

Кривонос Ю.Д., студ. гр. 212 ФКиСКД
БГУКИ
Научный руководитель – Козловская Л.И.,
канд. пед. наук, профессор

ВОЗМОЖНОСТИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В РАЗВИТИИ ПОДРОСТКОВ

“Восьмое чудо света” – так образно высказался об игре её исследователь и популяризатор педагог С.А. Шмаков. И назвал он игру чудом не за долголетие и “живучесть” а за “те колоссальные, скрытые порою от глаз воспитательные резервы, за огромные возможности” [1].

Л.С. Выготский говорит, что критерием игры является наличие мнимой ситуации. Что такое мнимая ситуация? Это ситуация, в которой имеет место расхождение мнимого поля и поля смыслового. Например, ребенок может "придумать", что папин галстук – это змея, а пластилиновые бананы – это настоящие фрукты. На лицо расхождение мнимого и реального: галстук – это не змея, но предполагается, что все именно так. Ведущее звено игры – это воображение, следовательно, по Выготскому игра тоже начинается лет с трех, когда ребенок начинает намеренно фантазировать.

В педагогической литературе выделяются следующие типы игр: подвижные, строительные игры, дидактические игры и ролевые игры. В данной статье мы рассмотрим подробнее специфику и особенности ролевой игры и её значение в жизни подростков.

Ролевые игры – игры, в которых дети подражают бытовой, трудовой и общественной деятельности взрослых, например, игры в школу, дочка-матери, магазин, железную дорогу. Они уже давно были выделены психологами и педагогами из других видов игр. Ролевая игра, кроме обязательных для любой игры признаков, включает еще два требования:

1. В ролевой игре обязательно предполагается наличие организатора игры (общепринятый термин "мастер").

2. В ролевой игре основным механизмом "запуска" игры является "роль" – комплекс правил и ограничений, которые принимает на себя человек, желающий принять участие в игре.

Образно говоря, ролевою игру можно сравнить с театральным представлением по пьесе, в которой прописан только первый акт, а все остальное оставлено на откуп "актерам", как и что они сыграют, то и получится.

Подростковый возраст — стадия онтогенетического развития между детством и взрослостью (от 11–12 до 16–17 лет), которая характеризуется качественными изменениями, связанными с половым созреванием и вхождением во взрослую жизнь.

Этот возраст очень часто называют «трудным», переходным.

В подростковом возрасте у ребенка происходит демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение на позиции «я – взрослый». Поэтому в энергичной самостоятельной деятельности подростки видят средства приближения к идеалу взрослости.

Подросток полон противоречий. Недаром у поэта Е. Винокурова сказано:

Отрочество – это беспокойство:

«Вдруг я не такой, как все?»

И ужас. «Вдруг я такой, как все?»

Явно претендуя на позицию взрослого, старшие подростки 13-14 лет редко затевают творческие ролевые игры. Они хотят все желаемое осуществлять реально, а не условно в игре. Но это часто не осуществимо. И, как показывает опыт, подростки стремятся участвовать в сюжетно-ролевых играх, организованных в коллективе, в рамках которых они, как правило, осуществляют серьезную, часто трудовую деятельность.

Долгое время роль творческой игры в воспитании подростков недооценивалась, т.к. психологи и педагоги считали, что творческие ролевые игры к школьному возрасту уступают место играм с правилами и

спортивным играм, что творческая ролевая игра вообще перестает занимать сколько-нибудь значимое место в жизни школьника.

Общее количество игр в подростковом возрасте необычайно велико. В проведенном исследовании В.М. Григорьевым, выявлено, что у одного подростка в течение года может быть от 372 до 818 различных игр и забав. В результате наблюдения более чем за сотней подростков у них было зафиксировано более 1400 игр в течение года, из которых 120 были сюжетно-ролевыми. Так что существующее мнение, среди некоторых педагогов, о резком сокращении ролевых игр среди подростков не подтверждается практикой.

На наш взгляд, трудность вовлечения подростка в игру состоит в том, что, желая быть «взрослым», подросток принимает позицию взрослого, то есть начинает относиться к игре как детской забаве. С другой стороны их стремление «просмотреть» и «примерить» взрослые роли и отношения, сохранив при этом полную автономию и независимость, приводят к активному использованию игр - фантазирования, игр - грез. Выдающийся психолог А.Н. Леонтьев относит ролевые игры к рубежным играм, т.е. находящимся на грани игры и неигровой творческой деятельности.

Рассмотрим возможности ролевых игр в развитии личности подростка.

Ролевые игры служат для:

- предоставления возможности полноценного общения в досуговом коллективе сверстников;
- преодоления барьера информационной и психологической замкнутости и отчужденности. (Игра снимает то жесткое напряжение, в котором пребывает подросток в своей реальной жизни, и заменяет его добровольной и радостной мобилизацией духовных и физических сил);
- формирования социально-психологической компетентности в сфере межличностного общения;
- более глубокого и творческого осознания и освоения малознакомых жизненных сфер;

- развития навыков взаимной психологической помощи в различных сложных ситуациях. (Игра дает понятие о чести. Для нее не существенно, кто именно победит, но важно, чтобы победа была одержана по всем правилам, и чтобы в борьбе были проявлены с максимальной полнотой мужество, ум, честность и благородство);
- игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Выработывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели;
- игра дает развитие воображения, поскольку оно необходимо для создания новых миров, мифов, ситуаций, правил игры;
- игра дает развитие остроумия, поскольку процесс и пространство игры обязательно предполагают возникновение комичных ситуаций, хохм и анекдотов;
- игра дает развитие психологической пластичности. Игра далеко не одно только состязание, но и театральное искусство, способность вживаться в образ и довести его до конца.

Нами рассмотрены лишь некоторые особенности ролевой игры и её значения в жизни подростков.

Мы уверены, что проблема игры – одна из самых важных и сложных, требует особого внимания психолого-педагогических наук, так как от ее правильного решения, возможно, зависит весь процесс воспитания подрастающего поколения.

Список использованной литературы:

1. Шмаков, С.А. Игра и дети / С.А. Шмаков. – М: Знание, 1968. – 64 с.