

А.Н. Харчевникова

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (г. Санкт-Петербург)

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ КУЛЬТУРЫ ГЕНДЕРНЫХ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Проблемы культуры гендерных взаимоотношений

Дошкольный возраст — важный период для воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей. Именно в данный период у них формируются первоосновы качеств мужественности и женственности, первые длительные взаимоотношения, модели поведения в семье и в обществе, симпатии друг к другу, детская субкультура, полоролевая «Я-концепция». Актуальной задачей современной системы дошкольного образования является воспитание культуры гендерных взаимоотношений детей как субъектов социальных отношений. Такие важные субъектные проявления, как активность, самостоятельность, инициативность, избирательность, свобода выбора, целеустремленность, творчество, необходимо развивать у детей обоего пола. В дошкольном возрасте воспитание культуры взаимоотношений мальчиков и девочек предполагает целенаправленную педагогическую работу, которая включает развитие у ребенка ценностного отношения, интереса к представителям своего и противоположного пола, желания и умений взаимодействовать друг с другом, договариваться, мирно решать конфликты, становление позиций мальчика и девочки как субъектов социальных отношений; формирование модели поведения, соответствующей полу ребенка, опыта и способов совместного взаимодействия, сотрудничества в детских видах деятельности.

Наиболее сенситивным возрастом для воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей является средний дошкольный, т.к. именно в этом возрасте наблюдается консолидация детей со сверстниками своего пола. В среднем дошкольном возрасте продолжает развиваться то звено самосознания, которое представляет ребенка как мальчика или девочку. Это, прежде всего, проявляется в сюжетно-ролевых играх детей, в которых они подражают социальным ролям взрослых. Для игры они группируются по признаку пола, т.к. именно в среднем дошкольном возрасте возникают особый интерес к детям своего пола, специфическое чувство «мы» («мы — мальчики», «мы — девочки»). Поэтому сюжетно-ролевая игра является одним из важных средств воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей, в целом полоролевого развития. Она позволяет ребенку приобщиться к самым разнообразным сферам жизни взрослых.

Сюжетно-ролевая игра для ребенка — это особый мир, где есть возможность реализации своих интересов, желаний, предпочтений, фантазий, обретения опыта взаимодействия с представителями обоего пола, свободы выбора, инициативности, самостоятельности,

творчества. Игра позволяет ребенку примерить самые разные социальные роли, взаимоотношения (игровые и реальные), получить массу положительных эмоций, впечатлений, незабываемых, радостных моментов.

Исследователи И.Кононова, С.Литвинова отмечают, что игровое взаимодействие следует понимать как поступки, совместные действия, а игровые взаимоотношения — как их личностную основу. Освоение способов взаимодействия со сверстниками помогает становлению таких взаимоотношений, как обоюдная симпатия, взаимопомощь, понимание эмоционального состояния партнера, что, в свою очередь, качественно меняет характер и содержание взаимодействия. Если не уделяется должного внимания созданию условий для игровой деятельности и если знания детей о мире не обогащаются представлениями о разного рода взаимоотношениях между людьми, то они не овладевают умением согласовывать свои действия. В результате игры носят стереотипный характер, чаще всего они кратковременны, сюжет не развивается и не усложняется, а взаимоотношения весьма обеднены.

Играя, ребенок всегда находится на стыке реального и игрового мира, занимает одновременно две позиции: реальную — ребенка и условную — взрослого. Но у мальчиков и девочек разное игровое отражение мира взрослых, что обусловлено их половой принадлежностью. Для того чтобы сюжетно-ролевая игра стала средством воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей, необходимо правильно ее организовать.

Организацию сюжетно-ролевой игры детей важно строить на результатах диагностики особенностей игровой деятельности мальчиков и девочек. В исследовании В.А. Деркунской и А.Н. Харчевниковой доказано, что сюжетно-ролевая игра мальчиков и девочек пятого года жизни имеет свои особенности, которые проявляются в игровых интересах, выборе сюжетов, игровых умениях (сюжетосложении, распределении ролей, ролевом взаимодействии), игровом творчестве. Эти особенности являются как традиционными, так и новыми, современными.

К традиционным особенностям можно отнести то, что девочки предпочитают игровые сюжеты, отражающие типично женские интересы: моду, домашние дела и обязанности женщины, женские профессии; мальчики предпочитают игровые сюжеты, отражающие мужские черты (смелость, героизм, отважность), интересы, мужские взаимоотношения в мужских профессиях и деяниях. То есть тематика сюжетно-ролевых игр девочек социально-бытовая, а у мальчиков — техническая и общественная. Девочки и мальчики выбирают роли, характерные для представителей своего пола. Девочки и мальчики пяти лет играют только с детьми своего пола. К современным особенностям относятся игровые интересы мальчиков, связанные с социокультурным пространством жизни, т.к. они многое заимствуют для игр из мультфильмов, рекламы, кино; игровые интересы девочек, связанные с современным бытовым пространством жизни взрослых. Объединение девочек для игр основано на их интересе друг к другу, а у мальчиков — на интересе к игровому содержанию, замыслам партнеров по игре. В сюжетно-ролевые игры как девочек,

так и мальчиков входят разнообразные игрушки, а не только ими предпочитаемые. Ролевые действия девочек стереотипнее, мальчиков — разнообразнее. Как мальчики, так и девочки испытывают трудности в комбинировании сюжетов. Уровень развития игры у мальчиков выше, чем у девочек.

Выявленные особенности ярко раскрывают детскую игровую субкультуру современных мальчиков и девочек среднего дошкольного возраста, гендерную специфику игровой деятельности детей, а также их взаимоотношений. Организация игровой деятельности с учетом изученных особенностей позволяет педагогам воспитывать культуру гендерных взаимоотношений детей, правильное понимание своего внутреннего мира, мужской (женской) индивидуальности, роли мужчины и роли женщины в семье и обществе. Поэтому педагог в игровой деятельности мальчиков и девочек должен использовать прямые и косвенные приемы руководства ею, осуществлять педагогическую поддержку мальчиков и девочек как субъектов социальных отношений, создавать специальные условия для воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей.

Приведем примеры организации педагогом игрового взаимодействия в сюжетно-ролевой игре «Фантазеры», которая построена на выявленных особенностях игровой деятельности мальчиков и девочек пятого года жизни с целью воспитания гендерных взаимоотношений детей.

Ситуация игрового взаимодействия 1. Цирк.

Воспитатель:

— Ребята, вы были в цирке? Вам там понравилось? Что большего всего понравилось? А давайте устроим свой цирк, в котором будут выступать животные. Но животные у нас будут волшебными. Как вы представляете себе волшебных животных? Волшебное животное — это животное, которое может быть, например, кошкой, но хрюкать, как свинья. Или животное, которое может быть, например, тигром, но лаять, как собака. То есть волшебное животное может быть одновременно двумя животными. Интересно?

Тогда давайте строить арену цирка для волшебных животных. Что нам для этого понадобится (*дощечки, конструктор, кубики, стулья, столы, спортивный инвентарь, тряпочки, коробки*)?

Волшебных животных будет много, значит, арену надо делать большой.

(Воспитатель с детьми строят арену цирка.)

Ну вот, арена цирка готова! Какие у нас будут роли. Как вы думаете?

Кроме волшебных животных у нас могут быть дрессировщики этих животных. Дрессировщик будет придумывать свое выступление с волшебным животным. Например, дрессировщик будет придумывать команды, которые, будет исполнять его животное; совместный танец; совместную игру; песню: волшебное животное будет петь голосами двух животных, а дрессировщик — своим голосом. Вы можете брать разные истории из своих любимых мультфильмов, сказок, кино, передач и изображать их.

Теперь нам надо определить, кто будет волшебными животными, а кто — дрессировщиками. Давайте сначала девочки будут волшебными животными, а мальчики — их дрессировщиками. А потом поменяем-

ся: мальчики будут волшебными животными, а девочки — их дрессировщицами.

(Воспитатель выступает в роли организатора выступлений.)

Итак, мы определили, кто будет волшебными животными, а кто дрессировщиками. Теперь надо разбиться на пары «мальчик—девочка».

Каждая пара должна придумать себе название. А затем девочки придумывают то волшебное животное, которым они будут. Мальчики, как дрессировщики, придумывают выступление с этим волшебным животным.

(Воспитатель, как организатор выступлений, помогает каждой паре.)

Теперь нам надо определить, кто за кем будет выступать. Давайте с помощью считалочки это и сделаем. Ребята, мы же совсем забыли про зрителей. Кто будет смотреть выступления? Давайте все сядем на зрительские места и превратимся в зрителей. А когда очередь дойдет до пары, которой надо выступать, они превратятся в волшебное животное и дрессировщика. А я, как организатор выступлений, буду объявлять каждую пару в микрофон.

(Далее воспитатель объявляет каждую пару. Пара показывает свое выступление. Все друг другу хлопают.)

Ребята, вы все так здорово выступили! Мне очень понравилось. Вы все такие талантливые! Я думаю, что теперь нам надо отправиться в страну «Все наоборот».

Ситуация игрового взаимодействия 2. Путешествие в страну «Все наоборот».

Воспитатель:

— Как вы представляете себе страну «Все наоборот»? Это страна, где все меняются ролями! Тот, кто был волшебным животным, станет дрессировщиком, а кто был дрессировщиком, тот станет, наоборот, — волшебным животным! Правда, здорово?

Только теперь мы будем придумывать немое кино. Вы знаете, что такое немое кино? Это когда не говорят, а только показывают. Например, дрессировщик показывает, как волшебное животное — собака выполняет без слов его команды, а затем это животное превращается в птицу. Дрессировщик только показывает руками; лицом или каким-нибудь предметом те команды, которые надо выполнять волшебному животному. Так же, без слов можно изображать танец, различные движения, хорошее и плохое поведение, настроение. Вы можете изображать все, что угодно. Главное — без слов! Ну как, нравится вам такая страна? Тогда мы в нее отправляемся. Для этого нам понадобится ковер-самолет! Давайте сядем на наш ковер и представим его волшебным: ковром-самолетом.

Закроем глаза и досчитаем до 7. А теперь откроем глаза. Мы в стране «Все наоборот»! Ой, ребята, а здесь нет арены цирка! Я знаю, что делать! Мы же находимся в волшебной стране, значит, можно с помощью определенных волшебных слов вернуть нашу арену!

Только как нам узнать, какие это слова? Смотрите! Я нашла записку в кармане! (воспитатель заранее ее прячет). Тут написано «Тирли-Мырли-Арена-Бах». Ой, вот и наша арена! Так вот, значит, какие волшебные слова надо говорить в этой стране, чтобы получить то, что мы хотим! Итак, арена у нас есть. Пары у нас прежние. Только теперь пара меняется ролями. Это же страна «Все

наоборот!»! Сейчас каждая пара будет придумывать немое кино. Кстати, волшебное животное можно изменить.

(Воспитатель, как организатор выступлений, помогает каждой паре.)

После того, как пара придумает немое кино, воспитатель предлагает им посчитаться, чтобы определить, кто за кем выступает. Далее все садятся на зрительские места и превращаются в зрителей. А когда очередь доходит до пары, которой надо выступать, они превращаются в волшебное животное и дрессировщика. Далее воспитатель объявляет каждую пару в микрофон. Пара показывает свое немое кино. Все друг другу хлопают.

После выступлений воспитатель предлагает детям организовать чаепитие, на котором можно поиграть в игру «Герой-перевертыш».

Ситуация игрового взаимодействия 3. Герой - перевертыш

После того, как организовали чаепитие, все садятся за стол.

Воспитатель:

— Ребята, давайте вспомним своего самого любимого героя из сказки, мультика или кино. А теперь пусть каждый по кругу назовет его и опишет, какой он.

Моя любимая героиня — Золушка. Она трудолюбивая, аккуратная. У нее доброе сердце и «золотые» руки. Она никого не обижает. Всем старается помочь.

(Далее дети описывают своих любимых героев.)

Затем воспитатель предлагает поиграть в игру «Герой-перевертыш»:

Каждый из нас изобразит своего любимого героя. Только не таким, каким мы его описали, а другим, не похожим на себя. Если, например, Золушка была добрая, трудолюбивая, аккуратная, никого не обижала, все делала и всем помогала, то теперь она будет злая, неаккуратная, ленивая, обидчивая. Вы можете, как хотите изображать своего любимого героя. Главное — не изображать его таким, какой он есть на самом деле.

Начинает показывать своего героя-перевертыша, затем — дети по кругу. После всех выступлений воспитатель предлагает придумать сказку, в которой могли бы участвовать герои—перевертыши. Как бы мы могли назвать нашу сказку?

(Выбирают название сказки (например, «Остров героев-перевертышей».)

А теперь давайте попробуем придумать свои имена для героев сказки.

Что бы мы делали на этом острове? Какиеключения могли бы с нами произойти? В какие нелепые ситуации могли бы попасть? Какие вещи, предметы нам там понадобятся? Давайте поиграем в эту сказку и по ходу игры дополним ее?

(Воспитатель вместе с детьми играют в придуманную ими сказку.)

Приведенные примеры показывают, что воспитание культуры гендерных взаимоотношений детей среднего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре требует изменения позиции педагога. Он должен быть играющим, сопровождающим, поддерживающим и в то же время обучающим партнером ребенка по игре.

Организация игровой среды в группе детского сада на основе полоролевой дифференциации также является одним из важных условий воспитания культуры гендерных взаимоотношений детей. Совместное построение педагогом с детьми игровой среды способствует воспитанию взаимоотношений детей обоего пола, развивает способность слышать и замечать друг друга, интересоваться, симпатизировать и разделять социальные интересы и поведение. Такая среда позволяет мальчикам и девочкам овладевать полоролевыми ценностями, вступать во взаимоотношения друг с другом на основе интереса к совместной игровой деятельности, игровым замыслам, желаниям играть вместе, а также проявлять активность, творчество, инициативность, самостоятельность, свободу выбора в создании игровых ролей, игровых атрибутов, в игровом и реальном взаимодействии, реализации сюжета.

Таким образом, педагогически правильно организованная сюжетно-ролевая игра детей способствует развитию интереса, эмоционально-положительного отношения к противоположному полу, будущей роли, освоению опыта мужского и женского поведения в семье и обществе, умений взаимодействовать, договариваться с противоположным полом, строить длительные доброжелательные взаимоотношения, а также оказывает положительное влияние на ход общего развития детской личности, игровой деятельности в целом.

Литература

Деркунская В.А., Солнцева О.В., Харчевникова А.Н. Маленькие граждане играют в сюжетно—ролевые игры // Маленькие граждане большого города : кол. монография. СПб. : СОЮЗ, 2007.

Деркунская В. А., Харчевникова А. Н. Как и во что играют мальчики и девочки 4—5 лет // Дошк. педагогика. 2008. № 7.

Кононова И., Литвинова С. О взаимодействии детей пятого года жизни в игровой деятельности // Дошк. восп. 1995. № 12.

Мухина В. С. Детская психология : учеб. для пед. интов / под ред. Л.А. Венгера. М. : Просвещение, 1995.