

УДК 159.954:373.2.091.33-027.22

О. В. Андрощук

## РОЛЬ ГРИ У РОЗВИТКОВІ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ

*Проаналізовано роль гри та її вплив на розвиток творчих здібностей старших дошкільників. Наведені рекомендації для спрямування старших дошкільників ігровими завданнями на розвиток творчих здібностей. Представлено сутність та основні поняття «гри», її видів та класифікації.*

**Ключові слова:** *гра, розвиток, здібності, роль гри, старші дошкільники, розвивальні ігри.*

**Ступінь розробленості проблеми.** Феномен гри протягом усієї історії людства притягував до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів. Кожному етапу історії життя людства притаманне своє бачення своєрідного впливу ігрової діяльності та становлення й формування людини як особистості. Учені підкреслювали розвивальне та виховне значення гри, відмічали її можливості в пізнанні людини самої себе, показували вплив на розвиток творчої особистості в процесі ігрової діяльності, акцентували увагу на значенні гри в процесі пізнання людиною своїх здібностей.

У грі вільно та природно проявляється головна, тобто ігрова діяльність дитини, через яку вона усвідомлює та вивчає навколишній світ. У грі вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної творчості, особистої активності, демонстрації своїх потенційних можливостей. Тільки гра надає дитині свободу дій та вибору, у ній вона не зазнає психічного закріпачення. Гра надає дитині можливість не насильного та повного розвитку її природних сил та готує її до життя. Гра основний вид дозвілля старших дошкільників.

Впливу гри на розвиток творчих здібностей дітей дошкільного віку, присвятили увагу Л.А. Венгер, Т.Д. Зінкевіч-Євстігнеєва, П.І. Зінченко, С.Л. Новосолова, К.Д. Ушинський стверджував, що в грі діти шукають не тільки насолоду, але й прагнуть до самоствердження через цікаве й важливе для них заняття. У грі дитина прагне жити, відчувати та діяти. Гра – вид

діяльності, який надає дитині ключі до розуміння свого «Я», а також є першим етапом до здійснення індивідуального підходу до виховання дитини.

**Мета статті.** Визначити специфіку ігрової діяльності старших дошкільників, виявити фактори гри, що впливають на розвиток творчих здібностей.

**Постановка проблеми.** Дошкільний вік характеризується новою соціальною ситуацією розвитку, коли значно розширюються сфера взаємодії та коло спілкування дитини. Дитина уже здатна спілкуватися не тільки про предмети, які сприймає безпосередньо, а й предмети, відсутні у конкретній ситуації взаємодії. Єдиною діяльністю, яка дає змогу подолати цю суперечність, є сюжетно-рольова гра, у якій дитина виконує роль дорослого як носія певних суспільних функцій, вступає у стосунки з іншими дорослими, безпосередньо не присутніми. Гра дитини є дивовижним феноменом. У ній переплітаються реальність та фантазія, пробуджуються природні здібності малюка.

Про значення гри в житті особистості писав Д. Б. Ельконін. Він визначає гру як «діяльність, у якій створюються соціальні взаємини між людьми, поза умов безпосередньої утилітарної діяльності» [Ельконін, 1972, с. 282]. Д. Б. Ельконін прийшов до висновку, що в дітей на першому етапі в іграх прослідковується лише вивчення предметної їх діяльності, другий етап відображає систему взаємин між людьми, третій етап – передбачає підпорядкування гравця правилам суспільної поведінки та суспільних взаємин між людьми.

Німецький педагог Ф. Фребель одним з перших класифікував гру як педагогічне явище: ігри окремих дітей і ігри для гурту; ігри корисні й витончені, наповнені внутрішнім смислом. Гра є природною діяльністю дитини, і дорослі повинні докласти максимум зусиль для її правильної організації [Войцях, 2014, с.7].

М. Монтесорі в основному завданні виховання бачила створення таких умов, які б відповідали потребам дитини, допомагали виявити її запити та сприяли її самовихованню й самоосвіті. М. Монтесорі дала науково розроблену систему матеріалу для дитячих занять, запропонувала систему ігрових вправ [Войцях, 2014, с.7].

Є три способи пояснення гри, зазначає дослідник психології гри К. Грос. Це теорія відпочинку, теорія надлишку сил і теорія вправи або самовиховання [Groos, 1899, p. 516-518].

Центральним моментом у теорії ігри є рольова позиція дитини. Американський соціолог М. Мід, психолог Дж. Мід розробили узагальнену модель «самості», тобто процесу формування дитиною свого «Я». На думку Дж. Мід, гра виникає як гра, якщо дитина в ігровій дії має можливість створити «Я» – реальне і «Я» – умовне [Mead, 1913, p. 376].

Дитина бере на себе ігрову роль і з її допомогою отримує можливість повніше усвідомити власне «Я» в процесі взаємодії з іншими людьми, обміну символами, де визнається здатність людини приймати роль іншої людини як партнера у спілкуванні.

У праці американського психолога Р. Дреджера «Основи особистості» розкривається рольова позиція дитини в грі як очікувана поведінка, що належить до визначеної соціальної структури. Узявши на себе будь-яку ігрову роль, дитина виступає як самостійний автор ролі, здатний її творчо розвинути, дофантазувати стосовно свого досвіду, знань, умінь, вражень; як лідер, що виходить у грі на перший план; як ініціатор і організатор, здатний запропонувати нову ідею, розподілити інші ролі; як версифікатор та активний виконавець, який може подавати пропозиції (версії), добре виконувати правила гри; як спостерігач, що задовольняється роллю глядача, бере участь у грі лише опосередковано; як бунтар, це конфліктна дитина, яка постійно з чим-небудь незгодна («дух протиріччя»). У цих різних ролях «образ-Я» розуміється як ставлення людини до себе.

Відомі чотири рівні розвитку дитячих ігор, які визначив Д. Б. Ельконін.

Перший рівень – це ігрові дії дитини, які відтворюють поведінку дорослих і спрямовані на іншу людину, тобто ігри, які передбачають найбільш просту форму людського спілкування.

Другий рівень – ігрові дії, які послідовно відновлюють систему діяльності дорослих з початку й до кінця.

Третій рівень пов'язаний з виділенням у грі певної ролі дорослого та її виконанням.

Четвертий рівень передбачає здібність гнучко змінювати тактику поведінки й переходити від однієї ролі до іншої в межах розвитку сюжету однієї й тієї ж гри, контролюючи не тільки свою, але й чужу рольову

поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову виставу [Mead, 1913, р. 376-378].

Л. С. Виготський виділяє й парадокси гри:

1. Дитина діє по лінії якнайменшого опору (одержує задоволення).

2. Звичайно дитина випробовує й переживає підкорення правилу в ситуації відмови від того, а в грі підкорення правилу є шлях до максимального задоволення [Выготский, 1968, с. 71-72].

Особливе місце займають ігри, які створюються самими дітьми, - їх називають творчими, або сюжетно-рольовими. У цих іграх дошкільнята відтворюють у ролях все те, що вони бачать навколо себе в житті і діяльності дорослих. Творча гра найбільш повно формує особистість дитини, тому є важливим засобом виховання.

Найважливішими з психологічної точки зору для старших дошкільників є такі положення щодо положення ігрової діяльності:

- гра пом'якшує тягар наслідків помилок і невдач (дає відчуття радості, задоволення, упевненості в собі і своїх силах);

- у грі слабо виражений зв'язок між засобами й метою, вона дає простір для фантазії й варіативності (у ході гри можна міняти цілі відповідно до нових засобів або міняти засоби стосовно нових цілей);

- гра розвивається за певним сценарієм, вона рідко буває хаотичною й випадковою;

- гра проектує дитину на сприйняття зовнішнього світу, і вона ж є трансформацією навколишнього світу;

- гра сприяє залученню людини до цінностей культури й відображає певні ідеали й культурні цінності, що існують у суспільстві;

- гра – це свого роду соціалізація, у процесі якої відбувається формування життєвої позиції;

- колективна гра виконує й психотерапевтичну функцію, тобто сприяє пристосуванню до умов соціального життя надалі;

- гра – це засіб для розумового, етичного, фізичного, естетичного розвитку особистості;

- у грі розвиток пізнавальних здібностей значною мірою визначається можливістю використання монологічного й діалогічного мовлення.

Таким чином, у теоретичних роботах вітчизняних і зарубіжних психологів, присвячених питанням походження й психології гри, ігрова

діяльність розглядається як необхідний етап у розвитку кожного індивіда на всіх етапах становлення його як особистості.

Гра - самостійна діяльність, у якій діти вперше вступають у спілкування з однолітками, їх поєднує єдина мета, спільні зусилля до її досягнення, загальні інтереси і переживання. Діти самі вибирають гру, самі організують її. Але в той же час ні у якій іншій діяльності немає таких строгих правил, такої обумовленості поведінки, як тут. При цьому гра привчає дітей підкоряти свої дії і думки визначеній меті, допомагає виховувати цілеспрямованість.

Психологічний потенціал гри полягає в тому, що вона створює умови для творчого самовираження дитини, а творчість є щонайпотужнішим засобом її розвитку.

Грі властиві такі соціально-психологічні й педагогічні функції:

- орієнтаційна – створення уявної ситуації, яка б орієнтувала дитину на певні норми поведінки в житті суспільства;
- коректуюча – функція, яка вносить зміни у свідомість дитини щодо її поведінки, де дитина в грі намагається зробити стрибок над рівнем своєї звичайної поведінки;
- заміщаюча – коли властивості речі зберігаються, але значення їх перекидається;
- розвивальна – коли в грі у дітей ефективно розвиваються всі психічні процеси;
- терапевтична – що застосовується для корекції різних відхилень у поведінці дітей (неприспосованості, агресивності, замкнутості).

Соціально-психологічні й педагогічні функції гри є провідною ланкою в процесі формування особистості.

Педагогічні функції ігрової діяльності продиктовані стратегічним завданням перетворити групу учнів у єдиний діяльнісний організм:

- досягнення результату діяльності;
- проживання соціально-ціннісного ставлення;
- вияв і самоствердження індивідуальності.

Ігри мають свої особливості:

- колективний характер діяльності (безпосередні виконавці, глядачі);
- актуальність змісту, яка дозволяє додати грі гострий, наступальний характер;

- педагогічний підхід до розподілу ролей (доручення ролей і лідерам, і учням, які потребують корекції своїх недоліків);

- гра – одноразова за природою, залежить від творчості й імпровізації учасників).

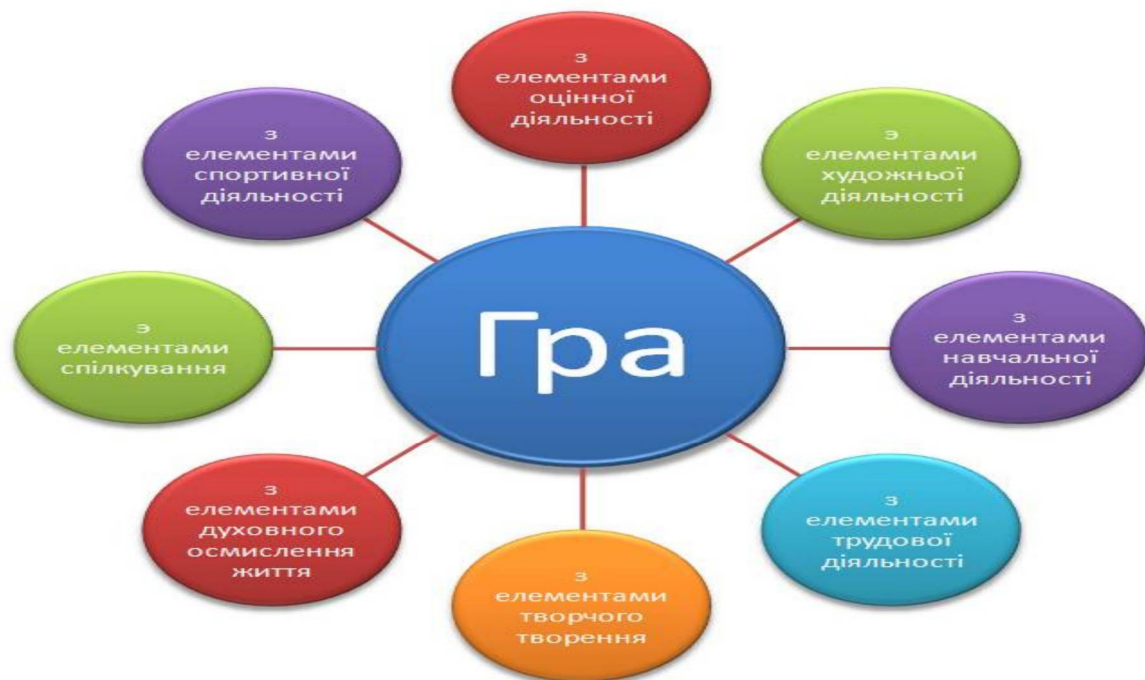
Гра як вид діяльності спрямована на пізнання дитиною навколишнього світу шляхом активної співучасті в праці і повсякденному житті людей.

Засобами гри є:

а) знання про людей, їхніх діях, взаєминах, виражене в образах мови, у переживаннях і діях дитини;

б) способи дій з визначеними предметами у визначених обставинах;

в) ті моральні оцінки і почуття, що виступають у судженнях про гарний і поганий вчинок, про корисні і шкідливі дії людей [Волкова, 2001, с. 68-70].



**Рис.1. Класифікація ігор**

Щоб створити сюжетно-рольову гру соціально-психологічного змісту, необхідно:

- точно сформулювати проблему життя;
- знайти її життєві вияви в найрізноманітніших сферах життя людини (у гостях, на вулиці, у театрі, при обговоренні важливого питання);
- визначити сутнісну ознаку поняття, яке таїть у собі вирішення проблеми;
- пошукати персонажі, які могли б зустрітися з такою проблемою;

- придумати подію, у якій ці персонажі зіткнулися б з труднощами вирішення проблеми.

Види ігор можна визначити на основі різнопланової діяльності: ігри дозвілля, тобто такі, у які діти грають за власним бажанням; ігри педагогічні – ті, які застосовуються педагогом з метою розв'язання конкретних навчально-виховних завдань.

Педагогічні творчі ігри можна поділити на окремі види:

Тривала гра – на тривалий час зберігається уявна ситуація, сюжет і ролі.

Елементи гри. Мають на увазі ситуації, коли в організацію колективної діяльності дітей вводиться один з компонентів гри, щоб надати ігрового забарвлення цій діяльності й активізувати її (роль або уявна ситуація).

Гра-творчість. У процесі моделювання таких ігор організаційна роль педагога мінімальна: він може тільки подати ідею, підвести дітей до думки або просто прочитати готовий зразок гри.

Рольові ігри ближче за все стоять до категорії «спілкування». У якості важливих моментів спілкування виступають емпатія й рефлексія. Під емпатією мається на увазі здатність розуміти психічні стани інших людей; співпереживання; емоційний відгук; емоційна ідентифікація з іншими. Рефлексія розглядається як самопоглиблення, зверненість пізнання до свого внутрішнього світу; бачення своєї позиції з боку; здатність імітувати думки партнера.

У рольових іграх і емпатія, і рефлексія також є найважливішими характеристиками, що визначають успішність ігрового процесу. Але в грі вони мають специфічні особливості, що диктуються двоплановістю ігрового процесу. Наявність емпатії необхідна, по-перше, для реального плану гри – як урахування психічних станів партнерів. По-друге, високий ступінь емпатії потрібен при переході від реального плану в уявний – як емоційна ідентифікація себе з ігровим персонажем, роль якого виконується. По-третє, знаходячись в уявній ролі, необхідно відчувати рольові переживання напарника. Саме різні поєднання цих виявів емпатії забезпечують вищий ступінь гри – рівень артистизму. Завдяки наявності таких характеристик, як емпатія і рефлексія, гра є універсальним засобом вивчення особливостей спілкування та навчання спілкування.

**Висновок.** Підводячи підсумки зі зробленого теоретичного аналізу даної проблеми ми можемо зробити висновок, що дошкільний вік характеризується новою соціальною ситуацією розвитку, коли значно

розширюються сфера взаємодії та коло спілкування дитини. Спілкування з дорослим значно ускладнюється, набуває нових форм і змісту. Старшому дошкільнику вже недостатньо уваги дорослого і спільної діяльності з ним, оскільки завдяки мовному розвитку його можливості спілкування розширилися. Він здатний спілкуватися не тільки про предмети, які сприймає безпосередньо, а й предмети, відсутні у конкретній ситуації взаємодії. Зміст спілкування стає позаситуативним, виходить за межі сприйнятої ситуації.

Головна потреба дошкільника – бути повноправним членом суспільства, жити і почувати себе на рівні з дорослими. Однак реально включитися у доросле життя він не може через його складність і свої обмежені можливості. Єдиною діяльністю, яка дає змогу подолати цю суперечність, є сюжетно-рольова гра, у якій дитина виконує роль дорослого як носія певних суспільних функцій, вступає у стосунки з іншими дорослими, безпосередньо не присутніми. Рольова гра є провідною діяльністю дітей дошкільного віку, спрямованою на орієнтування у предметній і соціальній дійсності.

### *Д ж е р е л а:*

*Войцях Т. В.* Ігрові технології як інструмент профілактичної роботи спеціалістів психологічної служби закладів освіти: [навчально-методичний посібник] – Черкаси : Черкаський ОІПОПП, 2014.

*Волкова Н. П.* Педагогика. – Київ : Академія, 2001.

*Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребёнка // Психология развития. – Санкт-Петербург : Питер, 2001.

*Эльконин Д. Б.* Психология игры. – Москва : Педагогика, 1979.

*Groos K.* Die Spiele der Menschen, 1899.

*Mead G. H.* The social self // The Social Self, Journal of Philosophy, Psychology and Scientific Methods, 10, 1913.

### ***O. Androschuk. Role Play in the Development of Creative Abilities of Senior Preschool Children.***

*Analyzes the role of the game and its impact on the development of creative abilities of older preschoolers. Recommendations to guide children game tasks for the development of creative abilities. Submitted by nature and the basic concepts of «game», his types and classification.*

**Keywords:** *game, development, ability, role of game, older preschooler, developmental games.*