

**Коновалова Людмила Владимировна**

Магистрант

**Направление:** Психология

**Магистерская программа:** Общая психология и история психологии

**Формирование коммуникативных способностей детей дошкольного  
возраста**

**Аннотация.** В статье рассмотрены особенности формирования коммуникативных способностей старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре. Раскрыты понятия «коммуникативные умения», «общения», «сюжетно-ролевая игра». Выделены особенности влияния сюжетно-ролевой игры на развитие различных психических процессов, в том числе и их влияние на речевое развитие детей дошкольного возраста.

**Ключевые слова:** формирование, игровая деятельность, сюжетно-ролевая игра, коммуникативные умения, общения, средство, дети, старший дошкольник.

Одной из главных задач воспитания и обучения детей дошкольного возраста является формирование коммуникативных умений. В «Федеральном государственном стандарте дошкольного образования» одним из направлений работы является создание условий развития ребёнка, открывающих возможности для его позитивной социализации, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками, развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками. В современных условиях развития общества особую актуальность приобретают проблемы формирования у детей коммуникативных умений, позволяющих им в дальнейшем самостоятельно пополнять и корректировать свои знания, ориентироваться в потоке информации,

приспосабливать свои возможности с потребностями производства и общества. Важное место в системе способов формирования коммуникативных умений занимает игра.

Формированию коммуникативных умений необходимо уделять внимание с самого раннего возраста. В нашем исследовании мы остановились на изучении коммуникативных умений старших дошкольников. Достаточно широко освещены вопросы формирования коммуникативных умений у детей дошкольного возраста. При этом важно отметить, что понятие «коммуникативные умения» и «умений общаться» в работах указанных исследователей отождествляются. Следовательно, и мы будем понимать под коммуникативными умениями умение общения.

Коммуникативные умения – описание поведения, т. е. сообщение о наблюдаемом без оценивания и без приписывания мотивов, коммуникация чувств – ясное сообщение о своем внутреннем состоянии. Чувства выражаются телодвижениями, действиями, словами, активное слушание – умение внимательно слушать партнера и понимать его точку зрения, эмпатия – адекватное представление о том, что происходит во внутреннем мире другого человека, конфронтация – действия одного человека, направленные на то, чтобы побудить другого человека осознать, проанализировать или изменить свое решение или поведение [6, с. 157].

В старшем дошкольном возрасте особенностью в развитии коммуникативных навыков является важность формирования у детей чувства ответственности за своих товарищей, развитие коллективных форм деятельности, а также сотрудничества со сверстниками и взрослыми. Лучше всего данные навыки развиваются в процессе танцевально-игровой деятельности.

Вопросы коммуникативных навыков поднимали такие ученые, как: Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Т.А. Репина, М.И. Лисина, А.А. Бодалев, Я.Л. Коломинский, А.В. Мудрик, А.В. Запорожец, Е.Г. Савина.

В дошкольной педагогике преобладает точка зрения М.И. Лисиной, Т.А. Репиной, А.Г. Рузской, согласно которой понятия «общение» и «коммуникативная деятельность» рассматриваются как синонимы. М.И. Лисина, в частности, отмечает, что развитие общения дошкольников со сверстником, как и с взрослым, предстает как процесс качественных преобразований структуры коммуникативной деятельности [4, с. 49].

Как отмечается М.И. Лисиной «ребенок становится человеком, только присваивая общественно-исторический опыт человечества в процессе общения со старшими по возрасту людьми, живыми носителями его. Общение – условие и важнейший фактор психического развития ребенка» [4, с. 67].

Именно в условиях общения ребенок сталкивается с необходимостью применять на практике усваиваемые нормы поведения по отношению к другим людям, приспособлять эти нормы и правила к разнообразным конкретным ситуациям. В совместной деятельности непрерывно возникают ситуации, требующие согласования детей, проявления доброжелательного отношения к сверстникам, умения отказываться от личных желаний ради достижения общей цели. В этих ситуациях дети далеко не всегда находят нужные способы поведения.

В сюжетно-ролевой игре – заложены большие возможности для развития навыков общения. В первую очередь, развитие рефлексии как человеческой способности осмысливать свои собственные действия, потребности и переживания других людей. В игре, как и во всякой творческой коллективной деятельности, происходит столкновение умов, характеров, замыслов. Именно в этом столкновении складывается личность каждого ребенка, формируется детский коллектив. При этом обычно наблюдается взаимодействие игровых и реальных возможностей [1, с. 15].

Сюжетно-ролевая игра – одно из эффективных средств социализации дошкольника в процессе осмысления им нравственного подтекста литературного произведения, участия в игре, создающей благоприятные условия для развития чувства партнерства. В ходе совершенствования диалогов

и монологов, освоения коммуникативных умений со сверстниками, выразительности речи наиболее эффективно происходит речевое развитие. Доказано, что в игре дети получают первый опыт коллективного мышления. Ученые считают, что детские игры стихийно, но закономерно возникли как отражение трудовой и общественной деятельности взрослых людей. Однако известно, что умение играть возникает не путем автоматического переноса, в игру усвоенного в повседневной жизни.

Попробуем проиллюстрировать сказанное выше с помощью имеющихся в нашем распоряжении примеров употребления речевых инноваций, зафиксированных в ходе наблюдения за речевым развитием одного ребенка в возрасте с 3 до 4 лет и употребленных им в различных сюжетно-ролевых играх.

Такой материал, с одной стороны, не дает возможности говорить об универсальности обнаруженных особенностей лингвокреативной деятельности, с другой – позволяет с достаточно высокой степенью точности описать условия появления речевых инноваций, присущие им функции [7, с. 10].

Предваряя анализ, перечислим несколько особенностей лингвокреативной деятельности ребенка, обнаруженных нами в ходе наблюдения за его речевым развитием. Во-первых, возможность появления в речи инноваций в определенной степени была обусловлена внешними обстоятельствами. К ним можно отнести: тип общения (повседневное / учебное / игровое), вид игры (сюжетно-ролевая, спортивная, настольная или др.), наличие / отсутствие других коммуникантов. Речевые инновации были зафиксированы нами в игровой и в повседневной деятельности ребенка. В игровой деятельности наиболее «благоприятные» условия для появления в речи окказионализмов предоставляла сюжетно-ролевая игра без участия других детей. Возможно, в силу индивидуальных особенностей именно в этом случае происходило глубокое погружение в игровую ситуацию, активно работало воображение, игровые действия сопровождались достаточно обширным словесным комментарием.

Во-вторых, в отличие от игровых окказионализмов, которые в большинстве своем не выходили за рамки игры и были употреблены однократно, некоторые окказионализмы, появившиеся в ходе повседневного общения и служащие для обозначения состояний, ситуаций, имеющих непосредственное отношение к ребенку, воспроизводились ребенком неоднократно на протяжении какого-то периода времени, например: перелюбил («разлюбил»), чепухачки («смешные, нелепые моменты») [3, с. 120].

В-третьих, ребенок был склонен в отдельный промежуток времени образовывать окказионализмы, которые, кроме общей частеречной принадлежности, имели и другие схожие черты, например, один лексико-грамматический разряд, общую словообразовательную модель, способ образования. Так, например, в возрасте 3 лет и 5 месяцев в течение месяца активно стали употребляться и в игре, и в повседневной жизни относительные имена прилагательные: открывательные столбы (те, которые открываются при запуске ракеты; имеются в виду фермы), победительная ракета (та, которая первой прилетит на далекую планету), обезьяновая семья (состоящая из обезьян), овощинная вешалка (предназначенная для овощей).

Доминируют среди речевых инноваций имена существительные, в большинстве своем служащие для обозначения персонажей игры, а также игровых предметов (чаще всего различных технических объектов), представлены также окказиональные имена прилагательные и глаголы.

Рассмотрим виды и функции окказиональных имен существительных. Как было сказано выше, они служат для обозначения уникальных объектов – персонажей игры, а также игровых предметов. Часть из них относится к предметам, имеющим материально выраженный денотат: дразнилки, прятуниска (игрушки, выполняющие роль тех или иных персонажей), часть – к воображаемому, демонстрируемому с помощью руки: «ловилки» (приспособления для того, чтобы кого-нибудь поймать), «смешарикиловитель» (приспособление для того, чтобы ловить игрушечных Смешариков, героев одного из любимых мультсериалов). Однако помимо номинативной, данные

имена нередко выполняют характеризующую и оценочную функции, подчеркивая значимые черты предмета и выражая отношение к нему субъекта номинации [2, с. 84].

Окказиональные наименования, отражающие черты или особенности поведения персонажей, достаточно частотны: это какие-то «дразнилки» (3 г. 11 м.); теперь мы своего «прятунишку» поймаем (4 г.). «Дразнилки» – игрушечные человечки, которые постоянно дразнятся; «прятунишка» – один из пупсиков, который все время прячется от остальных. Имя «дразнилки» создано по продуктивной модели и представляет собой факт омонимичного словообразования: дразнилки в литературном языке – жанр детского фольклора. «Прятунишка» как уменьшительно-ласкательное образование не имеет соответствующего ему литературного нейтрального имени, выступающего в качестве производящего, в отличие от аналогичного существительного «шалунишка (шалун)». Отметим, что такие номинации чаще всего появляются не в самом начале игры, а в момент, когда ребенок уже эмоционально вовлечен в игру, им создан игровой образ, требующий подходящего словесного воплощения.

Игра в медведей послужила толчком к употреблению номинаций «медвежище» («большой белый медведь») и «медвеник» («медвежонок») (3 г. 4 м.). Подчеркнем, что нормативное имя «медвежонок» ребенку хорошо знакомо и ранее употреблялось вне игры неоднократно. Однако в игре он все-таки обозначает маленького медвежонка, прибегая к окказиональной номинации. По всей видимости, здесь сработала потребность обозначить уникальным способом уникальный объект, каким является персонаж игры. Одну из номинативных задач – обозначить силу и рост родителя-медведя – ребенок решил с помощью аугментатива. Номинация «медвежище» употребляется в литературном языке, но, насколько нам известно, не была знакома ребенку.

В игре имена «медвежище» и «медвеник» приобретают черты имени собственного. Здесь наблюдается процесс, схожий с онимизацией, основой для которого, по всей видимости, явилось знакомство с фольклорными и

художественными сказками, в которых название вида животного выступает и в качестве имени собственного.

Интересно сопоставить имя «медвежище» с другим игровым окказиональным образованием – регулярно воспроизводимом в играх именем чудовищ (3 г. 4 м.). Оно использовалось в составе устойчивого оборота «злой чудовищ». Здесь возникла ситуация, схожая с ситуацией употребления имени «медвежонок»: вне игры ребенок использовал нормативное имя чудовище, однако в игре регулярно выбирал «чудовищ». В одном случае принадлежность слова к среднему роду ребенком принимается, в другом – вызывает желание трансформировать слово. Можно предположить, что причина заключается в потребности установить большее соответствие между грамматическим оформлением слова и денотатом: в роли чудовища неизменно выступал папа мальчика. Возможно, однако, что дело не в формальных показателях рода, а в желании трансформации слова в игровых целях: имя персонажа стало оригинальным благодаря нестандартному звучанию, и в таком виде оно приносило ребенку огромное удовольствие.

Потребность найти для персонажа игры имя, отражающее его черты или особенности поведения, неоднократно являлась основой создания окказиональных имен. Так, в ходе игры, в которой медвежонок никак не хочет одеваться по погоде, от лица медвежонка ребенок говорит: «Я неодежка» и добавляет: «Одежка Пучегоровна» (4 г. 4 м). Первый вариант – «неодежка» – обладает яркой внутренней формой и с высокой степенью вероятности в рамках данного высказывания будет правильно понят собеседником. Однако ребенок не ограничивается созданием лишь характеризующего предиката, ему оказывается интересным отразить особенности поведения персонажа в имени собственном. Вероятно, стараясь приблизиться к большему формальному соответствию антропонимам, ребенок отказывается от отрицательной приставки «не», ограничиваясь прямо противоположным, на первый взгляд, по смыслу именем «Одежка». Смысл, соответствующий отрицательной приставке, выражен нетривиальным способом – через отчество. И это может

свидетельствовать о том, что ребенок уже имеет представление о выразительных возможностях антропонимов. Нельзя не заметить «литературности» подобного образования и сходства с прецедентным именем Федора Егоровна. По всей видимости, имя главной героини сказки «Федорино горе» (книга входила в тот период в круг детского чтения) явилось основой для окказионального образования. Истоки трансформации отчества определить трудно, но тенденция усилить экспрессивность имени в целом кажется достаточно явной.

Выскажем предположение, что подобные номинации не только удовлетворяют сиюминутную номинативную потребность и выполняют характерологическую функцию, но и отражают потребность ребенка в создании текста, каким, хоть и с весомыми оговорками, может быть назван сопровождающий игру комментарий. Ребенок постепенно входит в мир текстов, в сферу действия эстетической функции языка, воспринимает особенности художественного освоения мира, и непроизвольно копирует какие-то приемы речевой выразительности, пусть и в самом элементарном виде.

В игре помимо окказиональных обозначений персонажей, очень часто возникает потребность обозначить словом уникальный предмет – воображаемый или созданный ребенком. Большинство таких номинаций – отглагольные существительные, обозначающие различные механизмы. Например: «выдвигалки» – «выдвижные механизмы, которые делают входы и выходы», «ловилки» – «механизмы, которые ловят кого-либо» (3 г. 9 м.).

В некоторых случаях такие номинации заменяют литературное название, неизвестное ребенку или не удовлетворяющее его. Например, говоря о неработающем тракторе, вместо знакомого плуг ребенок использует имя «пахалки», обладающего очевидной для ребенка мотивацией: Он выключил свои «пахалки» (3 г. 4 м.).

Среди окказиональных имен имеются сложные наименования, образованные с помощью сложения двух основ: «акулопугатель», «пиратопугатель» (4 г. 4 м.). Иногда в ходе игры идет активный поиск



наименования, отражающий потребность найти более подходящую для выражения лексического значения словообразовательную модель. Играя в ванной, ребенок ловит в воде рукой «смешариков» и объясняет: Это у меня такой «смешарикиловитель». «Смешариковылавливалка» (3 г. 4 м.). Ситуации, в которых ребенок «искал» наиболее подходящую модель для создания однословного наименования возникали неоднократно. По всей видимости, множественность номинаций тоже можно назвать одной из особенностей лингвокреативной деятельности в этом возрастном периоде.

Окказионализмов, построенных с помощью суффикса «тель», для обозначения технических объектов, в речи ребенка достаточно много. Этот суффикс используется для образования иных номинаций того же объекта, вариативность обусловлена подбором производящей основы. Играя в полярную станцию, ребенок сконструировал машину и первоначально назвал ее «снеговтягиватель» (4 г.). В ходе игры функции машинки расширяются, игра обуславливает производство новых наименований: «высасыватель снега» и «снего-в-дом-пихатель».

Имеются примеры речевых инноваций, оформленных как существительные женского рода, например: «расчистка», «перетяга». Слово «расчистка» появилось для обозначения механизма, нужного для освобождения рельс от упавших на них предметов: Нужна «расчистка» (4 г. 5 м.). Здесь, по всей видимости, факт омонимичного образования: совпадение с абстрактным именем существительным. Слово «перетяга» интерпретировать легче, поскольку оно употреблено в более широком контексте: Он едет на «перетяге». «Перетяга» – он тянет «шатл» (4 г. 5 м.). «Перетяга» в литературном языке используется для обозначения особого вида рыболовной снасти. Данное слово не было известно ребенку и было сконструировано им самостоятельно. Интересно, что оформленное с помощью грамматических показателей женского рода, на синтаксическом уровне осмысливается как слово мужского рода и заменяется местоимением «он».

## Литература

1. Аллахвердов В.М. Размышление о науке психологии с восклицательным знаком. СПб.: Формат, 2009.
2. Арушанова А.Г. Речь и речевое общение детей. М.: Мозаика, 2002.
3. Бородич А.М. Методика формирования речи детей. М.: Просвещение, 2001.
4. Лисина М.И., Сарториус Т.Д. Влияние общения со сверстниками на познавательную активность дошкольников / Под ред. Д.Б. Эльконина, И.В. Дубровиной. М.: Просвещение, 2000.
5. Смирнова Е.О., Холмогорова В.А. Игры, направленные на формирование доброжелательного отношения к сверстникам // Дошкольное воспитание. 2003. № 8.
6. Шипицына Л.М. Азбука общения: Развитие личности ребенка, навыков общения со взрослыми и сверстниками. СПб.: Детство-ПРЕСС, 2010.
7. Юдина Е.Р. Коммуникативное развитие ребенка и его педагогическая оценка в группе детского сада // Дошкольное воспитание. 1999. № 9.