленны ? 2-3 человека. Дети вместе придумывают сюжет, подбирают или мастерят необходимые игрушки, предметы, исполняют роли (каждый за своего персонажа). Другими словами, в совместной режиссерской игре ярко выражен сюжетно-ролевой характер.

## **ОБЩЕЕ**

Обе являются видами игр. Режиссерские игры являются разновидностью самостоятельных сюжетных игр. Такие особенности, как наличие воображаемой ситуации, распределение ролей между игрушками, моделирование реальных отношений в игровой форме, использование различных предметов-заместителей и дают возможность отнести игру к сюжетно-ролевому виду. В дальнейшем режиссерская игра и совместная сюжетно-ролевая развиваются параллельно, обогащая и дополняя друг друга. Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре.

Режиссёрские игры могут быть и групповыми, как сюжетно-ролевые игры. Ребёнок участвует в общем сюжете или выступает как режиссёр - импровизатор концерта, спектакля.

И в том и другом виде игр есть сюжет.

Игры часто возникают по инициативе самих детей, желающих в своей игре отразить окружающую их действительность, взаимоотношения между людьми.

Ребенок наблюдает действия и отношения окружающих в обыденной жизни (в семье, в детском саду, в магазине, в транспорте и т. д.), а также получает информацию из прочитанных ему книг, просмотренных мультфильмов, прослушанных радиопередач и т. д., — этот опыт проявляется в играх уже в конце раннего возраста и, постепенно расширяясь, ложится в основу сюжетов. Как правило он реализуется в играх с различными, иногда довольно значительными отступлениями от оригинала — сказки, рассказа, мультфильма.



Подражание взрослым в играх связано с работой воображения (ребенок не копирует действительность, он комбинирует разные впечатления жизни с личным опытом), мышления, речи и других психических функций.

Детское творчество проявляется в замысле игры и в поиске средств для его реализации.

Ребёнок усваивает способы действий с предметами, отрабатывает последовательность игровых действий.

В этих играх необходима помощь взрослого, выражающаяся в создании игровой среды (предоставление ребенку материала).

## **ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ**

### **Режиссёрские и сюжетно-ролевые игры**

#### **Специфика**

Ребенок одновременно делает как бы двойную работу. Он последовательно исполняет роль каждого персонажа сказки и одновременно с этим находится над всеми ролями, осуществляя еще и другую работу: он, как режиссер, управляет движением сюжета, развертывает сказочное событие.

Переносит функции с одного предмета на другой (например, кубик может быть машинкой или чашкой). В таких играх дети обыгрывают короткие, взятые из жизни сюжеты.

Соединение двух линий (сюжета и ролей) и дает название игре — сюжетно-ролевая.

Основой понятия сюжетно-ролевой игры: тема и содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

Тема и содержание - отображаемая в игре область действительности; воображаемая ситуация - образ игры, её модель, возникающая в результате перенесения реальных значений и отношений с одних объектов на другие, расположенные в поле игрового действия; сюжет - последовательность воспроизводимых детьми действий, событий, отражающих тему и конкретизирующих содержание игры; роль - игровая позиция ребёнка,

Подразделяют на ролевые, игры-драматизации, режиссёрские. Сюжет и др. элементы ролевой игры могут иметь театрализованные праздники, карнавалы, строит.-конструкторские игры и игры с элементами труда.

В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Чем богаче опыт ребенка, тем многообразнее сюжеты игры.

#### **Возраст.Время появления.**

Режиссерская игра появляется раньше совместной сюжетно-ролевой, ибо для ее осуществления не требуется высокого уровня развития игрового общения.

Играть в режиссерские игры дети начинают еще в раннем возрасте, а расцвет их приходится уже на младший школьный возраст, когда сюжетно-ролевая игра уже «сходит со сцены».

В раннем и младшем дошкольном возрасте индивидуальная форма игры является основной.

Малыш, владеющий режиссерской игрой, сумеет без особых проблем подыграть реальному партнеру в сюжетно-ролевой игре.

Появляется в дошкольном возрасте.

С кем играет

В раннем и младшем дошкольном возрасте игра носит преимущественно индивидуальный характер. Если же дети и играют в группе, то игра происходит у них не вместе, а рядом.

Сюжетно-ролевая игра по форме и содержанию коллективная. В этой игре дети играют вместе, а не рядом.

Координация игровых действий

Не требует от ребенка координации игровых действий с партнерами.

Координация игровых действий с партнерами

Длительность

В целом игра длится более часа.

В младшем дошкольном возрасте (10-15 мин.); в среднем дошкольном возрасте (40-50 мин.); в старшем дошкольном возрасте (от нескольких часов до нескольких дней).

Начало и развитие игры

Действия ребенка чрезвычайно похожи на действия режиссера. Во-первых, сам ребенок уже сочиняет сюжет. Сначала это простой, примитивный сценарий, но в будущем он обрывает

множеством усложняющих деталей. По мере расширения опыта ребенка, растет уровень его игровых навыков и умений — усложняется и сюжет игры. Малыш уже способен отражать в игре не только действия с предметами, но и отношения между двумя или несколькими персонажами. У него появляется представление о роли и определяемых этой ролью действиях, подчиненных единому игровому сюжету. Закрепляются игровые действия, связанные с конкретными ролями. Детям раннего и младшего дошкольного возраста свойственно по нескольку раз проигрывать знакомые сюжеты. При этом игровые действия совершенствуются, сокращаются и обобщаются. Сначала они заменяются жестами, позже — словом.

Индивидуальная игра с игрушками является особой формой игровой деятельности ребенка, которая дает ему возможность применить социальный опыт в игре с куклой: кукла, в отличие от партнера-ребенка, не требует высокого уровня развития общения, т. е. здесь не надо одновременно учитывать четыре позиции: собственную, своего персонажа, партнера по игре, позицию его роли. Социальный опыт ребенка определяет развитие сюжета, но не навязывает неизменной последовательности событий.

Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Сюжетно-ролевая игра начинается с распределения ролей, но для этого дети должны договориться с партнером, во что и как они будут играть, затем удерживать свою роль, действовать и говорить согласно той роли, которую ребенок на себя принимает, и одновременно следить за всеми действиями партнера.

В процессе развития игры ребенок переходит от простых, элементарных, готовых сюжетов к сложным, самостоятельно придуманным, охватывающим практически все сферы действительности.

Сюжетно-ролевая игра претерпевает изменения в зависимости от возраста детей: сначала это предметная деятельность, затем отношения между людьми и, в конце концов, это выполнение правил, регулирующих отношения людей.

#### **Чему учится**

- инициативность, придумывать ход событий самому;
- играть в одну и ту же игру по-разному, придумывая все новые события и повороты в сюжете, осмыслять и переосмыслять различные ситуации, встречающиеся в его жизни;
- отличать мир представлений, воображения и фантазии от окружающей реальности;
- развиваются общие способы познавательной действительности:
- необходимое качество для дальнейшего развития игры - он научается "видеть целое раньше частей".
- овладевает правилами игры и начинает следовать им, какими бы сложными и неудобными для малыша они ни были;
- очень мощное средство успешной социализации и овладения навыками решения самых непредвиденных ситуаций;
- важное значение для самостоятельной психологической реабилитации.
- позволяет ребенку отвлечься, переключиться от проблем, например, в общении со сверстниками;
- формируются первые нравственные чувства (что плохо, а что хорошо);
- складываются психические процессы, развиваются -качества, необходимые для дальнейшего обучения в школе.

#### **Руководство игрой**

Косвенное

Непосредственное руководство играми детей.

Роль взрослого в сюжетно-ролевой игре заключается в том, чтобы помочь выбрать сюжет, а в случае «пробуксовывания» игры — подкинуть новую идею.

#### **Создание игрового пространства**

Руководство режиссерскими играми затрудняется в силу преобладания индивидуальных форм, а также присущего им интимного характера. Поэтому важнейшее условие для развития режиссерских игр - создание детям индивидуального пространства, обеспечение места и времени для игры. Обычно ребенок ищет для игры уголок, защищенный от взоров наблюдателей (детей, взрослых). Дома дети любят играть под столом, особенно, если удастся накинуть на него одеяло,

поставить вокруг стулья или кресла. В дошкольном учреждении дети пытаются уединиться для игры в спальне, раздевальной комнате, а на участке - за кустами, верандой и т. д. Игровая среда должна быть организована таким образом, чтобы побуждать детей к игре. В игровой комнате можно организовать зоны, специально предназначенные для разнообразных сюжетных игр. Для кормления и ухода за куклами и мишками на столике расставляется игрушечная посуда; обустраивается уголок для приготовления еды, парикмахерской, для купания игрушек и укладывания их спать. В определенных местах размещаются машинки и строительный материал, хранятся наборы игрушек для игры в больницу и т.д. Игровое пространство должно быть удобным и понятным для ребёнка, давать возможность играть самому.



Вместе с тем не следует жестко ограничивать игровое пространство детей. Игра - это свободная деятельность, и ребенок имеет право играть там, где ему удобно. Например, с маленькими игрушками (пупсиками, мелкими зверюшками, птичками и пр.) он может устроиться на свободном столике или на коврик. Лечить куклу также можно в разных местах, достаточно перенести ее кроватку и коробку с медицинскими инструментами в тихое место, а можно просто посадить ее на колени. Меняя по своему желанию место игры, дети чувствуют себя свободнее. Освоение более широкого игрового пространства дает возможность варьировать условия игры, открывает простор для детской фантазии.

К сожалению, типовые проекты зданий не учитывают потребность ребенка в индивидуальной игре. Но во многих дошкольных учреждениях (в нашей стране и за рубежом) предпринимаются попытки организации соответствующих *условий для развития игры*: единое пространство групповой комнаты «разбивают» специальной расстановкой мебели; вносят легкие ширмы, экраны, которые дети ставят по своему желанию. Внедряются и некоторые архитектурные новации: в групповой комнате встраиваются одно-, двух- и трехэтажные возвышения, соединенные галереями, лестницами с перилами, уютные ниши, подиумы и т.п. Используется крупное игровое оборудование (домики, загородки, террасы, вагончики), что дает ребенку возможность уединиться, но не чувствовать себя полностью изолированным от сверстников.

Учитывая преимущественно индивидуальный характер режиссерских игр, педагог прибегает к опосредованному руководству деятельностью ребенка. Умелым подбором игрового материала, внесением новой игрушки, которая отвечает интересам малыша, стимулируется возникновение игры. Так, услышав, что Саша с увлечением рассказывает о том, как он ходил вчера в зоопарк, педагог предлагает ему набор мелких животных с вопросом: «Каких животных ты видел? Расскажи и покажи». Возникает игра в зоопарк, требуется сделать клетки для животных, в ход идет строительный материал, затем используются фигурки людей (посетители, служащие).

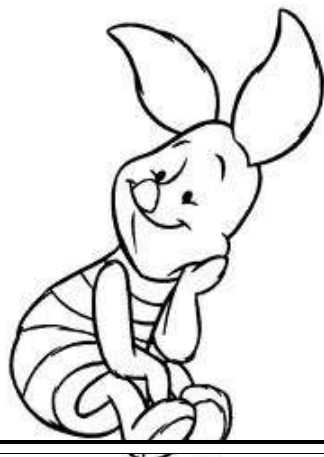
Внимательный педагог воспользуется обсуждением детьми мультфильма, прочитанной книги таким образом, чтобы натолкнуть их на отражение впечатлений и знаний в режиссерской игре. Иногда уместно предложить ребенку: «Покажи, пожалуйста, что там случилось с Вини - Пухом в гостях у Кролика». Можно рассмотреть с ребенком иллюстрации в книге, попросить рассказать, а затем показать, что делают персонажи. Такие педагогические приемы способствуют появлению у ребенка желания обыграть ситуацию с помощью игрушек, предметов.

Для того чтобы дети «видели» игру до ее начала, целесообразно вовлекать их в сотворчество с педагогом. Приглашение к сотворчеству может выглядеть по-разному: «Давай сочиним вместе сказку о петушке»; «Придумаем с тобой вместе, как будем праздновать день рождения куклы Маши»; «Я начну сказку, а ты ее закончишь»; «Я расскажу историю, а ты ее покажешь» и т.п...

#### **Подбор игрового материала**

Подбор игрового материала для режиссерских игр - необходимое условие для их развития.

Для режиссерских игр необходимы *реалистические и образные игрушки*, воспроизводящие облик людей, животных, черты реальных предметов. К таким игрушкам относятся, например, куклы с ресницами, закрывающимися глазами и подвижными частями тела, игрушечные животные, посуда и мебель, например, плита с конфорками и открывающейся духовкой и пр.



Другой вид игрушек - *прототипические* - лишь условно воспроизводящие детали предмета, например, кукла с нарисованным лицом и лепным париком или плита, на которой нарисованы конфорки и духовка.

Третий вид игрушек - *предметы-заместители*, т.е. предметы, не имеющие сходства с реальными вещами, но удобные для использования в условном значении, такие как палочки, кубики, шарики, детали от конструкторов и пр. Предметам-заместителям принадлежит важная роль в развитии наглядно-образного мышления, творческого воображения.

Непременным атрибутом режиссёрских игр являются куклы. Немаловажное значение имеет их размер. Очень крупные куклы неудобны для манипуляций, малышам трудно удержать их в руках, они чаще сидят в статичных позах и используются в незначительном числе игровых ситуаций. Например, таких кукол легче кормить и причёсывать, но неудобно пеленать или купать.

Для более гибкого использования хороши куклы-голыши с нарисованными лицами и лепными волосами. Таких кукол должно быть достаточно много. Они должны быть разных размеров, с разной мимикой (смеющиеся, спокойные, грустные), иметь подвижные руки и ноги. Таких кукол легко носить, укачивать, пеленать, сажать и пр.

Для разыгрывания различных сюжетов хорошо иметь кукол, представляющих разные профессии: врач, милиционер, пожарник, повар, клоун, космонавт, гонщик и пр. Для мальчиков будут интересны куклы-солдатики.

Помимо кукол у детей должны быть игрушечные животные (кошечки, собачки, медведи), птицы (курочка, петушок) и пр. Такие игрушки также должны быть сделаны из разных материалов, иметь разные размеры и яркую окраску.

Сюжетные игрушки, близость их содержания детскому опыту, оперативное внесение новых игрушек в зависимости от впечатлений ребенка - все это и ходит в круг педагогического руководства режиссерской игрой детей младшего и отчасти среднего дошкольного возраста. Новую по содержанию игрушку педагог сначала обыгрывает сам, чтобы показать возможность ее включения в знакомый сюжет. Например, игрушку Айболита воспитатель предлагает после чтения сказки К.Чуковского и показывает действия, связанные с образом доктора.

В старшем дошкольном возрасте дети предпочитают использовать мелкие игрушки, хорошо вписывающиеся в игровое поле, которое становится более детализированным, содержательным. На данном этапе формируется обобщенное представление о многих явлениях, предметах окружающего мира. Поэтому дети охотно используют игрушки-заместители, многофункциональные игрушки.

Предметы для режиссерской игры, дошкольники могут мастерить сами (по предложению педагога, с его участием, привлекая к этой работе своих родителей и т.д.). Воспитатель продумывает хранение игрового материала. Важно, чтобы дети могли самостоятельно подбирать все необходимое (фигурки людей, животных, домики, уличное оборудование и др.), а по окончании игры - убирать на место.

Целесообразно воздерживаться от прямых указаний, замечаний в адрес играющего ребенка. Лучше прибегать к постановке проблемного задания («Подумай, как твой Незнайка может оказаться на Луне?»), наводящего вопроса («Не пора ли кукле Маше ложиться спать?»). Однако следует помнить, что и такое вмешательство в режиссерскую игру должно быть тактичным, учитывающим особенности ребенка, чтобы не привести его игру к разрушению.

### **Заключение**

Несмотря на огромный интерес ученых к творческим видам игр, режиссерская игра дошкольника изучена менее других. Как нам кажется, это объясняется, прежде всего, пристрастием дошкольной педагогики нашей страны в советский период к коллективным видам деятельности, а режиссерская игра - игра индивидуальная.

Чаще всего режиссерская игра ребенка возникает в домашних условиях, где ребенок может уединиться, более спокойно себя чувствовать, полностью войти в воображаемую ситуацию. Тем более, что большая часть современных семей имеет одного - двух детей. А это значит, что многие дошкольники просто не имеют возможности реализовать свою потребность в игре в условиях семьи в другом виде творческой игры.

Однако, как отмечалось выше, исследования по проблеме режиссерской игры малочисленны, методической литературы по использованию этого вида игр в воспитании детей ничтожно мало и,

следовательно, знания родителей, их педагогическая просвещенность по использованию режиссерской игры в семейном воспитании очень низки.

Режиссерская игра дошкольника имеет сходство с деятельностью режиссера фильма или спектакля.

Во-первых, ребенок в этой игре сам, один создает сюжет, сценарий своей игры. Конечно, эти сюжеты очень просты. Они могут состоять из одного-двух предложений. Но они принадлежат самому ребенку - его воле, его желанию, его замыслу.

Второе, что делает ребенок в этой игре, и что роднит его с настоящим режиссером, это то, что он придумывает, чем что будет. Ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой. Дети шестого-седьмого года жизни могут использовать в играх предметы - заместители. Развитие фантазии, высокий уровень обобщения, умение действовать в плане представлений, позволяют ребенку наделять игрушку ролью вне зависимости от ее образного решения.

Третье сходство с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, то есть представляет в пространстве кто, где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на "сцене".

Четвертый момент, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру "дикторским" текстом. Режиссерская игра, возникающая в старшем дошкольном возрасте, мало похожа на ту свою первую форму, которую мы наблюдали у малышей. Но суть ее остается той же. Она по-прежнему предполагает придумывание сюжета, объединяющего разные предметы, она так же предметно представлена, в ней также ребенок исполняет все роли. Правда сюжеты становятся сложнее, предметная представленность иной раз только служит пусковым механизмом, часто уступая место собственному литературному творчеству детей, а роли иногда трудно выделить, так как ребенок все время сопровождает свои действия речью, а порой и заменяет ею все действия. Режиссерская игра старших дошкольников может проходить и без множества предметов, а как общение ребенка с одной какой-либо игрушкой. Диалог ребенка с игрушкой строится на основе собственного опыта общения с людьми.

Режиссерская игра в старшем дошкольном возрасте иногда может быть и коллективной. Правда, участников в ней не много - не более двух - трех. И они вместе представляют собой единое целое. Они вместе придумывают сюжет, предметно его представляют, и исполняют множество ролей. Но для того, чтобы такого рода игры состоялись, необходимо тонко чувствовать друг друга, уметь понимать друг друга с полуслова, иметь общие интересы и наклонности. Если дети из одной семьи имеют нормальные отношения (что, к сожалению, сейчас встречается довольно редко), то у них можно наблюдать такую игру.

Режиссерская игра, как и другие творческие игры, имеют социальную природу и строятся на все расширяющемся представлении ребенка о жизни взрослых. Новой сферой действительности, которая осваивается дошкольником в этой игре, становятся мотивы, смыслы жизни и деятельности взрослых. Поведение ребенка опосредуется образом другого человека. Дошкольник встает на точку зрения разных людей и вступает с другими играющими в отношения, отражающие реальное взаимодействие взрослых. Одновременно растет умение отображать в игре отношения между людьми, способы поведения в различных ситуациях, представления о которых дети черпают из рассказов взрослых, прочитанных книг, сказок, просмотренных фильмов. Таким образом, перед ребенком открываются не только правила поведения, но и их значения для установления и поддержания положительных взаимоотношений с другими людьми.