

ИГРА + РЕЧЬ = ПОЛЬЗА ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА



Среди всего многообразия детских игр наибольшее значение имеет **сюжетно-ролевая игра**. Она отличается тем, что действие ее происходит в некотором условном пространстве. Детская комната вдруг превращается в больницу или в магазин, или в поле сражения. А играющие дети берут на себя соответствующие роли (врача, продавца, солдата) и действуют от имени этих ролей. В сюжетной игре это всегда парные или дополнительные роли, поскольку всякая роль предполагает другого участника: ребенок может быть врачом, только если рядом есть больной, покупателем, только если есть продавец, и т. п. Поэтому ролевая игра — это деятельность коллективная: она обязательно предполагает других участников и прежде всего сверстников.

Взрослым нужно приложить определенные усилия для того, чтобы ребенок смог преодолеть давление воспринимаемой ситуации и начал говорить без опоры на предметы и действия с ними. А вот в игре такой переход происходит как бы сам по себе, без всяких усилий. Высказывания детей, включенные в игру, хотя и опираются на определенные конкретные предметы, никакого отношения к этим предметам не имеют. А происходит это вот как:

Саша берет в руку карандаш, машет им в воздухе и говорит: «Я Змей-Горыныч, всех заколдую, вот моя волшебная палочка, она всех превратит в каменных». Казалось бы, никакого отношения обычный карандаш к Змею-Горынычу не имеет. И все-таки этот нехитрый предмет помогает Саше переселиться в другой, сказочный мир и оторваться в своем воображении и в своих высказываниях от того, что он видит и держит в руках.

Таня мнет руками носовой платок в пустой тарелке и говорит своей подружке: «Я белье стираю, это мой тазик, а вот порошок, сейчас постираю и пойду с тобой, дочка, гулять, ты пока подожди и поиграй сама». Очевидно, что столь конкретный план действия (постираю, а потом гулять с дочкой пойду) не имеет никакого отношения к манипуляциям Тани с носовым платком. Но именно этот платок помогает девочке взять на себя роль мамы, совершать и планировать характерные для мамы действия.

Конечно же, ни карандаш, ни носовой платок сами по себе не могут перенести ребенка в воображаемую ситуацию. Основным и решающим условием перехода от конкретной, воспринимаемой ситуации в мнимую, воображаемую является речь ребенка. Именно называние предметов новыми именами, обозначение действий, совершаемых с этими предметами, дает новый смысл каждой отдельной вещи, действию, поступку. Когда дети играют, они не только действуют, жестикулируют и манипулируют с игрушками, они еще всегда объясняют, что именно они делают. Без таких объяснений, придающих новый смысл предметам и действиям, невозможно ни принятие роли, ни создание условного пространства игры. Причем речь ребенка, объясняющая игру, должна быть кому-то адресована. Игровое действие должно иметь партнера или зрителя, которому необходимо объяснить, что означает тот или иной предмет или действие. Играя в больницу, обязательно следует договориться, кто врач, а кто больной, где шприц, а где градусник, когда врач дает таблетки, а когда слушает пациента. Без такой договоренности и без взаимного понимания игровая ситуация перестает существовать и рассыпается.



Известно, что дети, плохо владеющие речью, не могут играть в сюжетно-ролевые игры: они не умеют планировать сюжет, не могут взять на себя роль, их игры носят примитивный характер (в основном это манипуляции с предметами) и распадаются под влиянием любых внешних воздействий.

В одном очень интересном психологическом исследовании, проделанном А. Р. Лурия и Ф. Я. Юдович, прослежена история двух близнецов, которые существенно отставали в своем речевом развитии. Они росли в изоляции от других детей, и в результате у них выработался свой собственный, понятный только им язык, основанный на жестах и звукосочетаниях. Их речь не была отделена от предметных действий; они могли говорить только о том, что видели и что делали, хотя речь взрослых они понимали достаточно хорошо. Выяснилось, что эти дети совсем не умели играть. Они не могли принять новое игровое значение предмета и делать с ним что-либо

«понарошку». Им говорили, что ножик это как будто веник, и показывали, как им можно подметать. Обычно дети 3—5 лет охотно принимают новые значения предметов и легко совершают подобные игровые действия. Но наши близнецы, взяв ножик в руки, начинали точить карандаши или что-то резать. Взрослый в игре называл ложку топором и предлагал «понарошку» срубить дерево, но дети удивлялись и не могли понять, как это ложка может быть топором... Они не могли изменять значение предмета и действовать с ним в соответствии с этим новым значением. А ведь эта способность и есть основа ролевой игры.

Для исправления такого положения обоих близнецов поместили в разные группы детского сада. Теперь они не были оторваны от игровой деятельности других детей, как это было раньше, и должны были вступить в разнообразные речевые контакты со сверстниками. Через три месяца ситуация резко изменилась, у близнецов появилась богатая речь, которой они сопровождали свою игру. Например, игра в стройку — погрузка и перевозка кубиков, складывание дома, снова перевозка и т. д. — сопровождалась постоянными комментариями совершаемых действий и планированием будущих действий: «Сейчас нагружу кирпичи и отвезу на стройку... Вот мой грузовик, а там будет стройка. Все, я поехал дж-дж-дж. Давай, сгружай кирпичи...» и пр.

Суть изменений, происшедших в игре близнецов, заключалась в том, что они оказались теперь в состоянии оторваться от непосредственной ситуации и подчинить свои действия игровому замыслу, сформулированному в речи.



Итак, речь и игра дошкольников очень тесно связаны.