

Федорова М.А. Сюжетно-рольова гра як засіб виховання моральних цінностей дошкільника / М.А.Федорова // Сталий розвиток : проблеми та перспективи / за заг. ред. О.А.Дубасенюк: зб. наук. праць.– Житомир: вид-во "Полісся", 2015. – С. 164-170.

УДК 37.034

Федорова М.А.

канд. пед. наук, доцент кафедри дошкільної освіти

і педагогічних інновацій

(Житомирський державний університет ім. Івана Франка)

Сюжетно-рольова гра як

засіб виховання моральних цінностей дошкільників

Проблемі виховання моральних цінностей особистості увага приділялася в усі часи розвитку людського суспільства. Сьогодні зазначена проблема не втрачає своєї актуальності, про що свідчать офіційні документи: Закони України "Про освіту", "Про дошкільну освіту", Концепція виховання дітей та молоді у національній системі освіти.

Необхідно відзначити, що проблема виховання моральних цінностей складана і багатоаспектна. Її філософський аспект розкрито у працях С.Анісімова, М.Бердяєва, Г.Гегеля, О.Дробницького, М.Кагана, В.Тугарінова та ін. Психолого-педагогічні аспекти проблеми висвітлено у працях Б. Ананьєва, І.Беха, Л.Виготського, О.Запорожця, С.Козлової, О.Кононко та ін. Проблема організації сюжетно-рольової гри присвячено праці Д. Ельконіна, Т.Маркової, Н.Михайленко, С.Новосолової, Л.Славіної, О.Смірної, Н.Фролової. На жаль, сьогодні відсутні ґрунтовні дослідження, у яких було б розкрито проблему виховання моральних цінностей дітей у процесі сюжетно-рольової гри. У цьому зв'язку, метою нашої статті є визначення виховних можливостей сюжетно-рольової гри у формуванні моральних цінностей дітей.

Сюжетно-рольова гра — це образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет) і розігрування ролей. Психолого-педагогічні дослідження доводять, що сюжетно-рольова гра не виникає у дитини спонтанно, а потребує цілеспрямованого формування з боку дорослих (Н.Михайленко, Н. Короткова, С. Новосолова). Російські вчені О.Смирнова та

О.Гударева стверджують, що на ранніх етапах свого становлення сюжетно-рольова гра не забезпечує у повній мірі формування моральності особистості і лише розвинута форма ігрової діяльності сприяє усвідомленню дітьми смислів людських взаємин, формуванню потребнісно-мотиваційної сфери і, як наслідок, формуванню системи цінностей. На жаль, дані їх емпіричних досліджень доводять, що лише 54% сучасних дошкільників у вільній діяльності надають перевагу сюжетно-рольовій грі, решта обирають продуктивну діяльність, настільні ігри, здійснюють предметні дії тощо. Як наслідок, найвищого рівня розвитку сюжетно-рольової гри досягає лише 18,2% дошкільників 6-7 років. Це підтвердило припущення про згортання ігрової діяльності у сучасних дітей, що в подальшому негативно впливає на формування їх моральних цінностей [Смирнова Е.О., Гударева О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников / Е. О. Смирнова, О. В. Гударёва // Психологическая наука и образование, 2005. Т. № 2. – С.76-86., с.79].

Викладені вище факти ще раз підтверджують, що вихователю надзвичайно важливо усвідомити значення сюжетно-рольової гри у дитинстві і оволодіти методичними засадами її організації.

Повнота розвитку гри, і, виходячи з цього її спрямованість на виховання моральних цінностей залежить від планування її педагогом. На думку Д.Менджрицької, Р.Жуковської методично неправильним є планування тематики ігор, а також ігрових дій, які мають виконати діти, оскільки такий підхід призводить до придушення ініціативи дітей та нав'язування їм волі дорослого. У своїх працях С.Новосьолова вказує на іншу помилку при плануванні гри: вихователі не турбуються про переніс життєвих вражень, знань в ігрову діяльність, що призводить до формального їх усвідомлення та засвоєння.

1. Враховуючи виділені недоліки, Н.Комарова обґрунтовує такі вимоги до планування ігрової діяльності: визначення рівня сформованості сюжетно-рольової гри у дитини і планування методичних прийомів, спрямованих на збагачення ігрового досвіду дітей; орієнтовне визначення перспективи розвитку гри; забезпечення зв'язку сюжету та змісту ігор із досвідом дитини (молодші

діти обігрують події, що лежать в межах безпосереднього досвіду, старші – використовують безпосередній і опосередкований досвід); зміна предметно-ігрового середовища в міру розвитку ігрової діяльності [Комарова Н.Ф. Как руководить творческими играми детей? Методические рекомендации / Н.Ф. Комарова. – Н.Новгород: НГПИ им. Горького, 2002., с. 24].

У сучасній дошкільній педагогіці традиційно користуються структурою сюжетно-рольової гри, запропонованою Д.Ельконіним, яка містить наступні компоненти: ролі, які беруть на себе діти в процесі гри; ігрові дії, за допомогою яких реалізуються обрані ролі; ігрове використання предметів; реальні стосунки між дітьми, за допомогою яких регулюється розвиток гри. Також вчений пропонує виділяти сюжет та зміст гри [Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М: Педагогика, 1978. – 301 с., с. 38]. Загалом, аналіз теорії гри Д.Ельконіна дозволяє стверджувати, що саме від сюжету та змісту гри залежить розвиток моральності дитини в ігровій діяльності: якщо сюжет є моральним, то дитина в подальшому буде реалізовувати апробовані у грі дії у реальному житті.

Розглянемо більш детально вимоги до реалізації кожного компоненту гри.

Кожній творчій грі властива уявлювана ситуація, яка вміщує сюжет та зміст гри. У праці "Психологія гри" Д.Ельконін визначає сюжет гри як область дійсності, яка відтворюється дітьми в грі (лікарня, сім'я, магазин тощо). Зміст гри – це те, що відтворюється дитиною в якості головного у людських взаємовідносинах. Зміст ігор з віком змінюється: якщо молодші дошкільники відображають лише зовнішню сторону поведінки людини (її предметні дії), то у старших дошкільників змістом гри є відображення взаємовідносин та виявлення ставлень до інших людей. Природно, що сюжет і перш за все зміст дитячих ігор залежать від соціальних умов життя дитини, від характеру відносин людей, які її оточують. У цьому зв'язку К.Ушинський ще у 19 ст. говорив: "Оточуюча дійсність має найсильніший вплив на гру дитини: вона дає матеріал набагато різноманітніший і більш реальний ніж той, який пропонується іграшковою лавкою. Придивіться і прислухайтесь, як поведуться дівчатка зі своїми ляльками, хлопчики зі своїми солдатиками і конячками, і ви

побачите у фантазіях дитини віддзеркалення оточуючого їх життя". К Ушинський попереджує, що не варто сподіватися, що асоціації уявлень, які обігруються дитиною, зникнуть безслідно з періодом гри, велика вірогідність того, що "з часом зав'яжуться ланцюжки цих асоціацій, які в подальшому ... визначають характер і спрямованість поведінки людини". Виходячи з цього основним завданням дорослого є забезпечення вражень, соціального досвіду, які в подальшому буде обігрувати дитина.

Можна виділити ще декілька чинників, що впливають на сюжет та зміст дитячих ігор:

1. Мистецтво (музичне, зображувальне, хореографічне тощо).

2. Художня література: результати досліджень Т.Маркової довели, що діти хочуть обігрувати лише ті твори, в яких емоційно, доступно описано діяльність, вчинки людей, їх ставлення до оточуючих.

3. Дидактичні ігри: дослідження Р.Жуковської довели, що у процесі дидактичних ігор уточнюються і розширюються знання, отримані на прогулянках, екскурсіях, у самостійній діяльності дітей, закріплюються окремі предметні дії. Все це може стати матеріалом для подальшої сюжетно-рольової гри.

4. Екскурсії та спостереження дітей: експериментальна робота, проведена Н.Корольовою довела, що для виникнення сюжетно-рольової гри під час екскурсій, спостережень недостатньо ознайомити дітей лише з предметною сферою дійсності, необхідно розкрити зміст діяльності людей, їх ставлення один до одного в процесі цієї діяльності. Наприклад, під час переїзду на дачу діти бачили залізницю (предметна сторона життя залізниці): вони були на вокзалі, бачили потяг, спостерігали посадку пасажирів тощо. Але гра не виникла, хоча враження були досить сильними. Лише після повторної екскурсії, коли дітей ознайомили з особливостями діяльності людей, які працюють на залізниці, їх відносинами, виникла гра "Залізниця" [Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М: Педагогика, 1978. – 301 с., с. 28].

Під час підготовки до гри або через деякий час після неї, з метою усвідомлення сутності моральних взаємовідносин героїв гри, педагог може

використовувати такі прийоми: обговорення ролей до початку гри, наголошення на їх моральній суті; показ і пояснення особливостей втілення моральних норм поведінки в конкретні ігрові дії; аналіз рольової поведінки дітей; залучення дошкільників до аналізу дій і вчинків партнерів після реалізації ігрового задуму; почергове виконання дітьми різних ролей в одній грі.

Реалізація сюжету та змісту гри можлива за умови, коли дитина бере на себе певну роль і виконує відповідні ігрові дії. Роль – це ігрова позиція дитини. Уміння брати на себе роль формується поступово. Так, на 3-4-му роках життя формуються окремі предметно-ігрові дії: дитина годує ведмедика, вкладає ляльку спати, веде машину тощо. При цьому для виконання дій потрібні відповідні атрибути: для лікаря – набір інструментів, для водія – машина. На 5-му році життя і далі дитина обіграє типові взаємини особи, роль якої вона взяла, з оточуючими.

Н.Михайленко виділила дві основні умови, реалізація яких уможливорює виконання дитиною різних ролей: по-перше, необхідно сформувати у дитини емоційно-позитивне ставлення до персонажа, який представлений у сюжеті гри; по-друге, дитина має виділити не одну, а ряд дій, властивий цьому персонажу, які визначають його відносини з оточуючими, усвідомити способи поведінки (лікар оглядає хворого, виявляє турботу про стан його здоров'я, робить уколи, міряє температуру, виписує ліки тощо). Дослідження Д.Ельконіна довели таку закономірність: чим більш очевидними є для дитини особливості поведінки зображуваного персонажа і відмінності від її власної, тим легше вона візьме на себе цю роль.

Для того, щоб допомогти дитині взяти певну роль, педагог може застосувати такі прийоми роботи:

- спільні ігри педагога і дітей, в процесі яких дорослий демонструє емоційне ставлення до іграшки та показує ігрові дії з нею, дитина ж виконує ряд дій, притаманний певній ролі;

- повторні спільні ігри, метою яких є ускладнення ігрових дій;

- в процесі гри дорослий може узагальнювати дії дитини ("ти як лікар лікуєш ведмедика", "ти як мама годуєш ляльку"), по закінченню гри співвідносити їх з певною роллю ("ти грав у лікаря", "ти грала у доньки-матері") (Н.Михайленко);

- якщо при розподілі ролей декілька дітей хочуть взяти одну роль, вихователь може емоційно, із захопленням розповісти про особливості поведінки інших персонажів гри і таким чином зробити інші ролі привабливими для дітей;

- якщо гра почалась, а дітям важко розіграти окремий епізод, втручатися у гру із порадами або вказівками недоцільно, тому вихователь може вступити у гру в будь-якій ролі і звертатись до дітей, як до дійових осіб (Д.Менджерицька).

Значний вплив на розвиток сюжетно-рольової гри має предметно-ігрове середовище. У своїх дослідженнях Н.-Е. Т. Гринявичене довела, що останнім часом існує тенденція до стереотипізації ігор в тематичних зонах (перукарня, лікарня). Негативним наслідком цього явища є те, що діти обмежуються одними й тими самими способами дій, які визначаються постійним набором іграшок та ігрового обладнання, що призводить до обмеження їх ініціативи та репродуктивного характеру гри. Отже, у груповій кімнаті необхідно прибрати куточки, зони, які б спонукали до вибору гри на чітко визначену тематику. Таку ж думку висловлювали і Г.Пантюхіна та Д.Менджерицька.

С.Новосолова виділила такі вимоги до організації предметного середовища: предметне середовище має враховувати вікові інтереси розвитку дитячої діяльності (з одного боку, воно має максимально сприяти розвитку провідної діяльності, з іншого – забезпечувати зародження інших видів діяльності); відповідність предметного середовища зоні найближчого розвитку дитини; відповідність структурі когнітивної сфери дитини (середовище має містити як консервативні елементи, відомі дитині, так і проблемні, що підлягають дослідженню); забезпечення відповідності об'єму знань і можливостей їх застосування [Новосолова С. Л. Развивающая предметная среда: методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-

воспитательных комплексах / С. Л. Новоселова. –М.: Центр инноваций в педагогике, 1995. – 74 с., с. 25].

Ефективність гри, її чіткість, узгодженість основних моментів залежить від того, наскільки у дітей сформовані уміння взаємодіяти між собою. На думку О.Усової, саме взаємодія дітей є основним компонентом гри, що забезпечує її реалізацію, сприяє встановленню соціально-моральних взаємовідносин, спонукає до спілкування та узгодження спільних дій. При цьому педагог виділяє декілька рівнів взаємодії дітей в іграх і провідні завдання роботи вихователя. Так, рівень одиночних ігор характеризується тим, що дитина не взаємодіє, але й не заважає іншим. Відповідно, вихователь повинен організовувати індивідуальну поведінку дітей, вчити їх самостійно і зосереджено гратися з іграшкою, не заважати одноліткам. Ігри поруч характеризуються тим, що дошкільники виявляють певний інтерес до гри однолітків, однак зосереджені на власній ігровій діяльності. Вихователь на цьому етапі повинен створювати умови для взаємного спілкування, виховувати товариське ставлення до дітей, які граються поруч, сприяти встановленню короткочасних контактів. На наступних рівнях (рівень механічної взаємодії та рівень взаємодії на основі інтересу до змісту гри) вихователь має створити умови для формування різноманітних, стійких ігрових інтересів. І, нарешті, найвищий рівень – взаємодія дітей на основі симпатії та інтересу один до одного – вимагає від вихователя подбати про моральність взаємодії у групі дошкільників, підвищувати рівень ігрових умінь дітей. Отже, організація взаємодії дітей в іграх та керівництво цим процесом є основною умовою формування моральності дитини у грі.

Зазначене вище дозволяє зробити висновок, що виховання моральних цінностей у сюжетно-рольовій грі буде ефективним, якщо педагог організує роботу за такими напрямками: створення предметно-ігрового середовища, що відповідає зоні найближчого розвитку дітей; забезпечення дітей яскравими емоціями і враженнями від тих подій, явищ, які в подальшому можуть стати змістом сюжетно-рольової гри; розвиток умінь міжособистісної взаємодії в

ігровій діяльності; виявлення моральних почуттів, ставлень у грі; формування умінь дотримуватись правил гри.