



ASPECTS OF THE ROLE-PLAYING IN THE PRESCHOOL AGE

Abstract: Role-playing dominates in the preschool age. By entering into rules, children participate in collective relationships. Control the game action by real rules of behavior. Entering a certain role, the child must act in the same way as the position of the role requires, obeying social rules and norms. This in turn leads to a conscious understanding of the rules and the establishment of relationships between those involved in the game.

Author information:

Viktoriya Kovchazova

PhD

Department of

Preschool and Primary School Education

Faculty of Education

Konstantin Preslavsky – University of Shumen

✉ v.kovchazova@shu.bg

🌐 Bulgaria

Keywords:

role-playing, role, rules, collective relationships

Вотделните етапи от своя живот личността е под влиянието на различни обществени органи, ангажирани с процеса на адаптация, социализация възпитание, обучение, реализация. Предучилищният период е характерен с това, че детската градина основно влияе върху формирането на детската личност и на нейната социализация. Това се реализира посредством видовете дейности в образователните институции, сред които основна е игровата дейност. Съгласно чл. 55 от Закона за предучилищното и училищно образование „Предучилищното образование полага основите за учене през целия живот, като осигурява физическото, познавателното, езиковото, духовно-нравственото, социалното, емоционалното и творческото развитие на децата, отчитайки значението на играта в процеса на педагогическото взаимодействие“ (ЗПУО 2016).

Във възрастта от 3 до 7 години детето основно играе. Мисленето е интуитивно и се характеризира изцяло със субективната гледна точка на детето. Това мислене е егоцентрично, тъй като детето свежда всички свои възприятия към себе си, а не ги съотнася в обективния свят. В социален аспект то не може да различи себе си от другите, често си преписва техните мисли, без дори да осъзнава това. Тези проявления се наблюдават и в игрови план.

Специфичните характеристики на детската игра са свързани с нейните богати творчески възможности, формираща роля по отношение на нравственото и социалното поведение на детето, интегративни функции, свързани с цялостния педагогически процес и процеса на социализация. „Играта интегрира дейностите и чрез тях поставя в единство всички средства за всестранно развитие на детската личност. Посредством играта се осигурява цялостен подход за развитие в единство на всички сфери на личността на детето“ (Петрова 1986). Чрез играта децата встъпват в роля, в колективни взаимоотношения, подчинени на реални правила и поведение, продиктувани от изискванията на детското общество. Основно правилата в семейна среда се усвояват по пътя на подражанието, а в детската градина – чрез играта и обучението.

„Желанието на детето да подражава дословно действията на възрастните не винаги може да бъде осъществено. Тогава се появява мотив за замяна на реалната с игрова форма на участие“ (Ковчазова 2017) .

Руският психолог Александър Запорожец акцентира на действието в играта като на възможност за пресъздаване труда и бита на възрастните - „детето от предучилищна възраст с помощта на своите движения и действия с играчките активно пресъздава труда и бита на окръжаващите възрастни, събитията от техния живот, отношенията между тях и т. н; така се създават условия за осъзнаване от детето на новите области от действителността, а заедно с това и за развитие на съответните потребности“ (Запорожец 1982).

Специализираната литература ни запознава с различни класификации относно видовете игри в предучилищна възраст. Според съотношението на структурните елементи в дадена игра Й. Факирска ги систематизира в две основни групи: творчески игри и игри с правила (Факирска 2012). Г. Пиръов, разделя игрите в три категории: предметни игри, творчески игри и игри с правила.

Творческите игри се подразделят на конструктивни игри, игри- драматизации, сюжетно-ролеви. Игрите с правила регламентират действията на децата. При тях се използва строго определен материал, създаден с оглед покриване на известни образователни и възпитателни цели. Те са с определено предназначение, тъй като според целта преднамерено се подготвят и използват дидактични материали. Игрите с правила се подразделят на: дидактични игри – предметни игри, словесни игри, игри с мултимедия (компютърни); подвижни игри – спортно-подвижни, музикални, дидактични подвижни, сюжетни, безсюжетни. (Стоянова, Ковчазова 2021).

Обект на настоящата разработка е сюжетно-ролевата игра като част от творческите игри в предучилищна възраст. Тя се явява първата самостоятелна творческа игра в този период.

Сюжетно-ролевите игри изграждат и реализират три вида взаимоотношения на детето с околния свят:

- към предметите;
- към другите;
- към себе си.

С приемането на определена роля, детето организира своето игрово поведение, избира роля и в съответствие с това подчинява желанията си. Детето полага усилия да извършва нужното, а не желаното, за да изиграе избраната роля. Детето изявява своите социални компетентности в степен на владене или демонстрира техния дефицит. Докато пресъздава или преобразува в игра вече възприети модели на хора и техните професии, детето овладява социални умения за общуване, обединяване на усилия за постигане на цел, съгласуваност и се учи да реализира личностни контакти (Златева 2013).

Изхождайки от социалните взаимоотношения в игровото действие, могат да се определят следните характерни особености на сюжетно-ролевата игра:

- пресъздаване посредством роля;
- разгръщане на елементарни сюжети;
- проявление на свобода и творчество в действията;
- сполучливо пресъздаване на социалните взаимоотношения на възрастните;
- самоорганизация.

В сюжетно-ролевата игра действията на децата произтичат от ролята. Действията са разнообразни и се повтарят многократно. Игровото поведение в играта може да се променя – децата или директно имитират поведението на възрастните или го интерпретират творчески.

За реализирането на игра-драматизация в условията на детската градина е нужно наличието на:

- *програмни задачи* (насочване на детето за подбиране на сюжетна линия; създаване на условия за напълно самостоятелно разпределение на ролите). Желателно е в една сюжетно-ролева игра да няма смяна на основната роля;
- *създаване на игрови групировки* (семейство, лекарски кабинет, училище, аптека, магазин, пазар).
- *ход на играта* – организация на групата; договаряне за игра; разпределяне на ролите между самите деца;
- преценка за игрите по игрови групировки;
- перспектива за развитие на играта.

Както беше споменато, в сюжетно-ролевата игра детето извършва дейност, която е желана. В противен случай играта се превръща в отблъскваща за него и скоро започва да я отбягва. Важно е също така детето само да избере темата на играта си, предметите и материалите, с които ще борава, както и само да постави игровия сюжет. Тук се отваря скоба, че тази самостоятелност е относителна. Сюжетно-ролевата игра има нива на проявление. Докато детето достигне ниво, в което самоорганизира играта на базата на натрупан опит минава време и тук се намесва педагога, който спомага за усвояване на необходимия игрови и житейски опит. Нужно е детският учител да предизвика желание и стремеж у децата да играят на дадена игра чрез предварителни разговори, четене на литературен текст, внасяне в занималнята на тематични играчки и предмети, отнасящи се до дадена игра. За да се насочат децата да играят напр. „на аптека“, няколко дни преди това в стаята могат да се внесат бяла престилка, теглилка, опаковки от лекарства. Предлага се на децата да ги разгледат, провежда се кратка беседа за предназначението им като се цели по този начин децата да осъзнаят същността на предстоящата игра. Така децата ще си мислят, че сами избират играта си.

В сюжетно-ролевата игра децата проявяват колективизъм. Създават се добре обособени колективи, в които участниците в играта общуват, съгласуват действията си и разпределят ролите си.

От самото наименование на играта става видно, че освен роли в една сюжетно-ролева игра присъства и сюжет. Той е другият важен компонент на този вид игрова дейност. Сюжетните линии могат да пресъздадат определени обществени взаимоотношения – битови ситуации от семейството, както и определени професии или трудова дейност на хората. Битовите сюжети са най-близки до детето. То ги „взема“ от своето семейно обкръжение и ги пресъздава в игровата си дейност през целия предучилищен период, като ги надгражда. За да пресъздаде дадена професия, детето трябва да натрупа съществен опит, знания и умения.

Сюжетът на една игра всъщност представлява план, по който ще се реализира самата игра. Дава отговор на въпроса „На какво ще играем?“, едва след което започва разпределянето на ролите.

За реализиране на сюжета в игровото взаимодействие е нужно наличието и на предмети, играчки, аксесоари, с което да се придаде автентичен вид на самата игра, да се наподобят реалната предметно-битова обстановка. Понякога децата използват и предмети-заместители, които в никакъв случа не препятстват протичането на сюжетната линия.

Учителят може да провокира продължителността на сюжетно-ролевата игра като внася допълнителни нови елементи, подтиква децата да усложняват игровата ситуация, дава идеи от ролята на съиграч. Педагогическото „ръководене“ на играта е насочено към обогатяване на сюжета и формиране на игрови способности на поведение.

Натрупвайки опит и превръщайки сюжетно-ролевата игра в самостоятелно организирана дейност, детският учител влиза в ролята на наблюдател. Той може да си направи изводи относно психическото, физическото и умствено развитие на детето. Получава информация как детето се вписва в колектива и как формира самостоятелно поведението си.

Възпитателната, социалната и формиращата роля на сюжетно-ролевата игра е от значение през предучилищния период.

Възпитателна роля – играта има силно влияние върху децата със своя непринуден характер и се явява като силно възпитателно средство.

Социална роля – в сюжетно-ролевата игра децата пресъздават сюжети от заобикалящата ги среда и активно обуват помежду си. Това ги прави социално подготвени за следващите периоди от тяхното развитие.

Формиращ фактор – сюжетно-ролевата игра формира поведение на децата, отношението им към заобикалящия свят и засилва мисловната им дейност.

От набелязаните моменти, относно сюжетно-ролевата игра могат да се направят следните изводи:

- ✓ Тя е доброволна и генетически зряла форма на детска игра;
- ✓ Сюжетно-ролевите игри имат развиващи функции за детето в предучилищна възраст;
- ✓ Те са основен вид самостоятелна дейност на децата;
- ✓ Игрите предполагат определен сюжет, който самостоятелно се задава и изпълнява от децата;
- ✓ Децата приемат ролите на възрастните и в игрови ситуации ги възпроизвеждат;
- ✓ Сюжетно-ролевата е показател за изградена готовност за общуване.

Сюжетно-ролевата игра по своята същност е творческа, отразителна, колективна, целенасочена, организирана, непродуктивна дейност. Тя решава комплекс от задачи, свързани с цялостното развитие на детската личност. В нея присъстват знания и умения от всички раздели и дейности на възпитателната работа. В ролевата игра детето проявява мисловна дейност. Чрез нея то опознава околната действителност и извършва проверка на получените знания (Ковчазова 2017).

В своята сюжетно-ролева игра децата отразяват отношението на хората към околния свят, което включва познавателни, нравствени и естетически елементи. За усъвършенстване на интегративните функции на сюжетно-ролевата игра допълнителното насочване на вниманието следва да обхваща усвоеното от различни модели, пречупено през призмата на претворяваната в играта тема. По този начин сюжетно-ролевата игра ще засили познавателния интерес у децата, а това ще провокира появата на творчество и елементи на самовъзпитание.

References:

1. Fakirska, Y. (2012). Preduchilishtna pedagogika. Savremenni proektsii i problemi Ruse: Rusenski universitet „Angel Kanchev”, 2012.
2. Kovchazova, V. Rolevata igra i neinoto znacenie za socializciata v preduchilishtnia period. Godishnik na PF Inovacii v obrazovaniето, XXI D, 2017.
3. Zakon za preduchilishtnoto I ucilishtnoto obrazovanie, v sila ot 01.08.2016
4. Zaporojec, A. Education and training in kindergarten. M, S, 1982.
5. Zlateva, Sl. Child – game – socialization, Bl., 2013.
6. Pertova, E. Integrative features of the game. NP,S, 1986.
7. Stoyanova I., V. Kovchazova. Detskata gradina – sreda za igra I socializacia. V. Tarnovo, ISSN: 2534-9317, 2021