

6. Коршиков В.М. Соотношение физических упражнений разной направленности и их влияние на двигательную подготовленность учащихся 7-8 кл. в учебном процессе: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. – М., 1969. – 18 с.

7. Любомирский Л.Е., Чернов Ю.А. Методико-педагогические аспекты двигательной подготовленности учащихся старших классов // Повышение физической подготовленности юношей 9-10 классов общеобразовательной школы. – М., 1981. – С. 3-13.

8. Матвеев Л.П. Теория и методика физической культуры. – М.: ФиС, 1991. – 543 с.

9. Настанова з фізичної підготовки у Збройних Силах України // Наказ Міністра оборони України від 05.11.97. № 400.

10. Никитюк Б.А. Адаптация, конституция и моторика // Теория и практика физической культуры, 1989. – № 1 – С. 40-42.

11. Новосельский В.Ф. Физическая подготовка допризывников. – К., 1985. – С.72.

12. Ратушная Л.И. Комплексное развитие основных двигательных качеств юношей 16-17 лет на уроках физической культуры в общеобразовательной школе: Автореф. дисс. ... канд. пед. наук. – М., 1985.

13. Романенко В.А. Двигательные способности человека. – Д.: "Новый мир", 1999. – 336 с.

14. Семенов М.И. Реализация дифференцированного подхода в физическом воспитании учащейся молодежи. – Ленинград, 1982. – 88 с.

15. Шиян Б.М. Методика фізичного виховання школярів. – Львів: ЛОН-МІО, 1996. – 232 с.

16. Яремчук В.П. Ефективність експериментального силового режиму у фізичній підготовці курсантів 1 і 2 років навчання: Дипломна робота. – Кам'янець-Подільський державний педагогічний університет, 1997. – 63 с.

Богинская Ю.В.

Крымский государственный гуманитарного института

РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО СОЦИАЛИЗАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Ролевые игры были созданы и развивались как метод нетрадиционной педагогики. Цель такого подхода – социальная адаптация детей и подростков в условиях трансформации общества в привычной и естественной для них форме – игре. Опираясь на определение ролевых игр в его традиционном использовании,

и выделив основные черты, характерные для этой формы игры, предлагается следующая трактовка этого явления:

В широком смысле – ролевые игры – это творческий процесс, разворачивающийся по оговоренным заранее, но не жестко фиксированным правилам, то есть не имеющий четкого сценария и движущийся по нескольким сюжетным линиям.

В узком смысле – ролевые игры – активное принятие игроком художественного или исторического образа, определяющее его место в иерархической системе, круг контактов, образ мыслей и действий в канве моделируемых исторических или литературных событий.

Термин "ролевая игра" весьма многозначен. В психотерапии рассматриваются клинические ролевые игры, и все поведение человека представляется как совокупность разыгрываемых им ролей. С психологической точки зрения «содержанием ролевой игры является не предмет и не его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами; не человек – предмет, а человек – человек» [5]. В соответствии с принятыми в отечественной психологии взглядами, ролевая игра считается высшей формой развития детской игры. Она достигает своего расцвета в дошкольном возрасте, выступая в этот период в качестве ведущей деятельности, а затем уступает свою ведущую роль учебе и больше не рассматривается в качестве самостоятельной движущей силы дальнейшего развития. Но как же тогда относиться к ролевым играм детей более старшего возраста (а также играм взрослых)?

Ролевые игры, как основывающиеся на субъектно-субъектных отношениях, ближе всего именно к категории «общение». Можно сказать, что ролевая игра – это одновременность двойного общения: реального воображаемого, т.е. разыгрываемого. Специфика современной игры связана все с более расширяющимся спектром социальных ролей, которых вынужден играть современный школьник, например: в школе – Ученик, Воспитанник, среди друзей – Свой парень, Друг, Товарищ, в магазине – Покупатель, в семье – Сын, Брат и т.д.

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю стороны явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них. Это, конечно, никак не значит, что играющему доступны только его собственные чувства. Как только он "войдет в роль", ему откроются не только чувства его роли, которые станут его собственными чувствами, но и чувства партнеров, объединенных с ним единством действия и воздействия. Когда ребенок играет ту или иную роль, он не просто фиктивно переносится в

чужую личность; принимая на себя роль и входя в нее, он расширяет, обогащает, углубляет свою собственную личность. На этом отношении личности ребенка к его роли основывается значение игры для развития не только воображения, мышления, воли, но и личности ребенка в целом.

Известный интерес для организации воспитательного процесса представляет положение Дж. Мида о трех стадиях социализации. *На первой* из них (*имитация*) дети копируют поведение взрослых, не всегда понимая его. *На второй* (*ролевые игры*), исполняя в играх взрослые роли, «примеряя» их на себя, они учатся придавать своим мыслям и действиям те же значения, что и взрослые. *На третьей*, завершающей стадии (*коллективные игры*) ребенок к пониманию ожиданий отдельных людей добавляет групповые ожидания. Следование правилам ролевых игр подготавливает детей к выполнению правил игры в обществе, закрепленных в законах и нормах. Подобная модель открывает широкие возможности для воспитания в коллективе и через коллектив, для широкого использования игровых форм обучения и воспитания.

Не только в игре, но и в жизни роль, которую личность на себя принимает, функции, которые она в силу этого выполняет, совокупность отношений, в которые таким образом включается, накладывают существенный отпечаток на саму личность, на весь ее внутренний облик.

Как известно, само слово «личность» (по-латыни *persona*), заимствованное римлянами у этрусков, первоначально означало «роль» (и до того – маску актера); римлянами оно употреблялось для обозначения общественной функции лица (*persona patris, regis, accusatoris*). Переход этого слова на обозначение личности в современном смысле этого слова отражает общественную практику, которая судит о личности по тому, как она выполняет свои общественные функции, как она справляется с ролью, возложенной на нее жизнью. Личность и ее роль в жизни теснейшим образом взаимосвязаны; и в игре через роли, которые ребенок на себя принимает, формируется и развивается его личность, он сам.

В игре, как в фокусе, собираются, проявляются и через нее формируются все стороны психической жизни личности; в ролях, которые ребенок, играя, на себя принимает, расширяется, обогащается, углубляется сама личность ребенка. В игре в той или иной мере формируются свойства, необходимые для учения в школе, обуславливающие готовность к обучению.

Из общения со взрослыми ребенок черпает и мотивы своих игр. При этом особенно сначала, существенная роль в развитии игр принадлежит подражанию действиям взрослых, окружающих ребенка. Взрослые направляют игры ребенка так, чтобы они стали для него подготовкой к жизни, первой «школой» его ранних детских лет, средством его воспитания и обучения.

В творческой ролевой игре ребенка всегда есть цель и результат. Цель игры заключается в осуществлении взятой на себя роли. Будучи насыщена общественными функциями и правилами поведения, роль определяет способы и характер действий ребенка в игре. Результатом игры является осуществление ребенком взятой на себя роли. Соотношение между целью и результатом в ролевой игре может быть даже более обязательным, чем в других, так называемых продуктивных деятельности детей.

Ролевые игры имеют неисчерпаемые возможности отображения разнообразных отношений, в которые вступают люди в реальной жизни. Игра ориентирует на планирование речевого поведения и предвидение поведения собеседника; развивает умение оценивать поступки свои и других. Постановка проблемы и необходимость ее решения, поиск единого правильного с точки зрения участника выхода способствует развитию логического мышления, творческого представления; умения аргументировано высказываться, убедить собеседников, учитывая при этом их аргументы и факты; обостряет внимание. Ролевая игра помогает побороть стыдливость, преодолеть психологический барьер, способствует формированию веры в свои силы.

Преимущества игры лежат в том, что она дает возможность не только усовершенствовать приобретенные, но и получать новые знания, потому что заставляет вспоминать пройденный материал, думать о возможности его использования в новых условиях. При этом позитивный эмоциональный фон игры способствует более глубокому, осмысленному запоминанию знаний. Обстоятельства и ситуации, которые могут изменяться, особенности участников игры (владение языковым материалом, быстрота протекания процесса мышления, способность своевременно актуализировать раннее усвоенные знания, наличие умений и навыков общения, характер межролевого и межличностного взаимодействия) становятся основными факторами, которые обуславливают социализирующий характер ролевой игры. На каждом этапе ролевой игры возможны изменения ее условий, полное или частичное введение новых обстоятельств, подбор разных вариантов решения поставленного задания или введения новых более сложных заданий, замена участников.

Сегодня наблюдается определенный интерес к использованию метода ролевой игры в школьной практике. Ролевая игра дает возможность воссоздать практически любую ситуацию в «ролях». Это позволяет лучше понять психологию людей, стать на их место, выяснить, что ими двигало во время принятия решения. Благодаря ролевой игре происходит психологическая переориентация школьников. Каждый начинает понимать, что он уже не ученик, который отвечает перед учителем, а лицо, которое имеет определенные права и

обязанности и несет ответственность в принятии решения. Метод ролевой игры имеет такие разновидности: «игровое проектирование» и «инсценизация».

Классификацию ролевых игр можно провести по различным признакам, связанным с созданием и проведением игр. Игры делятся на классы в зависимости от способа их создания и места проведения, по уровням сложности и по временному или целевому признаку. В данной статье представлен один из примеров классификации.

Разделение по территориальному признаку (**настольные ролевые игры, павильонные, ролевые игры на местности**).

Разделение по уровням сложности (военные игры, сказочные, историко-этнографические, информационные игры).

Разделение по методу создания (**базовые игры, условные**).

Разделение по целевому признаку или по протяженности (**целевые игры, игры с открытым концом, нон-стоп (игры без остановки)**).

Уровни участия в игре (**пассивное участие ("Экскурсант"), ограниченное участие ("Ведомый"), свободное участие ("Игрок")**).

Ролевая игра как игровая форма обучения и воспитания в обычном своем проявлении является преимущественно групповой формой организации учебно-воспитательного процесса. Одним из основных принципов технологии игровой деятельности является принцип рационального сочетания коллективных и индивидуальных форм и способов учебной работы.

Преимущество ролевой игры в том, что для участия в игровом моделировании не требуется никаких репетиций, поэтому не теряется новизна предстоящей деятельности, что служит несомненным источником постоянного интереса школьников к событиям в игре и развития их разносторонности.

Организуя учебно-воспитательный процесс и выбирая оптимальные методы, учитель должен знать, какие функции могут выполнять ролевые игры. Можно выделить такие функции ролевой игры в учебно-воспитательном процессе: *стимулирующая, информирующая, формирующая, моделирующая, корректирующая* [1].

Ролевая игра одновременно – развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, самореабилитации, сотрудничества, содружества, сотворчества с взрослыми, посредник между миром ребенка и миром взрослого.

Современная гуманистическая школа нацелена на индивидуальный и межличностный подходы к каждому ребенку. Игра – неопенимый в этом помощник. В игре ребенок – автор и исполнитель, и практически всегда творец, испытывающий чувства восхищения, удовольствия, которые освобождают его от дисгармонии. Игры бескорыстны, через них идет нескончаемый поток

информации, которую дети в игре обогащают, и потому их фантазия становится более насыщенной, содержательной, интересной. В равной степени важно наличие игр индивидуального, парного (двухного), группового, командного и массового характера, игр самобытных и комплексных.

Игры ценны автономно, но, прежде всего в системе их использования. Системность игровой практики – это периодичность и длительность использования целенаправленных программ (групп, комплексов, "цепочек") игр, ориентированных на решение конкретных воспитательных задач, на конкретные жизненные ситуации.

Возникает сверхзадача – создать игровую образовательную систему, в которую войдут игроучебники, игровые дидактические аксессуары, игрокниги, популяризирующие школьные науки; дидактические игротеки (компьютерные учебные игры; программы игр по всем учебным предметам и др.). Игровая образовательная система – это игроклассы, игроуроки, игровые городки в школьных дворах, игротеки на правах библиотек, игровая "наглядность" школьных кабинетов и коридоров, специгры в школьных рекреациях и произвольная система стихийных детских самобытных игр, длительно хранящихся в опыте поколений детей. Важно возобновление традиций создания литературы по игре для всех слоев населения, прежде всего для детей.

Література

1. Дейч О. Ігрова діяльність у вихованні культури поведінки молодших школярів // Початкова школа. – 2000. – № 5. – С.37-38.
2. Олексін Ю. Гра як форма навчання та виховання // Історія в школах України. – 2000. – № 4. – С. 52-54.
3. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 269 с.
4. Ролевые игры и их проведение // Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М.: Флинта, 1998. – 192 с.
5. Эльконин Д.Б. Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры // Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии. – М.: МГУ, 1981. – 63с.