

Об'єктивізація креативного характеру процесу соціалізації дітей молодших класів через феномен дитячої гри

Анотація

У статті розглядається ігрова діяльність дітей як один із чинників процесу соціалізації. Аналізуються структура ігрової діяльності, різні теорії та види ігор, можливість використання елементів гри у навчально-виховному процесі з метою гармонізації входження дітей у світ дорослих.

Аннотация

В статье рассматривается игровая деятельность детей как один из факторов процесса социализации. Анализируются структура игровой деятельности, разные теории и виды игры, возможность использования элементов игры в учебно-воспитательном процессе с целью гармонизации процесса взросления.

Annotation

Game activity of children is studied as one of socialization process factors. Analysis concerns the structure of game activity, different theories, kinds of games and possibility to use game elements in the education and upbringing so that to harmonize the process of socialization of children.

У сучасній Україні умови дорослішання дітей ускладнені специфічними труднощами, які, поруч із труднощами перехідного періоду розвитку країни, характеризують особливості соціалізації в західному суспільстві нашого часу загалом: поява явища інфантилізації, відчуження дітей, зростання почуття самотності, ізоляції, деформація змісту дитячої субкультури, культивування споживацького ставлення до життя, поверхового сприйняття дійсності, усунення дітей від суспільно важливих подій, згубний вплив засобів масової інформації, переповнених агресією та насиллям, загальна некрофілічна орієнтація західного соціуму (Е. Фром), суперечливість існуючих моральних стандартів тощо. Тобто, загалом навколишнє середовище набуває характеру деструктивності, все більш віддаляється від ідеальних умов зростання дитини, ускладнюючи можливості її самореалізації в ньому. Таким чином гостро постає необхідність переосмислення та глибокого аналізу усіх чинників, каналів соціалізації дітей задля пошуку шляхів адекватного впливу на ці фактори з метою гармонізації процесу входження дітей у світ дорослих.

Так, через відносно соціально-контрольований канал соціалізації, а саме через планомірний виховний, освітній вплив на дитину, одночасно пам'ятаючи про попередні здобутки вітчизняної освіти, на теперішньому етапі вчителі

молодшої школи повинні використовувати такі нові методи навчання, що спрямовуватимуть учнів саме на розвиток самостійності, вибірковості, критичності та креативності мислення, а не тільки пасивного сприйняття та відтворення готового матеріалу. Адже динамічний світ сьогодення передусім потребує громадян, здатних на гнучке мислення та поведінку, самостійний творчий пошук, які будуть готові адекватно та динамічно реагувати на стрімкі зміни навколишнього світу. Тобто тут йдеться про нестандартне позитивне сприйняття дійсності, віру в себе, специфічну установку на конструктивне вирішення проблем, які постають перед сучасною дитиною. Такий вплив виховання, освіти можливо здійснювати зокрема через використання у навчальному процесі молодшої школи елементів ігрової діяльності. Адже гра є провідним видом діяльності у дошкільному віці та залишається важливою і після вступу дитини до школи – суперечки точаться лишень стосовно співвідношення цих двох видів діяльності.

Таким чином, завданням даної статті є проаналізувати базові характеристики однієї з основних складових дитячої субкультури – ігрової діяльності - у контексті потенційної можливості її творчого застосування у виховному та навчальному процесі з метою гармонізації соціалізації дітей в сучасній Україні.

Величезне значення гри в житті маленьких дітей, різноманітність цих ігор, їхня схожість у дітей різних країн та різних історичних періодів постійно спонукали багатьох вчених шукати пояснення природи й походження цієї гідної подиву дитячої діяльності [5].

Історично в західній психології в XIX - на початку XX століття панувало в основному біологізаторське трактування природи гри дитини. В західноєвропейській та американській психології була розповсюдженою точка зору, що дитяча гра має інстинктивний біологічний характер, і що принципової різниці між грою дитини та тварини немає. Ця точка зору була сформульована ще К.Гроосом. В подальшому натуралістичне розуміння гри отримало розвиток у фрейдистів, для яких гра являла собою прояв антисоціальних потягів [2.].

Так, Зигмунд Фрейд вважав, що дитину спонукає до гри почуття власної неповноцінності. В цьому вигаданому житті вона “проживає” властиві їй потяги й бажання.

К.Шіллер та Г.Спенсер пояснювали гру звичайною витратою зайвої енергії, яку нагромаджує дитина. К.Бюллер, підкреслюючи звичайну захопленість, з якою грають діти, твердив, що весь зміст гри полягає саме в тому задоволенні, яке вона дає дитині.

Хоч наведені пояснення гри здаються наче б то неоднаковими, проте всі згадані автори твердять, що в основі гри - інстинктивні біологічні потреби дитини: її потяги і бажання .

В подальшому проблема соціального походження гри дитини, її специфічного змісту та структури, на відміну від ігрової діяльності тварин, розроблювалась вітчизняними психологами Л.С.Вигодським, А.Н.Леонтьєвим, Д.Б.Ельконіним та ін. Адже діти об'єднувалися в ігрові колективи після емансипації від дорослих. Так перед дітьми з'являється нове соціальне завдання – творча інтеграція у дорослу спільноту. Гра бере на себе функцію засобу подолання розриву міжпоколінного зв'язку дорослих і дітей. Засобами гри згідно з класичним формулюванням Ельконіна діти засвоюють загальні смисли та мотиви людської діяльності, відтворюють соціальні відношення, що складаються в світі дорослих. Таким чином, на переконання цих видатних вітчизняних науковців гра є опосередкованим залученням дітей в життя дорослих, що задовольняє потребу дітей в приналежності. Так дитячо-доросла спільнота повертає собі втрачену цілісність через гру [4].

Сучасні дослідники В.Т. Кудрявцев, Г.О. Люблінська, В.С. Мухіна та інші розглядають ігрову діяльність як один із основних засобів дитячої субкультури. Вона виникає разом із дитячою субкультурою, коли діти об'єднуються в колективи для вирішення певних соціально-особистісних запитів, тобто, коли діти вже граються не поряд, а разом - приблизно з 3 років.

Щодо структури гри, то науковці Л.А.Венгер і В.С.Мухіна виділяють в ній певну *тему*, у відповідності з якою будується *сюжет гри* - це ті події, які

відображаються в ній. Розігруючи той чи інший сюжет гри, дитина бере на себе певну *роль*. Ролі діляться на головні та другорядні. В *ігрових діях* використовується *ігровий матеріал*. Це - іграшки та інші предмети, з допомогою яких дитина розіграє гру. У грі виділяють *ролеві відносини* та реальні відносини між дітьми, що грають. У грі виділяють *мету* - пізнання навколишнього світу шляхом активної співучасті в праці та повсякденному житті людей. Мета зливається з *мотивом гри*, бо єдиною сполукою, що спрямовує активність дитина на заняття грою є нестримне і падке бажання її до пізнання й активної участі в житті й праці дорослих. *Засобами гри* є, по-перше, знання про людей, їх дії, взаємини, переживання, виражені в образах, мові, переживаннях і діях дитини. По-друге, способи дії з певними предметами у певних життєвих обставинах. І, по-третє, моральні оцінки й почуття, що виступають у судженнях про добрий і поганий вчинок, про корисні та шкідливі дії людей. *Наслідком гри* є глибокі уявлення дітей про життя і діяльність дорослих, про їх обов'язки, думки і взаємини.

Серед різноманітних видів ігор Г.О.Люблінська виділяє наступні: рухливі (з правилами), дидактичні, ігри-драматизації, конструктивні, творчі або рольові ігри.

Щодо рольової гри, то на переконання В.Т.Кудрявцева вона виникає й існує в зв'язку з іншими видами дитячої практики; насамперед із спостереженнями навколишнього життя, слуханням оповідань і бесідами з дорослими та є своєрідним "агентом" світу дорослих у світ дітей, вона була і є могутнім засобом соціалізації, в ній формується власне потреба дітей бути дорослими. Сюжетно-ролева гра в її історичних проявах, будучи за формою ініціацією, за змістом виступає своєрідним "міфом", що презентує дитині виняткову цінність дорослішання. Центральним персонажем цього міфу є дорослий як суб'єкт смислів людської діяльності.

Час до появи рольової гри за твердженням В.Т. Кудрявцева характеризується наявністю так званого *квазідитинства*. Із появою рольової гри пов'язують існування *нерозвиненого дитинства*. Соціальний інститут

такого дитинства цілком і повністю функціонує в режимі соціалізації, освоєння дитиною суворо окресленого поля “готових” смислів діяльності дорослих. *Істинне чи розвинене дитинство* могло виникнути тільки в ситуації, коли діти отримали можливість вільно поводитися з тим смисловим змістом дорослої діяльності, що був залучений в процесі ігрової ініціації.

Виявляючи понаднормативну, надситуативну активність (В.А.Петровський, 1996) в ролевих та інших іграх, діти стали авторами власного дитинства, почали активно творчо експериментувати в ігровій формі з образами соціальних відношень дорослих, а не просто моделювати їх [4].

Так гра як соціально-педагогічний витвір світу дорослих, що саморозвивається, в ході історичного самовизначення дитячої спільноти в дорослій починає жити “власним життям” в контексті дитячої субкультури, одночасно формуючи і сам контекст [4].

Через творче звернення у грі до смислових основ людської діяльності діти намагаються отримати відповіді на запитання, що стосуються їх власного буття, а не тільки буття дорослих. Отже, гру можна визначити як спосіб пошуку дитиною свого самобутнього місця в світі людей, специфічну форму його розвитку.

Таким чином, з одного боку, гра забезпечує соціалізуючу функцію адаптації до навколишнього світу, а з іншого - стає знаряддям вільного та творчого самовизначення дитини в культурі, що і є основною передумовою виникнення в людській історії так званого розвиненого дитинства [4].

За В.Т.Кудрявцевим у грі дитина намагається творчо по новому утвердитися у знанні “норми”, “не норма” експериментується нею у грі, видається їй комічною. Це дозволяє дитині осмислити відносність самої “норми” не задля відмови від неї, а задля нестандартного застосування в конкретних життєвих ситуаціях, завжди унікальних та неповторних.

Дитина живе у грі справжнім життям, опановуючи роль творця власного світу, роль героя, від якого все залежить. Самостійність у казковому сюжеті

безмежна: повернення у минуле, стрибки у майбутнє тощо. Саме у грі, дитячій творчості людина починає набувати суб'єктності [6].

За Г.О.Люблінською творчі (рольові) ігри дітей характеризуються такими базовими особливостями:

1. Гра є формою активного відображення дитиною навколишнього життя людей.

2. Характерною особливістю гри є і сам спосіб, який дитина використовує в цій діяльності. Гра здійснюється комплексними діями, а не окремими рухами (як, наприклад, під час письма, малювання). В ці дії включена мова, гра є емоційно забарвленою.

3. Гра, як і всяка інша людська діяльність, має суспільний характер, тому вона змінюється із зміною історичних умов життя людей. Ігри дітей змінюються, бо вони відображають життя, яке зазнає змін.

4. Гра є формою саме творчого відображення дитиною дійсності. У творчій грі дітей у найрізноманітніших поєднаннях переплітаються реальність та вигадка, прагнення до точного відтворення дійсності з найнесподіванішими порушеннями цієї реальності.

5. Гра - це оперування знаннями, засіб їх уточнення і збагачення, шлях вправління, а отже - і розвитку пізнавальних та моральних здібностей і сил дитини.

6. У розгорнутій формі гра є колективною діяльністю, в якій розвиваються колективістські відносини, почуття гуманізму.

7. Всебічно розвиваючи дітей, гра також змінюється і розвивається. Найбільш істотні зміни в іграх відбуваються з розвитком дітей від молодшого віку до старшого.

Етапи розвитку творчої рольової гри за Л.А.Венгером та В.С.Мухіною:

1. Спочатку дорослі показують дитині прості дії із сюжетними іграшками - ляльками, тваринками. Перший крок у розвитку образної гри полягає у перенесенні дитиною показаних дій з іграшками та дій зі справжніми предметами на інші предмети. Використання предметів-замінників переходить

в образну гру, коли дитина починає давати їм назви предметів, які заміщаються, та діяти із уявними, неіснуючими предметами.

2. Образна гра ускладнюється, включає все більше пов'язаних поміж собою дій, отримує сюжет.

3. Поступово дитина починає в образній грі ставити себе на місце іншої людини, приймає на себе її роль.

4. Перехід образної гри в сюжетно-рольову завершується, коли дитина приймає на себе роль раніше, ніж закінчується ігрова дія. Звичайно це відбувається у дошкільному віці.

Незважаючи на беззаперечну цінність використання ігрових ситуацій у навчальному процесі на різних етапах навчання і особливо на початковому етапі, вони все ще не застосовуються достатньо послідовно та широко в практиці викладання, можливо через їх нестандартність та необхідність ентузіазму, додаткових енергетичних затрат вчителя задля їх реалізації. Ігрові та проблемні ситуації стимулюють активний розвиток мислення, уяви, пам'яті, навичок спілкування та взаємодії, успішне запам'ятовування навчального матеріалу. Існує велика кількість різноманітних ігрових ситуацій як методу навчання. Як приклад, стосовно вивчення рідної чи іноземної мови можна виділити ігри лексичні, граматичні, фонетичні, на розвиток комплексних мовленнєвих вмінь, на основі фізичних активних вправ чи рухів, із супроводжувальним музичним оформленням та використанням елементів образотворчого мистецтва, інших видів творчості дітей (ліплення, колажі, танець тощо), розраховані на індивідуальну роботу чи групу, тощо. В ігрових ситуаціях учень вільно відчуває себе, стає впевненішим, не боїться зробити помилки, мобілізує своє мислення, увагу, пам'ять, комунікативні здібності. Засвоєння навчального матеріалу відбувається природно, ненав'язливо. Таким чином використання ігор в навчальному процесі цілком відповідає віковим особливостям учнів молодших класів. Гра позбавляє занять монотонності, залучає всіх учнів, збільшує їх інтерес до предмета. Так, через активізацію

ігрових ситуацій поруч із більш звичними традиційними методами навчання реалізується практична, освітня, розвиваюча та виховна ціль уроку.

Окрім навчальної цінності, використання ігрових ситуацій в молодшій школі сприяє особистісному, соціальному розвитку дітей, адже через гру діти пізнають навколишній світ, його закономірності, знаходять своє місце в ньому. В грі дитина експериментує та пізнає свої можливості й межі та характеристики навколишнього. Ігрова діяльність із однолітками може мати і психотерапевтичний ефект.

Таким чином, хоча феномен дитячої гри має відносно довгу історію дослідження та ціла плеяда вітчизняних і зарубіжних вчених присвятили свої наукові пошуки ігровій діяльності дітей, однак питання можливості адекватного використання цієї діяльності з метою цілеспрямованого впливу та корекції проходження процесу соціалізації дітей у сучасному суспільстві все ще залишається відкритим для подальшого розгляду.

Література:

1. Л.А.Венгер, В.С.Мухина
Психология. - М.: Просвещение, 1988. – 335 с.
2. А.В. Запорожець
Избранные психологические труды: В двух томах. Том первый. Психическое развитие ребенка. - М.: Педагогика, 1986.
3. В.В.Зеньковский
Психология детства. - М.: Академия, 1996.
4. В.Т.Кудрявцев
Психология развития человека / основание культурно-исторического подхода / Часть 1. Рига, Педагогический центр “Эксперимент”, 1999.
5. Г.О. Люблінська
Дитяча психологія. -К.;Вища школа, 1997
6. Основи психології: Підручник/ За заг ред. О.В.Киричука, В.А.Роменця. – 3-тє вид., стереотип. – К.: Либідь, 1997. – 632с.

Авторська картка: Курята Ю.В., викладач кафедри практики англ.м. Рівненського державного гуманітарного університету; аспірант Національного університету „Острозька академія” зі спеціальності педагогічна та вікова психологія; м.Рівне, вул. А.Мельника 6/56, дом.тел. 62-45-18