

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад № 47 «Родничок»
города Невинномыска

Консультация для воспитателей
«Игры в социально-личностном
развитии дошкольников»

Воспитатель:
Панькова А.Ю

2016г.

Игры в социально-личностном развитии дошкольников

Социальное развитие связано с формированием Я-концепции, т.е. осознанием ребенком себя как личности. Задачами социального развития дошкольников, по мнению С.А. Козловой, являются следующие.

1. Формирование представлений о социальном мире и о самом себе.
2. Воспитание социальных чувств.
3. Воспитание активной позиции.
4. Формирование представлений о себе, окружающих людях, природе, рукотворном мире.

Аксиомой является положение о том, что игра - ведущий вид деятельности дошкольников. Все игры могут и должны использоваться для их социального развития, так как игра - это в большинстве случаев коллективная деятельность, предполагающая необходимость общения со сверстниками или взрослыми, определения лидеров, «звезд».

Обращение к игре как специфическому явлению действительности имеет давнюю, многовековую традицию. Уже античные философы, обращаясь к феномену игры, указывали на ее универсальность и значение в жизни людей. Аристотель, подчеркивая важность правильного отбора игр в воспитании детей, отмечал: «Игры эти должны соответствовать достоинству свободнорожденного человека... должны подражать будущим серьезным занятиям». Платон, восхищенный удивительными свойствами игрового феномена, считал, что «надо жить играя». Феномен игры, в понимании Платона, - это и максимальная добродетель, и мудрость, и блаженство, и забавное, и возвышенное и трагическое.

Проблема игры находит отражение и в трудах Фридриха Фребеля, Фридриха Шиллера, Константина Дмитриевича Ушинского, Зигмунда Фрейда, Жана Пиаже. Так, Фребель, рассматривая игру как «естественный продукт истории», подчеркивает: игра «не есть пустая забава, она имеет высокий смысл и глубокое значение». Шиллер утверждает: человек бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет. Пиаже отмечает: игра - это мерилс умственного развития ребенка.

Безусловно, значимый вклад в развитие теории игры внесли отечественные ученые, прежде всего психологи А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер, И.С. Кон, Е.О. Смирнова, Л.С. Славина, В.С. Мухина, З.М. Богуславский, Г.П. Щедровицкий. Доказательство тому - важнейшие экспериментальные исследования, которые позволяют лучше понять феномен игры, ее роль в развитии личности в целом, «особенно в период детства» (С.Л. Рубинштейн), в качестве средства воспитания, обучения и развития ребенка.

Игра помогает вхождению ребенка в общество. Через игру ребенок знакомится с отношениями людей, различными профессиями, пробует себя в разных социальных ролях. Игра — едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей (к искусству или технике), а способности к творчеству в целом. При этом происходит

включение ребенка в систему общественных отношений, усвоение и обработка норм поведения и человеческого общежития.

Наблюдая за игрой детей, можно заметить, что не все дети умеют играть. Это кажется невероятным, но это так. Задача педагогов ДООУ состоит в том, чтобы научить детей играть, а значит — научить жить.

Приобщить детей к игре можно, целенаправленно создавая игровые ситуации. Они одновременно являются и педагогическими, так как ставят ребенка в новые условия, изменяющие привычный ход его жизнедеятельности, требуют от него новой модели поведения. Ее выработке предшествуют рефлексия, осмысление и переосмысление сложившейся ситуации.

Педагоги должны владеть обширным игровым материалом, в том числе учитывать классификацию игр, которая позволяет повышать результативность педагогического воздействия.

В дошкольной педагогике существует несколько классификаций игр детей.

Самая последняя, в основе которой лежит положение о том, кому принадлежит инициатива в игре, была предложена в 90-е годы XX в, С.А. Новоселовой.

Первый класс игр - игры по инициативе детей (самостоятельные сюжетные, с водой и песком, режиссерские, театрализованные).

Второй класс - игры по инициативе взрослых (дидактические, подвижные, игры-забавы, интеллектуальные).

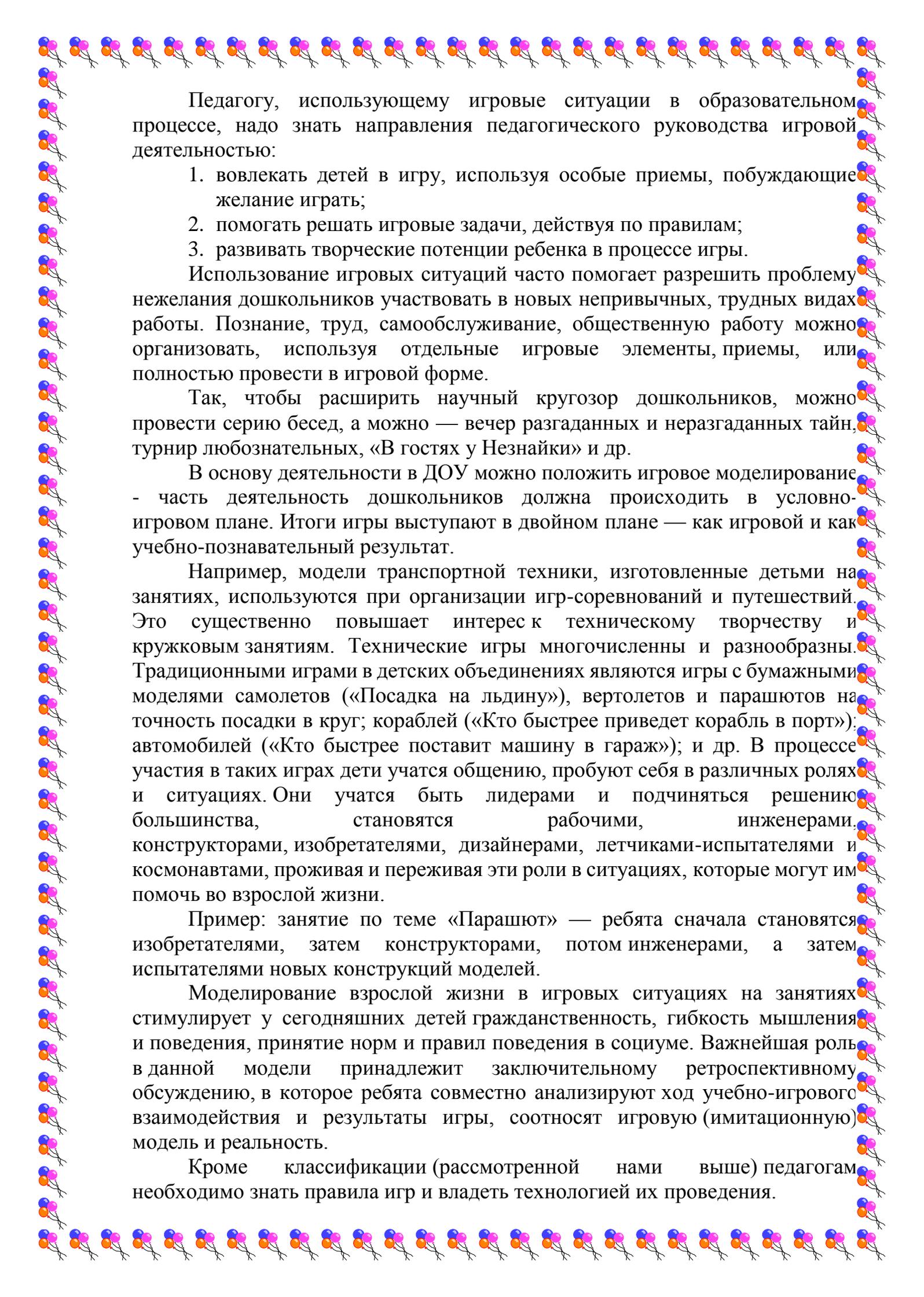
Третий класс - народные игры (обрядовые, тренинговые, досуговые, архаические).

Мы более широко рассматриваем классификацию игр с целью охватить все игры.

1. *Творческие игры* (сюжетно-ролевые, режиссерские, строительные, театрализованные, игры с песком и водой).

2. *Игры с правилами*, которые подразделяются на *дидактические* (с математическим и экологическим содержанием, связанные с развитием речи, изобразительностью, сенсорикой, музыкальные), *подвижные* (сюжетные, бессюжетные, аттракционы, элементы спортивных игр и упражнений); *интеллектуальные* (игры для педагогической коррекции, компьютерные и музыкальные игры, народные игры, игры-забавы).

На протяжении последних 20 лет, можно проследить, как социальные условия влияют на содержание игр. В середине 80-х гг. игры были овеяны романтикой — помочь спасти экспедицию, что-то открыть, исследовать, узнать тайну происхождения механизмов. Сейчас игры направлены на достижение успеха в жизни, получение какой-то прибыли (в денежном или ином выражении). Дети стали более агрессивными. Поэтому задача социального педагога исподволь направлять детей на гуманистический путь, воспитывать у них желание помогать, терпимость к другим точкам зрения.



Педагогу, использующему игровые ситуации в образовательном процессе, надо знать направления педагогического руководства игровой деятельностью:

1. вовлекать детей в игру, используя особые приемы, побуждающие желание играть;
2. помогать решать игровые задачи, действуя по правилам;
3. развивать творческие потенции ребенка в процессе игры.

Использование игровых ситуаций часто помогает разрешить проблему нежелания дошкольников участвовать в новых непривычных, трудных видах работы. Познание, труд, самообслуживание, общественную работу можно организовать, используя отдельные игровые элементы, приемы, или полностью провести в игровой форме.

Так, чтобы расширить научный кругозор дошкольников, можно провести серию бесед, а можно — вечер разгаданных и неразгаданных тайн, турнир любознательных, «В гостях у Незнайки» и др.

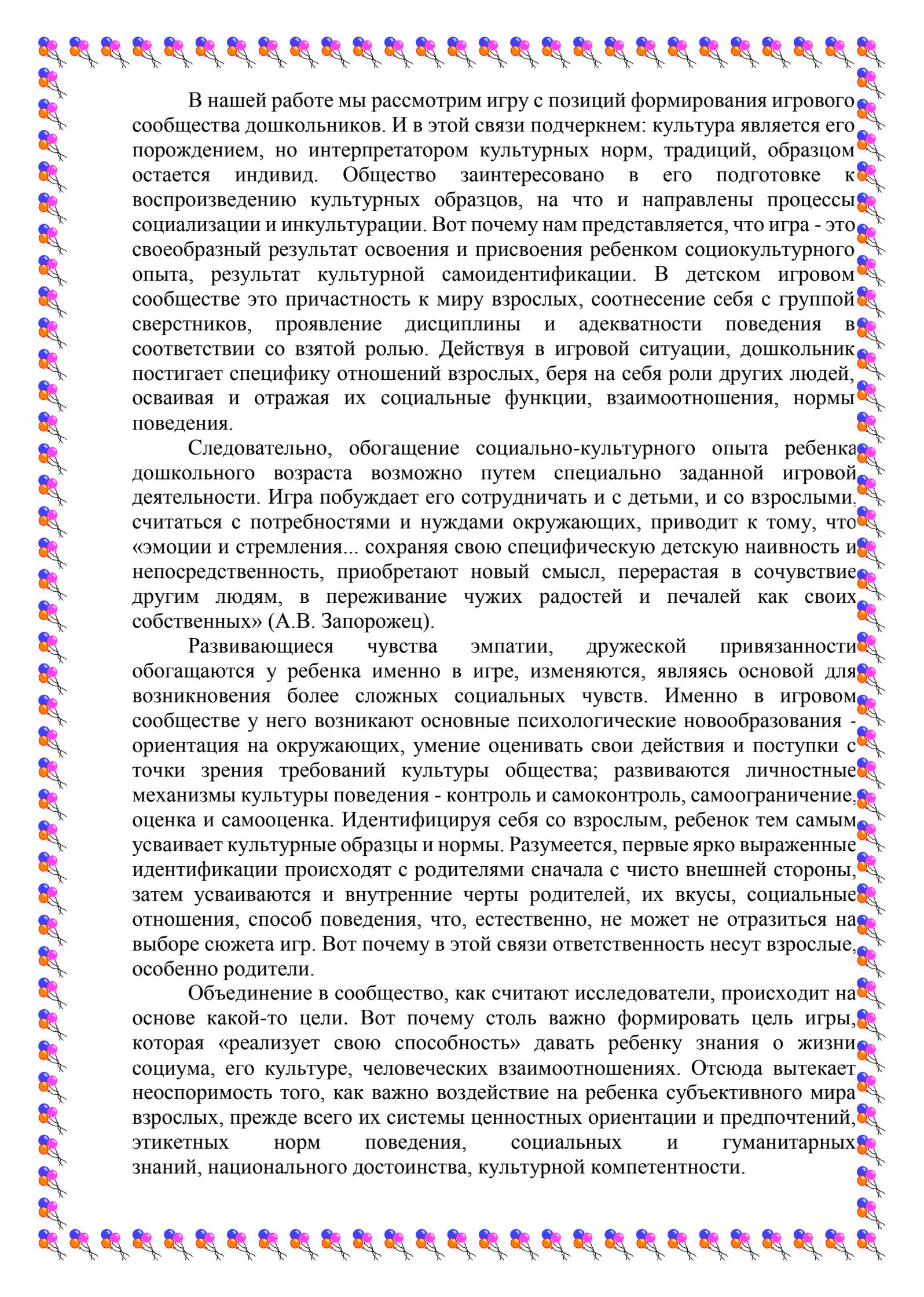
В основу деятельности в ДООУ можно положить игровое моделирование - часть деятельности дошкольников должна происходить в условно-игровом плане. Итоги игры выступают в двойном плане — как игровой и как учебно-познавательный результат.

Например, модели транспортной техники, изготовленные детьми на занятиях, используются при организации игр-соревнований и путешествий. Это существенно повышает интерес к техническому творчеству и кружковым занятиям. Технические игры многочисленны и разнообразны. Традиционными играми в детских объединениях являются игры с бумажными моделями самолетов («Посадка на льдину»), вертолетов и парашютов на точность посадки в круг; кораблей («Кто быстрее приведет корабль в порт»); автомобилей («Кто быстрее поставит машину в гараж»); и др. В процессе участия в таких играх дети учатся общению, пробуют себя в различных ролях и ситуациях. Они учатся быть лидерами и подчиняться решению большинства, становятся рабочими, инженерами, конструкторами, изобретателями, дизайнерами, летчиками-испытателями и космонавтами, проживая и переживая эти роли в ситуациях, которые могут им помочь во взрослой жизни.

Пример: занятие по теме «Парашют» — ребята сначала становятся изобретателями, затем конструкторами, потом инженерами, а затем испытателями новых конструкций моделей.

Моделирование взрослой жизни в игровых ситуациях на занятиях стимулирует у сегодняшних детей гражданственность, гибкость мышления и поведения, принятие норм и правил поведения в социуме. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в которое ребята совместно анализируют ход учебно-игрового взаимодействия и результаты игры, соотносят игровую (имитационную) модель и реальность.

Кроме классификации (рассмотренной нами выше) педагогам необходимо знать правила игр и владеть технологией их проведения.

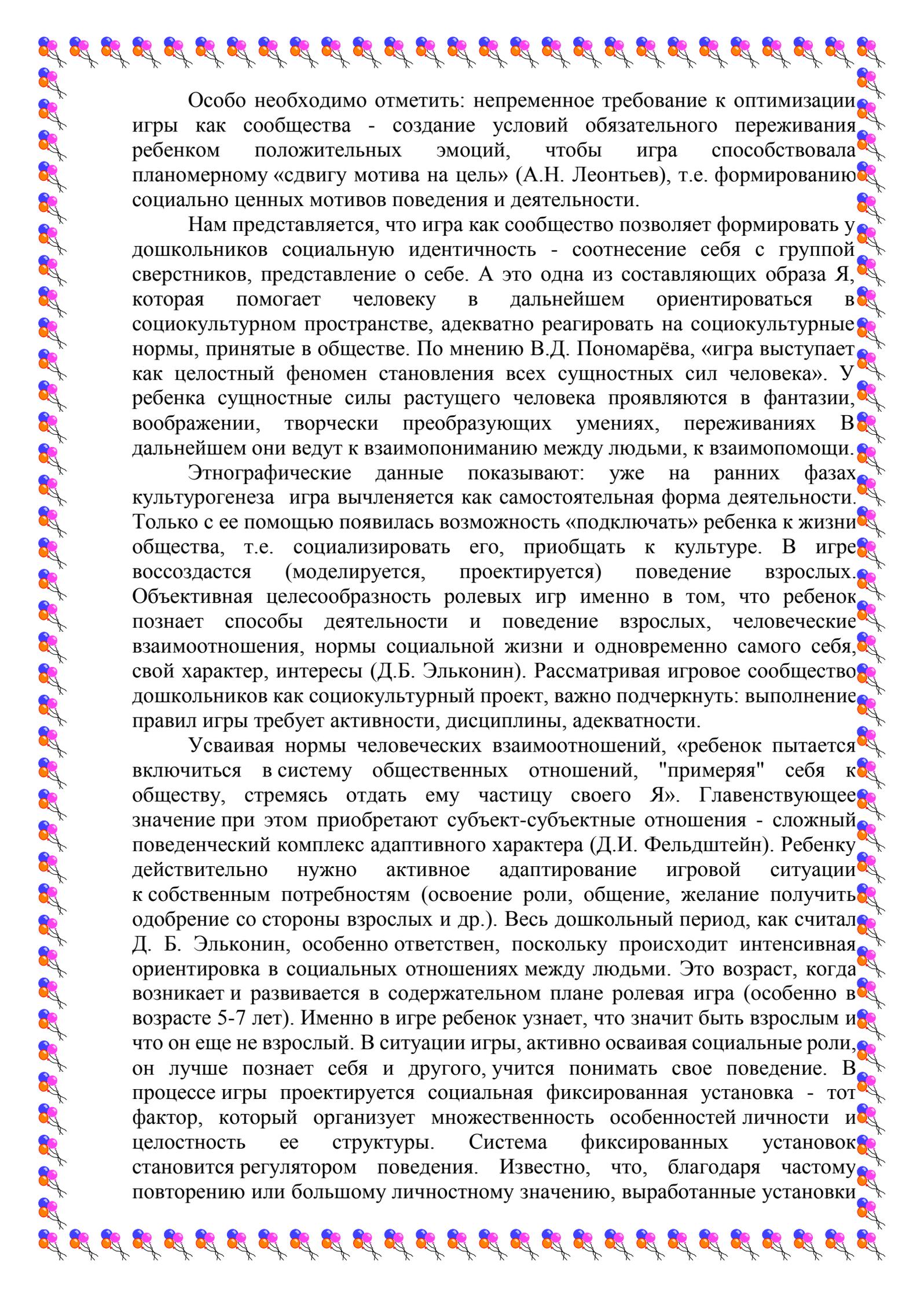


В нашей работе мы рассмотрим игру с позиций формирования игрового сообщества дошкольников. И в этой связи подчеркнем: культура является его порождением, но интерпретатором культурных норм, традиций, образцом остается индивид. Общество заинтересовано в его подготовке к воспроизведению культурных образцов, на что и направлены процессы социализации и инкультурации. Вот почему нам представляется, что игра - это своеобразный результат освоения и присвоения ребенком социокультурного опыта, результат культурной самоидентификации. В детском игровом сообществе это причастность к миру взрослых, соотнесение себя с группой сверстников, проявление дисциплины и адекватности поведения в соответствии со взятой ролью. Действуя в игровой ситуации, дошкольник постигает специфику отношений взрослых, беря на себя роли других людей, осваивая и отражая их социальные функции, взаимоотношения, нормы поведения.

Следовательно, обогащение социально-культурного опыта ребенка дошкольного возраста возможно путем специально заданной игровой деятельности. Игра побуждает его сотрудничать и с детьми, и со взрослыми, считаться с потребностями и нуждами окружающих, приводит к тому, что «эмоции и стремления... сохраняя свою специфическую детскую наивность и непосредственность, приобретают новый смысл, перерастая в сочувствие другим людям, в переживание чужих радостей и печалей как своих собственных» (А.В. Запорожец).

Развивающиеся чувства эмпатии, дружеской привязанности обогащаются у ребенка именно в игре, изменяются, являясь основой для возникновения более сложных социальных чувств. Именно в игровом сообществе у него возникают основные психологические новообразования - ориентация на окружающих, умение оценивать свои действия и поступки с точки зрения требований культуры общества; развиваются личностные механизмы культуры поведения - контроль и самоконтроль, самоограничение, оценка и самооценка. Идентифицируя себя со взрослым, ребенок тем самым усваивает культурные образцы и нормы. Разумеется, первые ярко выраженные идентификации происходят с родителями сначала с чисто внешней стороны, затем усваиваются и внутренние черты родителей, их вкусы, социальные отношения, способ поведения, что, естественно, не может не отразиться на выборе сюжета игр. Вот почему в этой связи ответственность несут взрослые, особенно родители.

Объединение в сообщество, как считают исследователи, происходит на основе какой-то цели. Вот почему столь важно формировать цель игры, которая «реализует свою способность» давать ребенку знания о жизни социума, его культуре, человеческих взаимоотношениях. Отсюда вытекает неоспоримость того, как важно воздействие на ребенка субъективного мира взрослых, прежде всего их системы ценностных ориентации и предпочтений, этикетных норм поведения, социальных и гуманитарных знаний, национального достоинства, культурной компетентности.

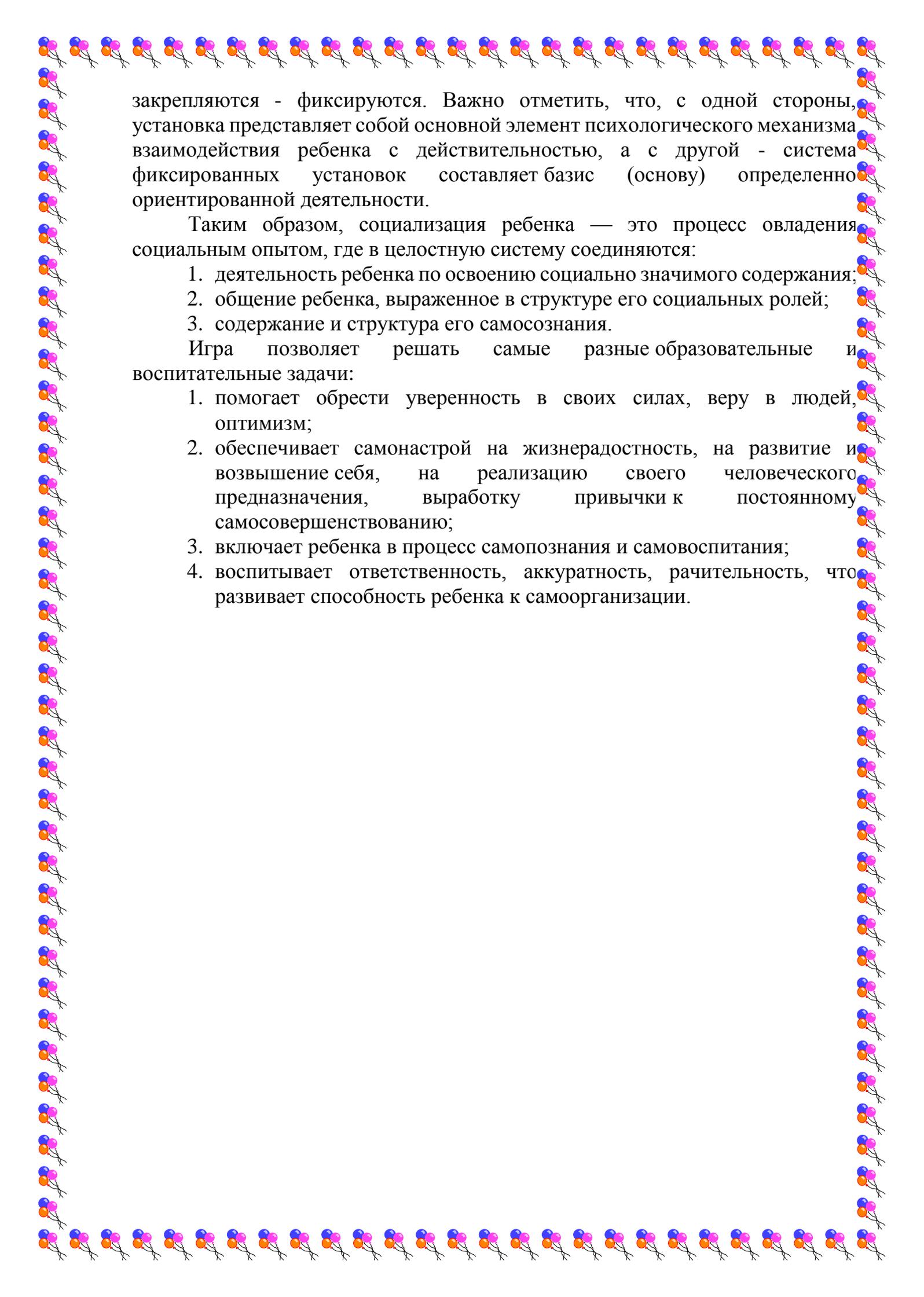


Особо необходимо отметить: непереносимое требование к оптимизации игры как сообщества - создание условий обязательного переживания ребенком положительных эмоций, чтобы игра способствовала планомерному «сдвигу мотива на цель» (А.Н. Леонтьев), т.е. формированию социально ценных мотивов поведения и деятельности.

Нам представляется, что игра как сообщество позволяет формировать у дошкольников социальную идентичность - соотнесение себя с группой сверстников, представление о себе. А это одна из составляющих образа Я, которая помогает человеку в дальнейшем ориентироваться в социокультурном пространстве, адекватно реагировать на социокультурные нормы, принятые в обществе. По мнению В.Д. Пономарёва, «игра выступает как целостный феномен становления всех сущностных сил человека». У ребенка сущностные силы растущего человека проявляются в фантазии, воображении, творчески преобразующих умениях, переживаниях. В дальнейшем они ведут к взаимопониманию между людьми, к взаимопомощи.

Этнографические данные показывают: уже на ранних фазах культурогенеза игра вычленяется как самостоятельная форма деятельности. Только с ее помощью появилась возможность «подключать» ребенка к жизни общества, т.е. социализировать его, приобщать к культуре. В игре воссоздается (моделируется, проектируется) поведение взрослых. Объективная целесообразность ролевых игр именно в том, что ребенок познает способы деятельности и поведение взрослых, человеческие взаимоотношения, нормы социальной жизни и одновременно самого себя, свой характер, интересы (Д.Б. Эльконин). Рассматривая игровое сообщество дошкольников как социокультурный проект, важно подчеркнуть: выполнение правил игры требует активности, дисциплины, адекватности.

Усваивая нормы человеческих взаимоотношений, «ребенок пытается включиться в систему общественных отношений, "примеряя" себя к обществу, стремясь отдать ему частицу своего Я». Главенствующее значение при этом приобретают субъект-субъектные отношения - сложный поведенческий комплекс адаптивного характера (Д.И. Фельдштейн). Ребенку действительно нужно активное адаптивное игровое взаимодействие к собственным потребностям (освоение роли, общение, желание получить одобрение со стороны взрослых и др.). Весь дошкольный период, как считал Д. Б. Эльконин, особенно ответствен, поскольку происходит интенсивная ориентировка в социальных отношениях между людьми. Это возраст, когда возникает и развивается в содержательном плане ролевая игра (особенно в возрасте 5-7 лет). Именно в игре ребенок узнает, что значит быть взрослым и что он еще не взрослый. В ситуации игры, активно осваивая социальные роли, он лучше познает себя и другого, учится понимать свое поведение. В процессе игры проектируется социальная фиксированная установка - тот фактор, который организует множественность особенностей личности и целостность ее структуры. Система фиксированных установок становится регулятором поведения. Известно, что, благодаря частому повторению или большому личностному значению, выработанные установки



закрепляются - фиксируются. Важно отметить, что, с одной стороны, установка представляет собой основной элемент психологического механизма взаимодействия ребенка с действительностью, а с другой - система фиксированных установок составляет базис (основу) определенно ориентированной деятельности.

Таким образом, социализация ребенка — это процесс овладения социальным опытом, где в целостную систему соединяются:

1. деятельность ребенка по освоению социально значимого содержания;
2. общение ребенка, выраженное в структуре его социальных ролей;
3. содержание и структура его самосознания.

Игра позволяет решать самые разные образовательные и воспитательные задачи:

1. помогает обрести уверенность в своих силах, веру в людей, оптимизм;
2. обеспечивает самонастрой на жизнерадостность, на развитие и возвышение себя, на реализацию своего человеческого предназначения, выработку привычки к постоянному самосовершенствованию;
3. включает ребенка в процесс самопознания и самовоспитания;
4. воспитывает ответственность, аккуратность, рачительность, что развивает способность ребенка к самоорганизации.