**РОЛЕВЫЕ И КОМПЛЕКСНЫЕ ИГРЫ**

В ролевых играх участники творчески воспроизводят со­циальные отношения или материальные объекты - на основе своих жизненных или художественных впечат­лений, самостоятельно или с помощью организаторов. Игры но­сят творческий характер.

Именно новая позиция, в которую становится ребенок (за­нять ее он может благодаря тому, что воображает себя кем-то иным), создает привлекательность ролевой игры для детей и обеспечивает огромную побудительную силу деятельности ре­бенка. На этой основе происходит изменение эмоционального состояния, приобретение новых знаний, развитие навыков и умений игровой деятельности. Реализуя в воображаемых усло­виях игры какие-то действия, школьники берут на себя роли взрослых людей и действуют от их лица.

Очень интересные и важные результаты были получены в исследовании Е.С. Махлах, посвященном ролевым играм у де­тей младшего и среднего школьного возраста. Вот некоторые выводы этого автора:

«1. Ролевая игра занимает в школьном возрасте еще большое место. Подавляющее число детей (80%) считает эти игры самы­ми интересными, уделяет им значительную часть своего свобод­ного времени.

Только немногие из старших детей говорят о том, что они играют «редко», «изредка», что им «некогда играть». Младшие дети, по их высказываниям, отдают ролевым играм почти все свободное время.

2. Рассматривая сюжеты игр школьников, мы обнаружили, что наиболее распространенными являются игры, связанные с героической тематикой (в пограничников, летчиков, полярни­ков и т.п.), где сюжет игры разворачивается вокруг подвигов, преодоления необыкновенных трудностей, борьбы с природой и лишениями. В среднем они составляют 45% всех описанных школьниками игр; количество их значительно увеличивается с возрастом (от 29% в 7 - 8 лет до 60% в 12 лет). Особенно часто указанные сюжеты встречаются у мальчиков. Девочки в основ­ном предпочитают игры, отражающие деятельность людей, по­пулярных среди детей профессий, - врачей, строителей, учи­телей и др. (40% их игр). У мальчиков игры, связанные с профессиональной деятельностью людей, также имеют распро­странение (10% их игр). Однако больше привлекает героичес­кая тематика (71% их игр)...».

История - как раз тот самый предмет, где изучается герои­ческая тематика, подвиги, преодоление людьми необыкновен­ных трудностей, борьба с природой и лишениями. А вспомога­тельные исторические дисциплины (археология, нумизматика, сфрагистика, геральдика, палеография) дают тот набор профес­сий, которые включают и преодоление трудностей, и романти­ку интересных находок и открытий. Разве нельзя предполо­жить, что именно после интереснейшего урока истории наши дети станут играть в декабристов, Кутузова, Суворова, Петра I, в Дмитрия Донского, наконец?

Вот уж действительно, есть над чем задуматься учителям истории.

Конечно, приведенное выше исследование проводилось до того, как свободным временем школьников завладели компь­ютерные игры, а также телевизионная продукция дальнего за­рубежья. И, возможно, сейчас результаты подобного иссле­дования, особенно в больших городах, были бы иными. Важно другое: сам факт очевидной потребности детей школьного воз­раста в ролевых играх.

То, что школьники сейчас заменяют подлинные ценности свободного времени «симпатичными» суррогатами — тема от­дельного исследования.

Но учитель может помочь возродить интерес и инициативу школьников в организации ролевых игр во внеурочное время, и для этого учителю совсем необязательно выделять время для общения с детьми после уроков. Важно так провести урок, что­бы он дал необходимый толчок для возникновения детской игры. И этот новый акцент в работе учителя окупится стори­цей. Ведь тогда закрепление и обобщение материала уже не бу­дет ограничиваться 45 минутами урока, не говоря уже о том, что мотивация обучения повысится не в сотые и десятые про­центы, а во много раз больше.

Что же для этого необходимо? Вернемся к вышеприведенно­му исследованию: «... для ролевой игры необходимо, чтобы дети не только хорошо знали ту область действительности, которая составляет сюжет игры, но чтобы у них было также и опреде­ленное отношение к этой области и к характерам тех людей, которых они должны изображать в игре. К этому выводу нас привели следующие наблюдения. Подбирая сюжеты для экспе­риментальных игр, мы предлагали детям игры по некоторым кинофильмам. Так как многие дети не видели того кинофиль­ма, по которому намечалась игра, то мы подробно рассказы­вали его содержание. После этого все дети охотно соглашались играть. Однако оказалось, что, несмотря на стремление детей изобразить взятые на себя роли и представить в игре рассказан­ные им события, игра не получилась. Дети, которые не видели фильма, были обескуражены, они не знали, что им делать. На наш вопрос, почему же они не играют, дети отвечали: «Мы не знаем, как играть». То же самое произошло и при попытке по­строить игру на рассказе, которого дети не читали.

Эти факты говорят о том, что для развертывания ролевой игры нужно не только знание (даже самое детальное) событий и поступков героев, но и эмоциональное отношение к ним, сопереживание с героями и проникновение в их характер. Передача содержания фильмов и рассказов экспериментато­ром (или другими детьми) не обладала той выразительной силой и художественностью, которая позволила бы этого достигнуть».

Резюмируя, автор делает вывод: «В силу подлинно творчес­кого характера ролевой игры детям нужен материал для творчества, то есть глубокое эмоциональное понимание, знание тех людей, роли которых они на себя берут. Поэтому дети не могут играть, если они не представляют ясно, не понимают эмоционально тех людей, роли которых они хотели бы на себя взять».

Итак, ничего сверхестественного не требуется. Нужно лишь провести эмоционально насыщенный, методически грамотный урок с привлечением наглядных и технических средств обучения.

Но и в стенах школы ролевая игра может быть интересной и увлекательной, более того, целенаправленно организованная игра, конечно, имеет больше дидактических возможностей, а также имеет более высокий уровень в художественном плане, чем самостоятельно организованные подростками игры.

Однако ролевые игры на уроках имеют некоторые количе­ственные ограничения. Педагогу не следует планировать более 2-3 сюжетно-ролевых игр в течение учебного года, поскольку они требуют серьезной подготовки, глубокого изучения доку­ментальных источников эпохи.

У учебных ролевых игр есть особенность: чем лучше они под­готовлены, тем они интересней и эффективней в дидактическом плане. Плохо подготовленная ролевая игра, когда ученики сла­бо знают свои роли и мало ориентируются в предлагаемой им игровой ситуации, не может быть эффективна в дидактическом плане. Ролевая игра, построенная на экспромте, удастся толь­ко тогда, когда ученики настолько хорошо владеют историчес­ким материалом, знакомы с реалиями прошлого, что предлага­емый игровой сюжет не требует для них ни подробных объяснений, ни долгой подготовительной работы. Если класс не отвечает этим условиям, то ролевая игра требует серьезной подготовки (этим ролевая игра отличается от игры с правилами - последняя, после того, как ее несложные правила усвое­ны учащимися, не требует подготовки и с успехом проходит тогда, когда учащиеся заранее не предупреждены о предстоя­щей игре).

Комплексные игры включают в себя элементы как роле­вых игр, так и игр с правилами.

106

107