ИЗ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ЧТЕНИЙ

В ГОУ ЦРР ДЕТСКИЙ САД № 1417

2011 г.

ТЕМА ВЫСТУПЛЕНИЯ:

«ЧТО ВАЖНЕЕ В СТАРШЕМ ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ: УМЕНИЕ ИНТЕРЕСНО ИГРАТЬ ИЛИ УМЕНИЕ ЧИТАТЬ?»

Для подготовки к выступлению использовались статьи:

“Социально-психологический анализ трудностей матери в воспитании ребенка” Смирнова Е.О.

“Мультфильм как средство социально-психологического анализа морально-нравственного развития ребенка” Собкин В. С.

Усманова Н.Г.

Москва, 2011

**О значении ролевой игры для развития личности дошкольника, особенности ролевой игры.**

**Ролевая игра – школа произвольного поведения.**

Ролевая игра крайне значима для становления мотивационной сферы и произвольности ребенка.

По словам известного отечественного психолога Л.С. Выготского, дошкольный возраст - это время, когда возникают личностные механизмы поведения, складываются предпосылки к самоконтролю и саморегуляции. И наиболее интенсивно и эффективно все это происходит в сюжетно-ролевой игре. Другой, не менее значимый ученый, доктор психологических наук Д.Б.Эльконин говорит о том, что в игре «возникает осознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым», происходит «первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности».

Основными ценными достижениями сюжетно-ролевой игры в итоге являются: возникновение в игре новой формы желания, когда ребенок учится желать, соотнося свое желание с идеей, с ролью, когда он видит уже не только предмет игры, а человека, стоящего за этим предметом. Затем, возникновение желания действовать как взрослый, когда взрослый начинает выступать для ребенка как образец, а далее под влиянием уже этого желания и при подсказке взрослого ребенок начинает действовать как будто он взрослый. То есть первоначально осваиваются смыслы и мотивы деятельности взрослых, а затем уже на их основе операционально-техническая сторона.

Кроме того, через игру ребенок познает свое Я, выделяет его и осваивает. Сознание себя как ребенка, своего места в системе общественных отношений, осознание того, что он не взрослый происходит через роль в игре. **И именно в игре происходит научение произвольности детей, по словам Л.С.Выготского, игра есть школа произвольного поведения.** **В игре ребенок раньше всего научается управлять своим поведением и регулировать его в соответствии с общепринятыми правилами,** так как в игре при жесткой необходимости выполнения определенных действий в определенной последовательности, ребенок добровольно, по собственному желанию, берет на себя все эти ограничения, тем самым отказываясь от непосредственных импульсов. И специфическое удовольствие от игры связано с преодолением непосредственных побуждений, с подчинением правилу, заключенному в роли. По словам Д.Б.Эльконина, преимущество игры перед любой другой деятельностью заключается в том, что в ней ребенок сам, добровольно подчиняется определенным правилам.

**Проблема ранней подготовки к школе, ее влияние на игровую деятельность ребенка.** На сегодняшний день многие психологи актуализируют проблему, связанную с тенденцией к снижению сроков начального обучения и повышенным вниманием к различным видам обучения. Ставится вопрос о необходимости выявления влияния раннего обучения на игровую деятельность дошкольников и на особенности их личностного развития в этой связи. Такой необходимостью было продиктовано предпринятое исследование, в котором участвовало 1000 дошкольников в возрасте 4,5 – 5,5 лет, и в ходе которого попытались изучить особенности ролевой игры современных дошкольников в сравнении с их ровесниками середины ХХ века.

Исследование проводилось в 2005 году специалистами из Центра Социологии Образования при Российской Академии Образования.

В основном исследователей интересовало, прежде всего, то, как современная игра отражается на развитии произвольного поведения, а также характер изменения игры, поскольку особенности игры современных дошкольников отражают своеобразие их психического развития, их интересов, ценностей, представлений. Кроме этого ставилась задача выяснить сегодняшнее значение игры, сохранилась ли она как ведущий вид деятельности, а также понять, что теряют или приобретают дети, не играющие в сюжетно-ролевые игры.

Первым аспектом исследования было выяснение сюжетов детских игр, т.е. во что играют дети и какие игры пользуются у них наибольшей популярностью. Вторым аспектом исследования выступило изучение содержания и определение уровня развития игры дошкольников.

В ходе наблюдения за свободной деятельностью детей выяснилось, что в 40 % случаев дети в свободное время не играли, а демонстрировали отдельные предметные действия, рассматривали книжки, рисовали, конструировали и др. В 30% случаев дети играли в традиционные бытовые ролевые игры: магазин, больница, парикмахерская. В 23 % случаев дети играли в “дочки-матери”, используя простые предметные действия, как: кормление, укладывание спать, прогулка, купание и пр. В 10% случает дети (мальчики) использовали агрессивные сюжеты для своих игр, которые заключались в двух основных аспектах – защита и нападение.

Автор современного исследования Смирнова Е.О. акцентирует внимание на том, что 15% случаев игры приходится на сюжеты, связанные с телепередачами и мультфильмами, причем не самыми хорошими и безобидными. В этом ключе отмечается тот факт, что среди сюжетов детских игр фактически отсутствуют сюжеты, связанные с профессиями их близких взрослых. Дети проигрывают сюжеты из телефильмов и мультфильмов, воспроизводя не профессиональные роли взрослых, а роли телевизионных героев. И автор здесь заключает, что современные дети лучше знакомы с жизнью и отношениями героев фильмов, чем окружающих их близких людей.

 Место близких взрослых начинают занимать виртуальные, нехорошие в большинстве своем, персонажи. Это происходит из-за несознательности родителей и недостаточного внимания к своему ребенку, ведь близкие люди должны помочь и как раз научить играть в сюжетно-ролевые игры. Другими словами, в идеале, дети должны играть дома с родителями. Раньше, когда в России превалировали многодетные семьи, дети естественным образом учились играть у своих старших братьев и сестер.

Сегодня все чаще родители сами изолируются от своих детей, не понимая важности личного общения со своим ребенком. Все чаще, приведя детей из садика, родители передают их другой, “железной” няне – телевизору или игровой приставке. И очень часто родители необдуманно подходят к тому, что давать смотреть своему ребенку, они часто не видят связи с тем, как влияет тот или иной мультфильм или компьютерная игра на ребенка. Многие родители позволяют себе расслабляться перед телевизором в присутствии детей, смотря различные фильмы или передачи, не предназначенные для восприятия ребенка и часто вредные и для самих взрослых. Такие родители даже не задумываются над тем, что в таких случаях начинает происходить с психикой их ребенка, и какие мотивационные механизмы поведения они запускают, и какие ценности и представления о мире они тем самым формируют у своих детей.

**Уровни развития ролевой игры.** Д.Б.Элькониным были определены несколько уровней развития игры, где каждый уровень имеет свой смысловой центр, вбирающий главное содержание игры и отражающий интересы ребенка. На первом и втором уровне это действие с предметом, на третьем – выполнение игровой роли, на четвертом – передача ролевых отношений и взаимодействие с партнерами по игре.

 Оценивая содержание игры детей в процессе наблюдения (участвовало 90 детей), автор исследования констатирует, что уровень развития игры современных дошкольников значительно ниже их сверстников середины ХХ века. 4-ого уровня развития сюжетно-ролевой игры достигают лишь немногие дети, в основном после 6 лет (раньше это было возможно с 4,5 лет). Это дает основание утверждать, что происходит сворачивание игровой деятельности детей, что и подтверждают воспитатели.

Исследователи серьезно обеспокоены, как этот факт влияет на формирование произвольного поведения у дошкольников. Ведь игра упорядочивает не только поведение, но и внутреннюю жизнь ребенка, делая ее более осмысленной и осознанной. В связи с этим нужно отметить очень интересное исследование З.В.Мануйленко, в которой в качестве показателя произвольного поведения выступало время сохранения позы неподвижности. Именно она впервые проводила такое исследование 55 лет назад, и именно ее исследования решили повторить современные психологи и социологи. Сопоставлялись две ситуации – сохранение заданной позы в игре и вне игры. Исследование показало, что выполнение этого трудного для дошкольника задания значительно эффективнее происходит в игре.

От 4-х до 6-и лет расхождение между результатами в двух ситуациях нарастает. Максимальной величины оно достигает у детей 5 лет, когда время сохранения позы в игре более чем в три раза превышает тот же показатель в неигровой деятельности. К 6-7 годам благодаря стремительному нарастанию неигровой произвольности эти показатели сближаются и время сохранения позы в игровой и неигровой ситуациях практически сравниваются. В работе был подтвержден закон “параллелограмма развития”, согласно которому введение и использование дополнительных внешних средств (игровых ролей) значительно повышает эффективность деятельности в целом. Т.е. игровая роль, исходя из данной работы, задает зону ближайшего развития и впоследствии “вращивается”, интериоризируется. Другими словами, с переходом к более старшему возрасту, внешние средства становятся внутренним достоянием ребенка, поэтому потребность во внешних средствах отпадает, а успешность посредственной деятельности поднимается до уровня непосредственности.

Итак, было проведено похожее исследование, в ходе которого выяснилось, что даже в подготовительной группе сегодняшние дети не способны удерживать позу более 3 минут, в то время как их сверстники прошлого поколения спокойно выдерживали позу неподвижности в среднем 12 минут. **Это ясно свидетельствует, что способность к самоконтролю и к управлению своим поведением снижается.**

Еще один важный результат исследования заключается в том, что в отличие от испытуемых Мануйленко, результаты современных детей не образуют параллелограмма развития, а представляют собой параллельные линии. Длительность сохранения позы в игре незначительно выше, чем в неигровой ситуации. Различия в среднем составляют 20-30 секунд и остаются практически одинаковыми на протяжении всего дошкольного возраста. Это значит, что у современных детей не происходит “вращивания” внешних средств. Способность к произвольному поведению концу дошкольного детства как бы остается в зоне игры и не становится внутренним качеством личности.

Вместе с тем, в ходе исследования выяснилось, что у незначительной части детей наблюдался самый высокий уровень (4) развития игровой деятельности, и у таких детей были зафиксированы самые существенные расхождения между показателями произвольности в двух ситуациях. Это подтверждает предположение о том, что разрыв между игровой и неигровой произвольностью определяется уровнем развития игровой деятельности ребенка.

Как показали исследования, уровень развития сюжетно-ролевой игры на сегодняшний день снижается, у большинства дошкольников игра не достигает своей развитой формы и остается на низшем уровне. Ведь только при достаточно высоком уровне развития игровая деятельность может задавать зону ближайшего развития, и соответственно влиять на развитие произвольности ребенка. Исследователи предполагает, что произвольность у многих дошкольников останется в сфере игры, и либо дети будут продолжать играть и в школьном возрасте, что существенно будет мешать развитию других важных психических свойств, либо дети так и не научаться играть и развитие произвольности останется “недоделанным”.

 **Причины сворачивания ролевой игры у дошкольников.**

Сворачивание игры происходит по разным причинам, но в первую очередь, из-за сколяризации дошкольного возраста. Многие родители считают, что чем раньше начнется подготовка к школе, тем лучше для детей. Наблюдается нагнетание обстановки вокруг подготовки к школе, существует даже некий ажиотаж вокруг этого вопроса.

Муссирование этой темы сильно влияет на отношение родителей к детям. У родителей появляется некая установка на ускоренное развитие, многие из них начинают, как говорится, “гнать лошадей” и это заставляет их все больше тяготеть к предметному началу в отношениях к ребенку в ущерб личностному.

Некоторые дети к первому классу уже бегло читают, пишут, решают письменно примеры и т.д. , а затем, придя в посредственную школу, каковых у нас большинство, первые два года просто скучают, поскольку они слишком много умеют и знают. Затем такие дети часто плохо учатся. Получается, что при всеобщей тенденции сколяризации системы дошкольного воспитания, на деле это не оправдывает себя. Качество школьного образования от этого не становится лучше, успеваемость от этого у детей не поднимается, а как показывает статистика, в младшем школьном возрасте как раз увеличиваются проблемы во взаимоотношениях матери и ребенка на почве “проблем в школе” (статья “Социально-психологический анализ трудностей матери в воспитании ребенка” Смирнова Е.О.).

Исследования, приведенные в вышеназванной статье, показали, что именно в младшем школьном возрасте проявляется психологическая незрелость ребенка и регрессивные тенденции в поведении, что мешает учиться и проявлять ответственность. В 7-9 лет наблюдается наибольшее число жалоб матерей на недостаточное развитие “воли и произвольности” в учебной деятельности детей. Причем это выражается не только в учебе как ведущей форме деятельности, но затрагивает и другие сферы. Но печально то, что основные переживания матери сконцентрированы вокруг учебной деятельности ребенка и его успешности в ней.

Внутри-личностные проблемы ребенка и его проблемы во взаимоотношениях с другими людьми в этом возрасте мало волнуют родителей. Эмоциональное состояние ребенка, его реальные потребности часто остаются непроницаемыми для родителей, что приводит к непониманиям и конфликтам, а вслед за этим к глубоким психологическим проблемам у ребенка. Эмоционально отстраненность родителей пугает. Получается, что чрезмерная подготовка к школе не помогает ребенку, а вредит.

**Часто за всем этим у дошкольников не остается времени для основного вида деятельности (игры), и так и не научившись играть, они остаются личностно незрелыми.** Исследователь заключает, что происходящая симплификация детского развития неизбежно ведет к обеднению, суживанию возможностей ребенка, и в итоге к снижению уровня общего развития и даже к отставанию. Сегодня все чаще родители относятся к своим детям, как к маленьким взрослым, и на этом фоне игра представляется чем-то ненужным, неважным, пустой тратой времени. В детских садах также игре не уделяется первостепенное значение.

Хотелось бы еще добавить в этой связи, что, быть может, как раз такой низкий уровень развития игры у современных детей может объяснить один из результатов исследования, приведенного в статье руководителя Центра социологии образования РАО профессора, доктора психологических наук Собкина Владимира Самуиловича “Мультфильм как средство социально-психологического анализа морально-нравственного развития ребенка”.

В ходе эксперимента выяснилось, что в 2006 году по сравнению с 1985 годом почти в два раза увеличилась группа испытуемых, которые заняли по отношению к фильму “Старая игрушка” отстраненную позицию. То есть это 4 группа детей (самая многочисленная – 54%), которая практически не отождествила себя с персонажами мультфильма. Ведь для отождествления себя с персонажем, т.е. фактически принятием на себя этой роли, необходимо обладать достаточно развитой игровой способностью, чтобы принимать на себя эту роль, что возможно только при высоком уровне развития сюжетно-ролевой игры.

И если учесть, что главный принципиальный вывод, как пишет автор, заключается в том, что благодаря механизму субъектной идентификации, т.е. принятию зрителем внутренней позиции персонажа, оказывается возможным развернуть этическую, морально-нравственную проблематику взаимоотношений персонажей (что и является главной задачей настоящего искусства вообще, и хороших мультфильмов в частности). То для детей 4-ой группы это становится практически непосильной задачей. Они “не включены” в события фильма, и, следовательно, не могут применить его к себе, актуализируя представления о своих личностных особенностях. Тогда возникает вопрос, эта 4-я группа детей не смогла никак идентифицироваться только из-за специфики авторской концепции данного мультфильма и морально-этического конфликта, заложенного в нем? Или это есть общая неспособность идентифицироваться вообще, т.е. есть ли это некая характеристика, присущая данной группе детей?

Если верно второе, то тогда для таких детей становится невозможным проживание и осмысление любого драматургического конфликта фильма с внутренней позиции персонажей. А ведь настоящее искусство может творить чудеса в плане воспитания и оказывать помощь родителям и педагогам в созидании личности ребенка. Но для того, чтобы успешно применять искусство в воспитании ребенка, необходимо вывести свое чадо на такой уровень развития, когда искусство будет именно действенным, и не будет восприниматься ребенком индифферентно.

Из этих исследований видно, что игровая деятельность детей сегодня переживает не лучшее время и тактика к образованию детей с ущербом для игры весьма ограничена и деструктивна. Очевидно, что детским психологам необходимо встать на защиту реальных, жизненно-важных и соответствующих возрасту, потребностей и интересов детей.

Но самые важные и главные рычаги управления в этом вопросе находятся, конечно, у самих родителей. Может быть, прочитав эту аннотацию к статьям современных компетентных психологов, многие родители сделают соответствующие выводы и постараются стать ближе к своим детям, чтобы лучше понимать их, помогать им, а не вредить, созидать, а не разрушать, вслушиваться, а не диктовать, и главное, играть со своими детьми.

**Понятие зоны ближайшего развития.**

Это понятие принадлежит известному отечественному психологу Л.С. Выготскому, который открыл этот психологический закон и дал ему такое название. Как считает профессор МГУ, педагог и психолог - Ю.Б. Гиппенрейтер, каждый родитель, не говоря уже о педагогах, должен непременно знать его. Суть его состоит в следующем. В каждом возрасте для каждого ребенка существует ограниченный круг дел, с которыми он может справиться сам. За пределами этого круга – дела, доступные для него только при помощи взрослого или же недоступные вообще.

Л.С. Выготский открыл, что по мере развития ребенка круг дел, которые он начинает выполнять самостоятельно, увеличивается за счет тех дел, которые он раньше выполнял вместе со взрослым. И не как иначе. Другими словами, завтра ребенок будет делать сам то, что сегодня он делал с мамой, и именно благодаря тому, что это было сделано «с мамой».

Зона дел вместе – это золотой запас ребенка, считает профессор Ю.Б. Гиппенрейтер, это его потенциал на ближайшее будущее. Вот почему ее назвали зоной ближайшего развития. Представим себе, что у одного ребенка эта зона широкая, то есть родители с ним много занимаются, а у другого узкая, так как родители часто предоставляют его самому себе. Первый ребенок будет развиваться быстрее, чувствовать себя увереннее, успешнее, благополучнее.

Вот почему оставлять «из педагогических соображений» ребенка одного там, где ему трудно – грубая ошибка. Это значит не учитывать основной психологический закон развития!

Надо сказать, что дети хорошо чувствуют и знают, в чем они нуждаются сейчас. Как часто они просят: «Поиграй со мной», «Пойдем погуляем», «Давай повозимся», «Возьми меня с собой», «А можно я тоже буду…» И если, считает Гиппенрейтер, у вас нет действительно серьезных причин для отказа или отсрочки, ответ пусть будет только один: «Да!»

Отсюда следует важное правило для родителей: если ребенку трудно, и он готов принять вашу помощь, обязательно помогите ему. При этом возьмите на себя только то, что он не может выполнить сам, остальное предоставьте делать ему самому. А по мере освоения ребенком новых действий постепенно передавайте их ему.

Это правило используют, если ребенок либо прямо просит о помощи, либо жалуется, что у него «не выходит», «не получается», что он «не знает, как», либо он вообще оставляет начатое дело после первых неудач. Любое из этих проявлений – сигнал о том, что ему необходимо помочь.

И в таком случает очень хорошо начать со слов: «Давай вместе». Эти волшебные слова открывают ребенку дверь в область новых умений, знаний и увлечений.