**Развитие воображения в игровой деятельности**

**(выступление на педсовете)**

Л. С. Выготский говорил, что основой игры является мнимая или воображаемая ситуация. Что же это такое? У Л.С.Выготского находим и ответ на этот вопрос. Оказывается, воображаемая ситуация имеет место там, где есть расхождение наглядного поля и поля смыслового.

Помните «волшебные» слова детства — «понарошку», «как будто»? Вот когда «я понарошку машина, мамина помада понарошку свисток, а папин ремень понарошку змея (или поезд)», тогда есть игра. И, как видите, во всех приведенных примерах игрушек нет, а игра есть. Вот это «волшебное» слово и делает то, что Л.С.Выготский называл «расхождением смыслового и видимого поля». Видишь одно, а представляешь другое

это — воображение, суть которого, как вы помните, состоит в переносе функций с одного предмета на другой. Поэтому и мнимая ситуация — критерий игры — может с полным правом называться воображаемой ситуацией, а игра — волшебной палочкой волшебника.

Сюжетно-ролевая игра не единственный вид игры в дошкольном возрасте и, главное, не первый вид игры. Ребенок до ее появления должен овладеть двумя другими видами игры. А если он не научился, не овладел ими, если мы, взрослые, не помогли ему в этом, то тогда он не сумеет играть ни в сюжетно-ролевую игру, ни в другие виды игры, возникающие вслед за ней. Что это за виды игры?

На рубеже 2—3 лет у ребенка возникает интересное занятие: он берет множество мелких предметов и расставляет их перед собой на стуле, на полу или на подоконнике. Он издает не очень нам понятные звуки, переставляет предметы, убирает одни и на их место ставит другие. Причем это могут быть самые разные вещи: и кубики, и пуговицы, и мамина помада, и папины гвозди, и множество "других мелких вещей, которые попадутся ребенку под руку. Взрослые, как правило, не очень обращают внимание на эту деятельность (если только малыш не использует в ней совсем запретные предметы). И действительно, на первый взгляд, ну какая б ней польза? А ведь на самом деле перед нами — игра! Да, да, первая форма игры, без которой ни ее других форм, ни воображения у ребенка не разовьется. Психологи назвали эту игру режиссерской. ребенок в этой игре сам создает сюжет-сценарий.

Очень важно поэтому [даже необходимо.'), чтобы первые игры малыша развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам. Конечно, эти сюжеты еще очень просты, они могут состоять всего 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. Вот тут-то и нужны кубики, которые могут быть и машинками, и человечками, и кирпичиками, и просто кубиками, и нужна мамина помада, из которой может получиться замечательная пушка или цветок, нужны папины гвозди, которые превратятся в солдатиков или перекресток с регулировщиком. Другими словами, ребенок в этой игре начинает переносить функции с одного предмета на другой.

Третье сходство с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, т.е. представляет в пространстве, кто где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдет на «сцене». Поэтому малыш может очень долго заниматься с различными мелкими предметами.

Наконец, последний, четвертый момент, на который мы хотели бы обратить внимание, это то, что ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру «дикторским» текстом.

Ребенок-режиссер приобретает необходимое качество для дальнейшего развития игры — он научается «видеть целое раньше частей».

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

Таким образом, в режиссерской игре ребенок обучается придумывать сюжет, соединяя отдельные предметы в одном рассказе.

В самом начале четвертого года жизни у ребенка возникает новый вид игры, который получил название игры образно-ролевой.

Образно-ролевая игра дает возможность малышу по-новому общаться со взрослыми. От непосредственного общения, от привычных слов, от уже знакомых интонаций ребенок научается переходить к контекстному, выдуманному им самим, новому и оригинальному типу общения.

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.

В сюжетно-ролевой игре основное внимание ребенка направлено на социальные отношения людей. Именно поэтому ребенок и начинает обыгрывать знакомые темы — магазин, больница, школа, транспорт, и многие другие.

Если раньше дети не нуждались в специальной работе по ознакомлению их с окружающим, то теперь обстоятельства изменились и от взрослых требуются дополнительные усилия.

Во-первых, нужно включить такие сведения, которые ребенок сможет потом использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или иной сфере деятельности, и, главное, те отношения между ними, которые существуют в жизни. Например, в рассказе о парикмахерской должны обязательно фигурировать мужской и женский мастера, маникюрша, кассир, клиенты, пришедшие стричься, укладывать или красить волосы, бриться, делать маникюр и т.п.

Второе правило предполагает очень сильную эмоциональную окраску происходящего. Это возводит обыденное дело в ранг события. Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Проще всего достичь нужного эффекта, если у героев вашего рассказа что-то не получается, если происходит какая-нибудь нелепица. Ну, например, вернемся в парикмахерскую: у парикмахера вдруг куда-то пропали ножницы, кого-то вместо обычной краски покрасили в голубой цвет, кто-то шел стричься, а попал к врачу. Обратите внимание, что все нелепицы должны быть очень тесно связаны с информацией, которую ребенок будет затем использовать в игре, но вот «откроет» он ее для себя сам. Оказывается, парикмахеры одевают халаты, мастеру нужны ножницы, чтобы стричь, и в парикмахерской красят совсем не теми красками, какими малыш привык рисовать, и кресло должно подниматься и опускаться при помощи педали. Кроме этого, все нелепицы проговаривались, проигрывались участниками событий.

Таким образом, малыш получает возможность и способность затем включить полученный опыт в свою игру, чего мы с вами и хотели добиться.

Сюжетно-ролевая игра, развиваясь, выдвигает на первый план игровое правило, которое начинает исполнять ведущую роль, и на сцене появляется новый вид игры — игра с правилами.

Умирая, игра с правилами оставляет нам многие нерешенные проблемы. Так, например, где, в какой деятельности можно научить детей договариваться друг с другом? Как научить детей уступать друг другу? Или вот вроде бы школьная проблема, но имеющая глубокие корни в дошкольном детстве: как научить ребенка слышать товарища, продолжать его мысль, владеть коллективной учебной деятельностью?

Таким образом, игра с правилами, наряду с рассмотренными нами режиссерской, образно-ролевой и сюжетно-ро-левой играми, — необходимое условие развития воображения в дошкольном возрасте. Эта игра дает ребенку две необходимые способности. Во-первых, выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации.

Во-вторых, игра с правилами учит общаться. Ведь большинство игр с правилами — это игры коллективные. В них встречаются два рода отношений. Это отношения соревновательного типа — между командами, между партнерами, у которых прямо противоположная цель (если один выиграет, то другой проиграет), и отношения подлинного сотрудничества — между участниками одной команды. Такое сотрудничество, участие в коллективной деятельности помогает ребенку «выйти» из ситуации и проанализировать ее как бы со стороны. Это очень важно. Например, ребенок играет в «колдунчики». Он убегает от «колдуна» и, кроме этого, может «рассалить», «оживить» уже заколдованного. Сделать это малышу бывает страшно: его ведь могут заколдовать. Но если взглянуть на ситуацию извне, то оказывается, что если он расколдует своего товарища, то тот потом сможет расколдовать его самого. Умение посмотреть на ситуацию со стороны непосредственно связано с самым важным компонентом воображения — особой внутренней позицией. Ведь именно эта позиция и дает ребенку в руки ту волшебную палочку, при помощи которой он может вносить смысл в ситуацию, делать плохое хорошим, страшное смешным. в основе игры с правилами лежит воображаемая ситуация. Именно она позволяет ребенку осмыслить предложенные правила (самому их обыграть), присвоить их и следовать им. Только в этом случае правила будут не «тетиными», а близкими ребенку, только тогда он сумеет подчиняться им не из-под палки, а по собственному желанию.

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 так же один 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 все действия речью, а порой и заменяет ею все действия.

Режиссерская игра в старшем дошкольном возрасте иногда может быть и коллективной. Правда, участников в ней немного — 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 и иметь общие интересы и наклонности.

При анализе разных видов игр мы проследили все три взаимосвязи, существующие между воображением и игрой. мы вычленили компоненты воображения, установили логику развития игровой деятельности и обнаружили взаимосвязь воображения и игры на разных этапах дошкольного детства.