

Гра як засіб усебічного розвитку дитини

«Нумо гратися!» — усім знайоме це прохання дитини. А яку радість вона відчуває, коли дорослі чи однолітки погоджуються скласти їй компанію. Вони можуть бути пацієнтами на прийомі у лікаря, відвідувачами ресторану, пасажирями космічного корабля тощо. Утім гра — це не лише весела розвага, а й потужний ресурс розвитку майбутньої навчальної діяльності дитини.

Для більшості дорослих дошкільні роки асоціюються з нескінченними, такими бажаними і захопливими спільними іграми з однолітками у «сім'ю», «магазин», «школу», «бібліотеку» тощо. Це ігри, в яких вони, як ще були дітьми, брали на себе різні ролі, наслідували дорослих. А також, не усвідомлюючи того, вчилися жити серед людей: співчувати, розуміти інших, обстоювати власну думку, поступатися, домовлятися, плекати в уяві різноманітні ідеї та послідовно й наполегливо втілювати їх у життя. Які асоціації із дошкільним дитинством виникатимуть у сучасних дітей через 25 років? Які здобутки вони візьмуть із собою у наступний шкільний період свого життя? Відповіді на ці питання залежать від того, наскільки грамотно побудують свою взаємодію з дитиною дорослі. Адже батьки й педагоги мають розуміти, що процес психічного розвитку дитини залежить не від будь-якої діяльності, у яку вона залучена, а саме від провідної.

Провідна діяльність: визначаємо поняття

Провідна діяльність — не та, яка займає більше часу в житті дитини, а та, у якій виявляються її головні потреби й інтереси, формуються її найважливіші дії, психічні процеси та якості. Кожний період у житті дитини характеризується своїм типом провідної діяльності.

Провідна діяльність немовляти — емоційне спілкування з близькими дорослими, завдяки якому малюк відкриває світ людських емоцій.

У ранньому віці провідною стає предметна діяльність, під час якої дитина дізнається про призначення предметів й вчиться ними користуватися.

У віці від трьох до семи років — самодіяльна творча сюжетно-рольова гра, в процесі якої, дошкільник вчиться спілкуватися з однолітками, засвоює правила соціальної поведінки.

У молодшому шкільному віці на зміну ігровій діяльності приходить навчальна. У цей період формуються навчальні вміння та навички, дитина вчиться самостійно здобувати знання.

Для підлітка значимим стає інтимно-особистісне спілкування з ровесниками й дорослими, завдяки якому він прагне реалізуватися, утвердитися серед однолітків.

У юнацькому віці під час навчально-професійної діяльності у людини формуються певні пізнавальні та фахові інтереси, моральні ідеали, уміння будувати життєві плани.

Провідна діяльність зароджується в надрах діяльності, що була провідною на попередньому віковому етапі. Вона тісно пов'язана з формами пізнання світу, які дитина засвоїла у попередні вікові періоди та «специфічно дитячими» видами діяльності, як-от:

- зображувальна;
- конструктивна;
- музично-рухова;
- пізнавальна;
- словотворча.

Такі «специфічно дитячі» види діяльності взаємодіють із провідною й змістовно збагачують її.

Неуважність чи вікова норма старшого дошкільника

Новий вид діяльності, який виникає і перетворюється на провідний у відповідному віковому періоді, не відміняє ті види що існували раніше, а лише змінює їх місце у загальній системі відносин «дитина — світ». Послідовна зміна типу провідної діяльності відповідно до вікових потреб дитини забезпечує внутрішню єдність психічного розвитку особистості.

Чергування провідної діяльності

Перехід від одного типу провідної діяльності до другого пов'язаний зі зміною та розвитком мотивації. Нові мотиви зароджуються у надрах уже сформованої діяльності й допомагають формувати нову. Мотиви дій дитини зумовлені потребами у:

- особистісному визнанні;
- підтримці;
- любові;
- активності;
- нових враженнях.

Коли дитина усвідомлює власні потреби, у неї виникають певні спонуки до дій, завдяки яким вона включається у діяльність і відповідно — задовольняє ці потреби.

Визнаний дослідник психології дитячої гри Даниїл Ельконін визначив два типи мотивів, які зумовлюють зміну провідної діяльності. Перший мотив спрямований на пізнання людських взаємин. Він продукує діяльність, яка формує мотиваційно-потребову сферу особистості дитини. Другий — на пізнання предметного світу. Цей мотив допомагає дитині оволодіти новими засобами діяльності. Він удосконалює її операційно-технічний бік. Мотиви змінюються по чергові. Таку закономірну зміну мотиваційного та операційно-технічного боку діяльності Даниїл Ельконін назвав законом чергування або періодичності.

Аби засвоїти завдання, мотиви й норми взаємин, що існують між дорослими, дитина відтворює та моделює ці взаємини у власній діяльності. Під час цього процесу дитина стикається з необхідністю оволодіти новими діями, без яких неможливо здійснювати «дорослу» діяльність.

Немовля

Немовля задовольняє свою потребу у нерозривній єдності з дорослим у процесі емоційного спілкування. Під час такої комунікації малюк поступово опановує засоби соціального впливу на дорослих. Безпосередні емоційні реакції посмішки й плачу змінюються опосередкованими засобами впливу — предметами, жестами, словами.

Ранній вік

У ранньому віці малюк оволодіває предметними діями — співвідносними та знаряддевими. З допомогою дорослого він оволодіває людськими засобами дій з предметами, усвідомлює функціональне призначення предметів. У такий спосіб дитина задовольняє потребу діяти як дорослий.

Дошкільний вік

Тільки-но малюк починає розуміти, що може діяти так само, як дорослий, він заявляє про те що діяти буде самостійно — виникає феномен «Я сам». Поступово потреба дитини бути самостійною і незалежною від дорослого стає все більшою. Це означає, що дорослий вже не закритий для дитини предметами. Він постає перед нею носієм зразків дії і певних соціальних відносин у навколишньому світі. Тобто інтереси дитини переміщуються зі світу предметів

до світу дорослих людей, їхніх стосунків, зокрема у сімейному житті та трудовій діяльності.

За твердженням Даниїла Ельконіна, увесь дошкільний вік обертається навкруги свого центру — світу дорослих людей, їхніх суспільних функцій і життєвих завдань. Дорослий тут виступає не лише в конкретній, але й в узагальненій формі, як носій суспільних функцій в системі суспільних відносин. Дорослий — це учитель, водій, продавець тощо.

Потреба дошкільника бути таким, як дорослий, реалізується у самодіяльній творчій сюжетно-рольовій грі. У ній дитина бере на себе роль дорослого і програє її в уявній ситуації.

Перехід до провідної діяльності дошкільного періоду — самодіяльної творчої сюжетно-рольової гри зумовлений потребою дитини у самостійності, інтересом до світу дорослих та прагненням у нього проникнути. Під час самодіяльної творчої сюжетно-рольової гри дошкільник усвідомлює сенси людської діяльності, засвоює особливості взаємин між людьми, відчуває нові потреби, а саме:

- усвідомити своє місце, що має межі у світі дорослих;
- зрозуміти, що слід ще багато чого дізнатися і чому навчитися;
- прагнути до суспільно значимої та суспільно оцінюваної діяльності.

Молодший шкільний вік

У молодшому шкільному віці для дитини знову на перший план виступає завдання оволодіти новими засобами дії. Його активізує навчальна діяльність, яка тепер стає провідною.

Без нових мотивів неможлива поява нових засобів дій та більш високих пізнавальних можливостей. І навпаки — доки здатність дитини до пізнання не досягне певного рівня, нові мотиви не з'являться.

Отже, між віковими періодами життя дитини існує тісний зв'язок — кожний попередній період має важливе функціональне значення для розгортання наступного. Психологічні досягнення розвитку, які сформувалися в надрах поточної провідної діяльності, допоможуть дитині успішно засвоїти нову діяльність.

Ігрова діяльність як провідна у дошкільному віці

Самодіяльна творча сюжетно-рольова гра як провідна діяльність виконує кілька визначних функцій, зокрема:

розв'язує протиріччя віку — бути як дорослий;

реалізує соціальну ситуацію розвитку — взаємодія з дорослим на рівних;

стимулює психічний розвиток — гра створює зону найближчого розвитку;

створює підґрунття для формування вікових новоутворень.

У дошкільному періоді серед якісних психологічних новоутворень вікового розвитку дитини виокремлюють такі як:

- символічна функція та децентрація мислення;
- творча уява;
- довільна поведінка;
- внутрішні етичні інстанції та підпорядкованість мотивів;
- усвідомлення внутрішнього Я.

Також у процесі гри дитина набуває соціального досвіду, оволодіває комунікативними навичками, навчається партнерській взаємодії, засвоює структуру самостійної діяльності.

Дорослі мають розуміти важливе значення самодіяльної творчої сюжетно-рольової гри в житті дошкільників та усіляко сприяти її розвитку.

Символічна функція мислення

У ході сюжетно-рольової гри дитина постійно заміщує предмети: їсть паличкою замість ложки, скаче верхи на швабрі як на конику, годує ляльку тортиком із піску тощо. Таке заміщення відбувається тоді, коли дошкільник виділяє якусь істотну властивість одного предмета й переносить її на інший, який починає виконувати функції першого. Дитина називає предмет-замінник у грі відповідно до його нової функції, тобто свідомо наділяє його новим значенням. Що дорослішою стає дитина, то все більше значення для заміщення грає не зовнішня схожість предметів, а функціональна. Збільшується коло предметів, які вона заміщує.

Як предмети-замінники старший дошкільник використовує предметно не оформлений матеріал, функції якого не є жорстко фіксованими: палички, камінчики, клаптики, папір тощо. Залежно від задуму, такий матеріал можна

наділити максимальною кількістю різноманітних властивостей, що в свою чергу розширює межі дитячої уяви та стимулює її розвиток. Використання предметів-замінників збагачує дитячу гру, надає більше можливостей для моделювання дійсності й сприяє розвитку знакової функції свідомості.

Здатність оперувати образами предметів у грі, продумувати наперед сюжет та визначати зміст ігрових дій сприяє розвитку внутрішнього плану дій у дитини. Згодом їй буде легше планувати свої дії та виконувати різноманітні завдання подумки.

Коли дитина реалізовує ігровий задум, вона не просто копіює те, що бачила чи чула від дорослих, а творчо опрацьовує пережиті враження, комбінує їх, передає власне ставлення до зображуваного. Видатний дитячий психолог Лев Виготський вважав ігрову діяльність дитини прикладом істинної, справжньої творчості.

Децентрація мислення

Участь у самодіяльній творчій сюжетно-рольовій грі сприяє переходу дитини з егоцентричної позиції сприймання дійсності на нову позицію — дорослого. Роль, яку дитина бере на себе, та предмети, значення яких вона відповідно змінює і вплітає в гру, створюють умови для безперервної зміни позицій. Тобто під час гри дитина, що узяла на себе певну роль і діє з позиції свого героя, має також брати до уваги і роль свого партнера. Дитина звертається тепер до іншого гравця не так, як поза грою, а відповідно до нової позиції, яка визначається його роллю. Можливо, в реальному житті між двома дітьми існують непорозуміння, але як у партнерів по грі їх замінюють відносини турботи й співпраці. Кожен з партнерів діє тепер з нової умовної позиції, а тому має координувати свої дії з роллю партнера, хоча сам цю роль і не виконує. Окрім того, усі предмети, які залучені до гри і яким надані певні значення, мають сприйматися усіма учасниками однаково, хоча вони з ними реально і не діють.

У грі в «лікарню» обов'язково є два партнери — лікар і пацієнт. Лікар має координувати свої дії з роллю пацієнта і навпаки. Це стосується й предметів. Уявімо, що у лікаря в руках паличка, що зображає шприц. Вона для лікаря шприц, тому що він з нею певним чином діє. Але для пацієнта паличка є паличкою. Вона може для нього стати шприцом тільки в тому випадку, якщо він подивитися на неї очима лікаря, хоча й не братиме на себе його роль.

Отже, гра створює умови для практикування дитини щодо:

- зміни позицій — коли дитина бере на себе роль;
- ставлення до партнера по грі з погляду тієї ролі, яку виконує партнер;
- дій з предметами відповідно з наданими їм значеннями;
- координації точок зору на значення предметів без безпосереднього маніпулювання ними.

У процесі децентрації мислення зростає ефективність комунікативної взаємодії дітей у грі. Самодіяльна творча сюжетно-рольова гра — діяльність колективна, тож, аби вона здійснилася, гравці мають:

- володіти навичками партнерської взаємодії;
- підпорядковувати свої бажання логіці сюжету та вимогам ігрових правил;
- будувати ігрові та реальні стосунки між учасниками на основі етичних норм.

Українські дослідниці Тамара Піроженко та Катерина Карасьова відзначають, що «становлення партнерської взаємодії у дошкільному дитинстві характеризується переходом від дії до взаємодії, від відчуття до співчуття, від сприйняття до прийняття, від управління до спільного планування».

Щоб побудувати конструктивну взаємодію з іншими учасниками, на кожному етапі гри дошкільник має:

приймати задум іншої дитини;

пропонувати свої ідеї;

пояснювати свої дії та рішення;

вислуховувати думки партнера;

переконувати партнера;

сприймати емоційний стан партнера.

Творча уява

Різноманітність сюжетів дитячих ігор залежить від рівня розвитку уяви гравців. А уява своєю чергою — від наявного у дитини практичного, чуттєвого, розумового та емоційно-сміслового досвіду. Так, Лев Виготський зазначав: «Чим більше дитина бачила, чула, пережила, чим більше вона знає і засвоїла,

чим більшою кількістю елементів дійсності вона володіє у своєму досвіді, тим значнішою і продуктивнішою за інших рівних умов буде діяльність її уяви».

Потреба дитини наслідувати суспільні та трудові функції дорослих переносить її в уявну ситуацію гри. Зрозуміло, що дитячі можливості для реалізації діяльності дорослих є вкрай обмеженими. Проте у грі дитина не має меж своїх можливостей, ні часових, ні просторових. Те, що їй не вдається здійснити в реальному житті, вона з легкістю може уявити, зробити «невсерйоз» та яскраво прожити у грі. Завдяки жвавим та емоційно насиченим образам, які виникають в уяві дошкільника, він швидко переноситься у бажане місце: салон автомобіля, кабіну літака чи розкішний ресторан. І ось він уже не маленька дитина, а досвідчений гонщик, першокласний пілот, відомий шеф-кухар.

Особливі умови, що виникають під час сюжетно-рольової гри, сприяють розвитку дитячої уяви. Зазвичай у процесі ігрової діяльності дитина бере на себе різноманітні ролі та використовує іграшки й предмети замість реальних речей, які дорослі використовують у повсякденному житті. Аби виконати роль, дитина має задіяти всі ресурси своєї уяви, адже їй слід вигадати, що повинен робити герой у даний момент, спланувати його дії та спрямувати подальший розвиток гри. Дитина реалізує обрану роль за допомогою певних ігрових дій.

Так, трирічна дівчинка, яка грає роль мами, діє за певним алгоритмом: готує обід, розкладає іграшковий посуд на столі, обідає разом з іншими учасниками гри, прибирає посуд зі столу, миє його, розставляє на полицки.

З розвитком у дошкільника наочно-образного мислення та мовлення, розгорнуті ігрові дії поступово згортаються, скорочуються та узагальнюються. Вони можуть здійснюватися не лише назовні, а й у внутрішньому, розумовому плані. Коли дитина створює в своїй уяві типові образи предметів та явищ, вона здійснює їх різноманітні уявні перетворення, подібні до тих, які відбувалися реально з матеріальними об'єктами. І як результат — дії заміщуються жестами, словами, у яких передається сенс людської діяльності.

Так, процес прийому їжі дитина замінює рухами пальців, миття посуду — легким торканням рук одна об одну. Зазвичай такі жести завершуються словесним позначенням результату: «Я вже поїв», «Уже помила», «Ти вже повернулася з роботи», «Каша готова» тощо.

Під час гри дошкільник розвиває власну уяву, що в майбутньому допоможе:

- підтримувати допитливість та пізнавальний інтерес;

- розширювати та поглиблювати власні знання;
- бути оригінальним;
- розв'язувати проблемні питання самостійно;
- продукувати нові й цікаві ідеї;
- реалізувати творчі проекти.

Література:

практичний. дитячий
ПСИХОЛОГ · САДОК

№ 1, Січень 2018 року

ЛЮДМИЛА СОЛОВЙОВА,

старший науковий співробітник лабораторії психології дошкільника
Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України, канд. психол. наук