

## **ФОРМИРОВАНИЕ ОБРАЗНОГО МЫШЛЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ МЕТОДОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

В современное время каждому из нас практически каждый день приходится решать различные задачи. Именно поэтому необходимо, чтобы у каждого человека была хорошо развита мыслительная деятельность. Наиболее благоприятным временем для формирования мышления, а в особенности образного мышления, является дошкольный и младший школьный возраст. От него в большей степени зависит успешность в усвоение программ детского сада и школы. Психологами доказано, что младшим школьникам такое мышление помогает построить свою собственную картину мира, выработать особое отношение к окружающим объектам, сформировать умение видеть красоту вокруг себя. Все это способствует развитию творческих способностей и воображения, влияет на выбор профессии в будущем [4].

Образное мышление – это зрительное представление ситуации в уме и умение производить с ней необходимые операции для решения определённой задачи, при этом не совершая никаких практических действий в реальности [5]. Своеобразием образного мышления младшего школьника является его наглядно действенный характер. Формировать образное мышление — значит воспитывать потребность в знаниях, обогащать детей системой знаний, умений и навыков, современными способами познания окружающего мира.

Проанализировав исследование Прокоповой Д. И., мы можем сделать вывод, что образное мышление младших школьников зависит от умственных образов, то есть большинство детей привыкли действовать по определенной схеме, не используя свое воображение. Также в работе

Белькович В. Ю. можно увидеть то, что дети, которым помогают развивать образное мышление, наиболее смыслённые, активны в своих действиях и фантазиях. Фот А.А. выявила следующие виды деятельности, которые способствуют развитию образного мышления у младших школьников: включение ребенка в предметно-орудийную деятельность, которая наиболее полно воплощается в конструировании (кубики, «Лего», оригами, различные конструкторы и пр.); работа с конструкторами, но уже не по наглядному образцу, а по словесной инструкции или по собственному замыслу ребенка, когда он прежде должен придумать объект конструирования, а затем самостоятельно реализовать идею; включение детей в разнообразные сюжетно-ролевые и режиссерские игры, в которых ребенок сам придумывает сюжет и самостоятельно воплощает его [3].

Одним из методов формирования образного мышления младших школьников является сюжетно-ролевые игры. Их суть заключается в том, чтобы искусственно погрузить ребенка в условия и ситуации, возможные в реальной жизни. Главное в проведении таких игр — дать возможность ребенку действовать самостоятельно, проявлять инициативу, взаимодействовать с окружающими удобным для него образом. В процессе игры ребенок сможет проявлять и развивать фантазию, показать свои способности.

В своем возрасте практически каждый младший школьник уже имеет некое представление о том, как нужно вести себя в той или иной ситуации. Примеры они берут у старших. Именно поэтому одна из целей организатора игры состоит в том, чтобы подталкивать ребят к поиску своих вариантов поведения в той или иной ситуации. Однако, хочется отметить, что структура и процесс данного типа игры весьма противоречивы, так как с одной стороны ребенок должен полностью иметь свободу своих действий и поступков в какой-либо ситуации, но с другой стороны, мы знаем, что в каждой игре есть свой определенный ход: даны определенные роли, которые дети должны для себя представить и постараться сыграть; указаны

определенные условия и обстановка, в которой происходят действия; а также описаны правила игры, которые необходимо соблюдать.

В современных психолого-педагогических исследованиях доказано, что сюжетно-ролевая игра не возникает у ребенка спонтанно. Опыт и подражание каким-либо действиям передается младшим школьникам от взрослых (родители, старшие сестры(братья), учителя и т.д.), от сверстников. Если ребенок находится в разновозрастном детском коллективе или семье, в которой воспитываются несколько детей. В этом случае игра для ребенка раскрывается с разных сторон. Старшие дети по-своему выполняют действия, по-своему выражают свои эмоции, говорят какие-то определенные фразы. А младшие, в свою очередь, основываясь на наблюдениях за старшими, используют и накапливают игровой опыт, чтобы в дальнейшем передать его следующему поколению, возможно с некоторыми своими корректировками и взглядами на эту игру. Что касается школы, то там ребенок в основном, большую часть времени находится в коллективе своих сверстников, а не в разновозрастной группе. Поэтому более актуальным становится другой путь обучения ребёнка игровым навыкам – через игру, специально организованную (но не навязанную) учителем, при условии, что учитель - активный участник этой игры, партнёр ребёнка по игре. Учитель только знакомит ребёнка с новыми способами построения игры, направляет и поясняет игровые действия, помогает формированию у младшего школьника игровых умений, необходимых для совместной игры, создаёт условия для самостоятельной детской ролевой игры. И, конечно, в игре недопустимо, чтобы взрослый принуждал к каким-либо действиям, навязывал темы, игровые роли, формы игры, партнёров для играющих детей. Ребёнок сам выбирает, как и с кем взаимодействовать в различных играх.

В целом в педагогическом процессе необходимо различать по отношению к сюжетно-ролевой игре две составляющие: совместная игра с детьми, в процессе которой формируются новые игровые умения;

самостоятельная детская игра, в которой даются условия для активизации имеющихся игровых умений и навыков. Эти составляющие присутствуют на каждом возрастном этапе нашей жизни, но их суть изменяется в зависимости от возраста детей и степени овладения игровыми навыками. Оценивая уровень развития игровой деятельности младших школьников, прежде всего, обращать внимание на умение ребёнка включаться в игру: условные действия с предметом, ролевые диалоги, комбинации разнообразных игровых событий.

В сюжетно-ролевой игре дети стараются отразить окружающую их действительность. Они воспроизводят ситуации из семейного быта, из взаимоотношений взрослых, их трудовой деятельности т.д. И чем разнообразнее окружение, с которым сталкиваются дети, тем разнообразнее сюжеты игр, которые способствуют развитию образного мышления. Развитие сюжетно-ролевой игры идёт от индивидуальной игры к совместным играм со сверстниками и затем, в конечном итоге, к развёрнутой коллективной игре со многими взаимосвязанными ролями, сюжетными линиями и участниками разного возраста. Для осуществления такой сложной деятельности, которая носит коллективный характер, необходима определённая самоорганизация. Следует, во-первых, оговорить общий, всех интересующий сюжет, распределить между собой роли, обозначить значение вовлекаемых в игру предметов, распределить их в соответствии с взятыми ролями, определиться и следовать оговоренным правилам, которые определены сюжетом игры. Контролировать своё поведение и поведение своих товарищей по игре [2].

Проанализировав методики, направленные на формирование и развитие образного мышления, мы можем выделить наиболее действенные. К таким методикам можно отнести, методику Горятниной В. В., которая заключается в том, чтобы на уроках использовать сюжетно-ролевую игру как способ формирования новых знаний. Было замечено, что сюжетно - ролевая игра через присущие ей механизмы и возможности способствует

формированию системных обобщённых знаний по природоведению на более высоком уровне, по сравнению с объяснительно - иллюстративным изучением учебного материала. Кроме того, доступность, непринуждённость, яркость и образность сюжетно - ролевой игры способствуют активному включению учащихся в процесс изучения нового материала, обеспечивая возникновение и развитие интереса к учебному предмету [1]. Кроме того, такой метод формирует образное мышление младших школьников. Данную методику можно реализовывать как в школе на занятиях, так и в культурно-досуговых учреждениях на различные рода занятиях или же кружках.

Следующей методикой, которая является не менее важной в формировании образного мышления, является сюжетно-ролевая игра «Зоопарк». Данная игра направлена на то, чтобы развить коммуникативные навыки, образное восприятие, зрительную память и воображение. Суть игры заключается в том, что у каждого ребенка будет своя роль, которую он должен постараться отыграть в определенном сюжете.

Таким образом, можно сделать вывод, что развитие образного мышления у младших школьников средствами сюжетно-ролевой игры возможно путем разнообразия их содержания, активизации игрового взаимодействия детей, обогащения предметно-игровой среды, комплексного руководства игровой деятельностью.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Горятина, В.В., Сюжетно-ролевая игра как условие формирования системных обобщенных знаний учащихся начальных классов. Автореферат диссертации 13.00.01 URL: <https://www.dissercat.com/content/syuzhetno-rolevaya-igra-kak-uslovie-formirovaniya-sistemnykh-obobshchennykh-znaniy-uchashchi> (дата обращения: 15.03.2021).

2. Желтовская, Л.Я. Особенности развития умения общаться у младших школьников/ Л.Я. Желтовская// Начальная школа. – 2011. – № 5. – С. 50-57.
3. Ксензова, Е.В., Сюжетно-ролевая игра как средство коррекции коммуникативных УУД у детей младшего школьного возраста URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2016/04/13/referat-syuzhetno-rolivaya-igra-kak> (дата обращения: 22.02.2021).
4. Матюшкин, А.М. Психология мышления. – М.: Педагогика, 1998. – 223с.
5. Образное мышление: как научиться решать житейские проблемы в голове URL:<https://ponervam.ru/obraznoe-myshlenie.html> (дата обращения: 22.02.2021).

Анацкая О .И., студент 302 группы  
 Научный руководитель – Гутько О. Л.,  
 кандидат культурологии, доцент кафедры

## **КУЛЬТУРА ПАЎСЯДЗЁННАСЦІ Ў ТВОРАХ**

### **УЛ. С. КАРАТКЕВІЧА, ПРЫСВЕЧАНЫХ СУЧАСНАСЦІ АЎТАРА**

Літаратура – гэта “адзін з відаў мастацтва, адметнымі рысамі якога з’яўляюцца імкненне да пазнання свету і чалавека, стварэнне сістэмы маральных каштоўнасцяў, непасрэдная сувязь з элітарнай, масавай культурамі, а таксама з культурай паўсядзённасці” [2, с. 286].

Паняцце “культура паўсядзённасці” першапачаткова развівалася на базе філасофіі, дзе разглядалася ў якасці пасрэдніка паміж культурай і прыродай у чалавечым жыцці. У далейшым, дэфініцыя ўжывалася для абазначэння “аднаго з кампанентаў культуры разам з навукай, рэлігіяй, мастацтвам, правам, фальклорам і г. д.” [1, с. 15].