

Трансформации игровой деятельности современного ребенка: причины и следствия

А. В. Беленькая

Киевский университет имени Бориса Гринченко, Киев, Украина
Corresponding author. E-mail: h.bielienka@kubg.edu.ua

Paper received 12.10.17; Accepted for publication 17.10.17.

Аннотация. В статье рассмотрены особенности игровой деятельности и игровые приоритеты современных детей, раскрыта тематика современных сюжетно-ролевых игр, изменения игровых действий. Проанализировано влияние игры на развитие личности, риски от замещения игровой деятельности другими видами активности детей. Приведены рекомендации относительно использования игры и игровых приемов в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Ключевые слова: дети, игра, развитие личности, правила, нравственные качества

Вопрос о роли игры в жизни ребенка и взрослого человека является чрезвычайно сложным и чрезвычайно интересным. На протяжении жизни каждый человек последовательно или параллельно проигрывает различные социальные роли, принимаемые им в обществе. За всю жизнь мы проигрываем около ста ролей. К выполнению каждой из них готовимся сами или нас готовит общество. Качество исполнения жизненных ролей во многом зависит от качества игр, в которые человек играл в детстве. Поэтому какими родителями, учениками, учителями и руководителями мы стали, во многом зависит от того, как выполняли мы эти роли в своем далеком детстве.

Исследованию игровой деятельности детей посвящены работы Д. Эльконина, Л. Выготского, А. Запорожца, О. Леонтьева, Л. Артемовой, Т. Пироженко, Е. Карасевой и ряда других. Но изменения, произошедшие в современном обществе, привели к глубинным изменениям не только содержания детских игр. Изменилось место игры в жизни ребенка. Влияние этих изменений на формирование личности еще не изучены, а наблюдаемые факты заставляют задуматься.

Цель статьи заключается в анализе особенностей игровой деятельности современного ребенка.

Народная воспитательная мудрость издавна эмпирически предусматривала решение посредством игры важных задач формирования личности ребенка: развитие его физических сил, овладение правилами взаимодействия с окружающими, формирование морально-волевых качеств, воспитание чувственного отношения к природе. Через игру ребенку предоставлялась возможность заявить окружающим о своем положительном потенциале. Игровые действия активизировали подвижность, развивали процессы мышления, вызывали у ребенка положительные эмоции.

Современные детские игры (преимущественно компьютерные) направлены, в первую очередь, на развитие интеллекта, скорости реакции, внимания и памяти. Однако это игры, которые не требуют живого общения с друзьями, а следовательно, не формируют у детей коммуникативных умений. Если ребенок не желает играть, он просто выключает компьютер. Эту привычку он переносит и на процесс общения со сверстниками: не удовлетворяет общение – "выключил" его: развернулся и ушел! Умение договариваться, идти на компромисс, в чем-то уступать, у большинства современных детей отсутствует. Одна из

причин – характер общения с окружающим миром посредством компьютерных игр.

Сейчас почти исчезли такие игры как классики, редко встретишь во дворах девочек, прыгающих через скакалку или резинку. О таких играх, как "море волнуется раз" и "вожатый, вожатый, подай пионера" дети даже не слышали. Первой причиной уменьшения количества и обеднения содержания детских игр является отсутствие у детей времени для свободного времяпровождения с ровесниками. С шести лет дети начинают посещать школу, которая не оставляет времени для игр во дворе. Свободное от школьных занятий и подготовки домашних заданий время дети просиживают у экранов телевизоров или мониторов компьютеров. Однако даже если детям предоставляется время для игр, по наблюдениям педагогов, они не могут играть содержательно – возятся, дерутся, толкаются – поэтому воспитатели стремятся заполнить свободное время детей спокойными занятиями или прибегают к дисциплинарным воздействиям.

Следующей причиной выступает ограничение игрового пространства детей. Ранее большая часть детских игр разворачивались во дворах, нынешние родители не выпускают детей самостоятельно гулять во двор, опасаясь реальных или вымышленных опасностей. Однако именно дворовые игры учили детей соблюдать определенные правила, находить общий язык, помогали решать конфликты. Но главное – они делали жизнь детей насыщенной эмоциональным общением, а значит радостной и счастливой. Конечно игры не исчезли полностью, но значительно изменились. Прежде всего, сюжетно-ролевые игры. Изменилась их тематика и смысловое наполнение, но это нормальное явление. Хуже то, что они стали короче и примитивнее по содержанию. Сюжеты игр детей до 6-7 лет: "Семья" (Семья Барби, Невеста), "Показ мод", "Супермаркет", "Детский сад", "Школа", "Захват заложников", "Бандиты", "Автомойка", "Человек-Паук", "Зомби". Продолжительность игр – до 40-60 минут. Ролевые действия – однообразные: Барби все время примеряет одежду и собирается на вечеринку, невеста примеряет свадебное платье и украшения, на показе мод "модели" демонстрируют наряды, "бандиты" хватают "заложников", в "школе" и "детском саду" (!) все время идут занятия на которых нужно много писать. Последние социологические исследования в Украине показали, что 50% детей в возрасте от 7 до 14 лет играют исключительно в компьютерные игры,

например – "CallDuty", "WorldWarcraft", "SIMS", "FIFA", "NeedforSpeed", "Как достать соседа", стрелялки, стратегии и т.д., 13% предпочитают ролевые игры: в войну, машины, героев из комиксов, дочки-матери и т.д., 8% выбирают подвижные игры, где присутствует шум, гам, суета, 7% предпочитают настольные игры и конструктор, а 14% детей не имеют конкретных предпочтений. Лишь 8% детей занимаются в различных спортивных секциях и у них нет времени на игры. О дворовых играх как таковых, в которых принимают участие дети разного возраста из одного двора, не было сказано ни слова.

Исследования Л. Артемовой, Е. Карасевой, О. Кошеливской, проведенные в конце прошлого – начале нынешнего века, говорят о том, что тогда спектр детских игр был на много богаче: прятки, "казачки-разбойники", тарзанки и домики на деревьях, снежные крепости и ледяные горки, различные игры с мячом ("картошка", "одиннадцать", "выбивной", волейбол, "съедобное -несъедобное", "я знаю ... "и другие). Были и такие игры, которые рождались безграничной детской фантазией после прочтения книг или просмотра кинолент – "Дети капитана Гранта", "Зимовка полярников", "В Космосе" и другие.

Наблюдения за игровой деятельностью детей, проведенные нами в Украине (Киев), показали, что сюжетно-ролевые игры в упрощенном виде присутствуют в жизни детей и сейчас, отвечая реалиям современности и имеющимся знаниям детей об окружающем мире. Выбор сюжета всегда обусловлен знаниями детей. Маленьким детям сюжет подсказывает игрушка или атрибут, который попал в поле зрения, старшим – полученная информация. Поскольку дети ежедневно включены в семейные отношения и имеют о них полное представление, на протяжении всего дошкольного возраста популярной игрой является игра в "семью". Позже дошкольники начинают вводить в свои игры сюжеты на основе информации, полученной из различных источников: рассказов взрослых, наблюдаемых событий, прослушанных книг, сюжетов из масс-медиа. Это мультфильмы, мыльные оперы, видеоклипы, телевизионные игры типа «Угадай мелодию», «Поле чудес» и другие. Список этих названий изменчив и зависит от того, что смотрели дети на экране телевизора сегодня или в течение последней недели. Но несмотря на многообразие персонажей, в которые играют современные дети, их объединяют схожие черты характера. Главное для героя – первым победить или получить больше денег. Такие герои умеют хорошо драться, убивать, достигать своей цели, не обращая внимания на тех, кто рядом. Они очень примитивны и нечеловечны: или роботы, или мутанты, или карманные монстры (покемоны), или гибриды человека и животного (черепахи, паука). Однако во всех случаях в них присутствует человеческое начало, хотя оно и находится на втором плане. Общим является и то, что все они – положительные герои. Дети стремятся быть похожими на них.

Но сравним: всего 10-15 лет назад главными качествами детских положительных героев были щедрость, доброта, способность сочувствовать и помогать, наивность и т.д. Хотя в играх детей и раньше присутствовали кровожадные персонажи (враги и

злодеи), было понятно, «кто хороший, а кто плохой». Сейчас эта грань стирается. Мы видим, что современные дети воспроизводят в играх не профессии взрослых, а действия телевизионных или сказочных героев. Сюжеты телесериалов с экранов телевизора прочно вошли в игры детей со всеми интимными подробностями. Сегодня дети лучше знакомы с жизнью и отношениями героев фильмов, чем с жизнью окружающих их взрослых. Оторванность сюжетов ролевых игр от жизни близких свидетельствует о том, что профессиональная и личная жизнь родителей перестает быть содержанием детских игр (следовательно, и детской жизни вообще), как это было характерно для их предшественников.

Чтобы повлиять на содержание детских игр необходимо обогащать знания детей интересной и доступной им информацией, стимулировать их нравственное развитие и способствовать формированию положительных взаимоотношений с окружающими. Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых приводит к тому, что дети начинают нуждаться в партнерах, которые играли бы вместе с ними. В совместной игре они учатся языку общения, взаимопонимания и взаимопомощи, учатся согласовывать свои действия с действиями других. Объединение детей в совместной игре способствует дальнейшему обогащению и усложнению ее содержания. Опыт каждого ребенка ограничен. В игре же происходит обмен опытом.

Дети растут среди взрослых, а взрослым некогда играть, да они и не считают это занятие важным. Если взрослые и занимаются детьми, то в основном они их учат. Общение со сверстниками тоже ограничивается, или же сводится к совместному обучению в детском саду и школе. Игра уходит из жизни дошкольников, а вместе с ней уходит и само детство. Изменения в игровой деятельности, которые произошли в последние десятилетия, заключаются не только в появлении новых сюжетов, но и в снижении уровня развития ролевой игры. У подавляющего числа дошкольников она не достигает своей развитой формы и остается на низком, примитивном уровне. А ведь игра может способствовать развитию личности и быть ведущей деятельностью только в том случае, если она достигает своего наивысшего развития. Примитивная игра детей четырех-шести лет, в которой они просто варят суп, возят машинки или одевают кукол, не оказывает существенного влияния на развитие личности дошкольника. Сворачивание игры в дошкольном возрасте отрицательно влияет на общее психическое и личностное развитие детей. Как известно, именно в игре наиболее интенсивно развиваются мышление, эмоции, воображение, инициативность, сознание ребенка, формируется воля и навыки общения, произвольное поведение. Эти важнейшие качества личности формируются не в учебных занятиях, а в ведущей деятельности дошкольника – игре. Именно в игре возникает осознание своего места среди людей («Я еще ребенок!») и желание стать взрослым. Это желание стимулирует развитие. Взрослые должны осознавать: сначала ребенок должен захотеть что-то делать, открыть для себя в том собственный, личный смысл, и затем, на этой основе, овладеть техническими при-

емами и конкретными умениями. Это важный закон психического развития.

В дошкольном возрасте желание действовать как взрослый, впервые рождается и реализуется именно в ролевой игре. Преимущество игры перед любым другим видом детской деятельности заключается в том, что ребенок сам, добровольно подчиняется определенным правилам, при этом именно выполнение правил доставляет ему максимальное удовольствие. Учебная деятельность также зарождается внутри игровой деятельности. Дошкольник начинает учиться, играя – к учебе он относится как к своеобразной ролевой игре с определенными правилами. Однако, выполняя эти правила, ребенок незаметно овладевает элементарными учебными действиями. Поскольку отношение взрослых к обучению принципиально иное, чем к игре, постепенно и ребенок перестраивает свое отношение к нему.

Современные дети начинают учиться в школе с 6-7 лет. Не позднее 5-летнего возраста взрослые начинают готовить их к школе. Большинство детей с удовольствием идет в школу. Однако родители и учителя все чаще замечают, что сегодняшние младшие школьники, и даже подростки вместо того, чтобы учиться увлеченно играют в детские игры. Практически все первоклассники несут в школу игрушки, играют на переменах или под партой на уроках, вместо приготовления домашних заданий тайно от родителей продолжают играть в куколки и машинки.

Это происходит по ряду причин. Игру "вытеснили" из ее законного места в дошкольном детстве. Поэтому она переместилась на ступени более старшего возраста, которые предусматривают другие, взрослые интересы. Не наигравшись, ребенок не может вовремя повзрослеть, поэтому дошкольный возраст, т.е. возраст игры, перемещается в последующие годы. Помочь учителям может другая группа игр – игры с правилами, специально созданные взрослыми в воспитательных и учебных целях. К ним относятся дидактические и подвижные игры. Основу этих игр составляют четко очерченное программное содержание и дидактические задачи. В то же время в них присутствуют игровые действия, правила и положительные эмоции.

С переходом от игры к учебной деятельности в жизни ребенка наступает переломный момент. Новое положение ребенка в обществе определяется не тем, что он просто уходит из детского сада в школу, а тем, что обучение для него становится отныне обязательным. За результат своего обучения ребенок несет ответственность перед учителем, школой и своей семьей. Он быстро осознает эту ответственность и начинает ею тяготиться. Ограничение свободы (сделай уроки, а потом смотри мультфильм!) и желаний ребенка (не куклы тебе надо покупать, а книги – ты уже школьник) приводит к угнетению физиологических и психических процессов, ухудшению настроения, быстрой утомляемости, исчезновению инициативы и даже к болезни.

Формирование ученика самостоятельной, инициативной, вдумчивой личностью будет успешным, если учитель позаботится об этом с первого проведенного урока. Одним из перспективных путей воспитания

активных учащихся, успешного овладения ими необходимыми умениями и навыками является внедрение в методику начальной школы активных форм и методов обучения, среди которых ведущее место занимают учебные игры. В ходе дидактических игр у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, самостоятельно думать, управлять вниманием. Увлечшись игрой, дети не замечают, что учатся, к активной деятельности привлекаются даже пассивные ученики. В дидактической игре дети проверяют свою силу и ловкость, у них возникает желание фантазировать, открывать тайны и стремиться к чему-то прекрасному. При умелом использовании игра может стать незаменимым помощником педагога. Кроме того, когда учитель использует на уроке элементы игры, в классе создается доброжелательная обстановка, бодрое настроение, у детей возникает желание действовать, равное желанию учиться.

Дидактические игры используются на уроках повсеместно и направлены на решение комплекса задач: сосредоточить неустойчивое внимание детей на материале урока, предоставить новые знания, стимулировать мышления, научить действовать вместе, развить интерес к познанию. Интересным их разновидностью являются кроссворды и компьютерные игры, которые можно использовать как на уроках, так и во внеурочное время.

Подвижные игры с успехом используются на уроках физкультуры, на переменах, после окончания уроков. Дети получают огромное удовольствие если их учитель играет вместе с ними. Менее используемыми в школе являются ролевые игры и игры драматизации. Главная цель ролевой игры – развивать способности школьников, прививать умение самостоятельно принимать правильные решения. В ролевых играх раскрывается личность ученика, его способности и перспективы на будущее, а процесс обучения становится интересным и непринужденным. Информация учениками усваивается лучше, поскольку сопровождается положительными эмоциями. Об уроках в игровой форме дети с удовольствием рассказывают дома, повторяя таким образом учебный материал. В играх-драматизациях проявляются индивидуальные особенности, интеллектуальные возможности, склонности и способности детей. Элементы драматизации с успехом можно использовать на уроках чтения, природоведения и других. Драматизация художественных произведений на уроках не только делает процесс обучения интересным, но и учит детей умению правильно оценивать свои возможности, способствует лучшему усвоению учебного материала. Распределение и разучивание ролей, подготовка атрибутов к игре, эмоциональное переживание самого процесса игры способствуют укреплению детского коллектива и установлению в нем хороших товарищеских отношений. Ценность игрового метода заключается также в том, что в игровой деятельности образовательная, развивающая и воспитательная задачи реализуются в тесной взаимосвязи.

Учителя начальной школы иногда ставят под сомнение использование игр на уроке, апеллируя к тому, что времени на уроке едва хватает на выполнение запланированных задач. Действительно, если учитель

остається в межах традиційних форм і методів навчання, то в структурі уроку навчального часу для ігор не знаходиться. Але якщо відмовитися від деяких застарілих компонентів уроку, наприклад, довгих опитувань, мікролекцій, виховних бесід, то гра не тільки органічно впишеться в структуру уроку, але й дозволить підвищити його ефективність.

Для сюжетно-ролевих ігор залишається місце до початку і після занять (в тих закладах, де обладнані ігрові уголки або кімнати). Відносно організації ігрової діяльності дітей в ігрових уголках хочеться сказати окремо. Найбільш цінними в розвиваючому і виховному планах є довготривалі сюжетно-ролеві або будівельні ігри, які можуть тривати по декілька днів. Але такі ігри вимагають певного оформлення ігрового простору – побудови певних споруд, розташування іграшок і т.д. Для продовження гри на наступний день дітям необхідно, щоб вранці все залишилося в тому стані, в якому вони залишили ігровий простір напередодні. І тут інтереси дітей вступають в суперництво з вимогами дорослих, які вимагають привести все в порядок і скласти іграшки. Порушення ігрового простору веде до припинення гри, тому дорослі повинні бути уважними до своїх вимог і розрізняти хаос і спеціально створене дітьми простір. Якщо прибирання дійсно необхідно, включіть її в сюжет гри.

Найбільш зацікавленості і максимальної продуктивності учнів можна досягти, впливаючи на чотири сфери життєдіяльності: фізиче-

ську, моральну, інтелектуальну, естетичну. Використання ігор і ігрових елементів в навчальному процесі дозволяє зробити значущий крок в цьому напрямку. В початковій школі створювати ігрові ситуації і проводити цікаві ігри важливо на кожному уроці. Це особливо стосується першого класу – перехідного періоду, коли діти ще не звикли до тривалій напруженої навчальної діяльності. Вони швидко втомлюються, їм наудавало однообраз'я, тому увага знижується і мета уроку не досягається. Гра повинна увійти в практику роботи вчителя як один з найефективніших методів організації навчальної діяльності першокласників.

Висновки: Гра – це фантастичний світ фантазій, відкриттів, бажань, світ реалізації нереалізованого. Повноцінне розвиток особистості поза гри неможливо. Тому в дошкільному віці дорослим слід приділяти більше часу дітям з метою організації самостійних творчих ігор, поглиблювати зміст ігор з використанням знань, надання зразків для наслідування, використання мистецтв літератури, оповідей з власного досвіду, спостережень за оточенням. Необхідно стимулювати дітей до колективних ігор, а в разі відсутності партнерів для гри самому виступати як партнер. Завдання педагогів – здійснювати просвіту батьків по питаннях ролі гри в розвитку особистості. Необхідно ширше використовувати ігровий метод на уроках в початковій школі, а також сприяти розвитку ігрової діяльності дітей в позурочний час.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гра дошкільника: теорія і практика. Дайджест 5 / Упор. Г. І. Григоренко. – Запоріжжя ТОВ «ЛІПС», 2007. – 196 с.
2. Дитина у сучасному соціальному просторі / Т.О. Піроженко, С.О. Ладивір, К.В. Карасьова [та ін.]; за ред. Т.О. Піроженко. – К.- Кіровоград: Імекс-ЛТД, 2014. – 272 с.
3. Карасьова К. Самодіяльні ігри дитини / К. Карасьова, Т. Піроженко. – К.: Шк. світ, 2011. – 128 с.
4. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. – К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. – 320 с.
5. Організація ігрової діяльності дітей дошкільного віку / 2-ге вид., зі змінами та доп. / авт.-упор. А. П. Бузова. – Тернопіль: Мандрівець, 2013. – 296 с.
6. Павелків Р. В. Гра як провідна діяльність дітей дошкільного віку // Дитяча психологія : навч. посіб. / Р. В. Павелків, О. П. Цигипало. – К. : Академвидав, 2011. – 373 с.

REFERENCES

1. Game of preschool child : theory and practice. Digest 5 / Upor. H. I. Hryhorenko. – Zaporizhzhya TOV «LIPS», 2007. – 196 p.
2. A child in modern social space / T.O. Pirozhenko, S.O. Ladyvir, K.V. Karas'ova [ta in.]; zared. T.O. Pirozhenko. – K.- Kirovohrad: Imeks-LTD, 2014. – 272 p.
3. Karas'ova K. . Amateur games of child / K. Karas'ova, T. Pirozhenko. – K.: Shk. svit, 2011. – 128 p.
4. Organization of child's playing activity in the context of the following of preschool and initial education / Zared. H. S. Tarasenko. – K.: Vydavnychyy Dim «Slovo», 2010. – 320 p.
5. Organization of playing activity of children of preschool age / 2-he vyd., zizm. tadop. / avt.-upor. A. P. Burova. – Ternopil': Mandrivets', 2013. – 296 p.
6. Pavelkiv R. V. Game as leading activity of children of preschool age // Dytachapsykholohiya : navch. posib. / R. V. Pavelkiv, O. P. Tsyhypalo. – K. : Akademvydav, 2011. – 373 p.

Changes of modern children game activities: reasons and consequences

H. V. Bielienska

Abstract. The game activity features and game priorities of modern children are considered in the article; the subjects of modern role-playing games, changes of game actions are shown. The game influence on the individual development and the risks of substitution for gaming by other types of activity of children are analyzed. Author gives some recommendations of games and gaming techniques in working with children of preschool and primary school age.

Keywords: children, game, development of the personality, rules, moral features.