

ГРА ТА ЇЇ ЗДОРОВ'ЯЗБЕРІГАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ

К.В.КАРАСЬОВА, Л.М.ПАСТУШЕНКО

Україна, м. Київ, Інститут психології ім. Г.С. Костюка НАПН України

Дослідження дитячих ігор дало змогу зробити цікавий історичний екскурс. Питання місця гри у розвитку дитини вивчалось ще з часів Платона, який говорив про необхідність створення умов для спільних ігор дітей від 3 до 6 років. Він наголошував на природності дитячої гри, яка створюється за бажанням самих дітей.

За визначенням Ф. Шиллера, основною причиною появи гри є надлишковий час та енергія дитини, але разом з цим він порівнював її з грою артиста, діяльністю художника і розглядав такі ігри як культурологічне явище. Розвиваючи теорію Ф. Шиллера, Д. Клоцц бере за основу пояснення причини виникнення гри – надлишкову енергію дитини – і водночас виділяє ігри, у яких відбувається драматична дія, комічна дія, музичні дії та окремо – суспільні ігри, у яких проявляється свобода й почуття задоволення. Особливо починаєш розуміти цінність гри, коли читаєш думки Д. Клоцца про те, що у змісті дитячих ігор відбивається рівень розвитку цивілізації народу. Спираючись на визначення вченого, можна дійти висновку: коли діти перестають грати, цивілізація їхнього народу зазнає руйнування.

Г. Спенсер, зближаючи теорію надлишкової енергії гри з неврологічною теорією імпульсивних рухів, розглядає гру з погляду розвитку фізіології дитини.

У теорії Фребеля дитяча гра є проявом ступеня розвитку людини на перших етапах її життя, вона – самостійне і необхідне відображення душевного наповнення, що потребує проявлення назовні. Він назвав дитячі ігри паростками всього майбутнього життя, тому що в них розвивається і виявляється людина в найглибших своїх зачатках.

Найпопулярнішою теорією 20–30 років минулого століття була теорія К. Гроса, у якій вперше було зроблено аналіз важливості дитячої гри для психічного розвитку дитини. Вчений довів, що аналіз будь-якої гри визначає процес розвитку рухів дитини, відчуття, уваги, мислення, імітації, творчості тощо. К. Грос зробив висновок, що люди й тварини грають не тому, що молоді, а саме молодість їм дана для того, щоб вони могли грати й готуватися до самостійного життя. К. Гросу належить одна з перших класифікацій ігор.

1. Експериментальні, до яких належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку К. Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, які визначають їх зміст та забезпечують функціонування організму як цілісного утворення.

2. Спеціальні – це ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності. Їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Швейцарський психолог Ж. Піаже виокремлював такі дитячі ігри:

1. Ігри-вправи (виникають у перші місяці життя дитини);
2. Символічні ігри (найпоширеніші ігри дітей віком від 2 до 4 років);
3. Ігри за правилами (ігри від 7 до 12 років).

Основу сучасної класифікації ігор заклав П. Лесгафт. Він підійшов до вирішення цього питання, керуючись своєю основною ідеєю про єдність фізичного і психічного розвитку дитини. На думку П. Лесгафта, перші ігри дитини бувають завжди імітаційні: вона повторює те, що сама помічає в навколишньому середовищі, і урізноманітнює ці заняття за ступенем свого враження, розвитку своїх фізичних сил і вмінь ними користуватися. При цьому дуже важливо, щоб:

- гра не визначалася дорослим;
- дитина зі своїми однолітками повторювала те, що сама побачила і з чим сама зустрічалася;
- вона набувала вмінь розпоряджатися своїми силами;
- малюк планував свої дії згідно із здобутим досвідом, долав перешкоди, які трапляються в житті.

У сучасній психолого-педагогічній практиці зберігся принцип розподілу дитячих ігор за участю дорослого. Так гра, яка створюється самими дітьми, називається «творчою» або «сюжетно-рольовою». Перша назва точніша, оскільки відбиває характер самодіяльних дитячих ігор.

Класифікація самодіяльних творчих ігор розрізняється за змістом (відображення побуту і праці дорослих, подій суспільного життя тощо); за організацією та кількістю учасників (індивідуальні, колективні, групові); за різновидом (ігри, сюжет яких вигадують самі діти; ігри-драматизації — розігрування казок та розповідей; будівельні тощо).

З метою визначення основних напрямів сучасної класифікації дитячих ігор ми спиралися на дослідження С. Новосолової, у яких основним критерієм визначення різновидності гри є розуміння ініціативи гравців як особистісного прояву. Отже, вона визначила три класи гри: ігри, які відбуваються з ініціативи дитини або групи дітей; ігри, які відбуваються з ініціативи дорослого, для навчання дитини або для розваг; етнічні ігри. Кожен клас ігор поділяється на види, які, у свою чергу, поділяються на підвиди з різноплановою тематикою [8, с. 70].

Наприклад, самодіяльні сюжетні ігри виникають з ініціативи дітей, вони поділяються на чотири підвиди: сюжетно-відображувальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані. Такі самодіяльні ігри, як сюжетно-відображувальні, виникають на другому році життя, поступово замінюються на режисерські та сюжетно-рольові.

Сучасні дослідження з питань виникнення та розвитку гри пропонують різні підходи до розгляду таких видів гри, як режисерські та сюжетно-рольові.

У доповнення характеристики сюжетно-рольової гри Д. Меджерицька у своїх дослідженнях відстоювала назву «творчі ігри», спираючись на дослідження Л. Виготського [1]. Досліджуючи творчий потенціал сюжетно-рольової гри, він звернув увагу на те, що, крім сюжету й ролей, які характеризують не тільки сюжетно-рольові ігри, творча гра має умови для розвитку у дошкільника ігрового задуму, творчості, фантазії. Згідно з цим у нашому дослідженні будемо використовувати термін творча гра як ширше поняття для характеристики сюжетно-рольових і режисерських ігор.

По-перше, режисерська гра розглядається як самостійний вид самодіяльних ігор, які виникають у старшому дошкільному віці, та мають форму розгорнутої рольової гри. Для таких ігор характерною є позиція граючої дитини.

По-друге, режисерські ігри розглядаються як перша сходинка до оволодіння сюжетно-рольовими іграми і не виділяються в окремий вид самодіяльних ігор, вони характеризуються тим, що діти самостійно, без участі дорослих та однолітків, обирають сюжет, створюють задум, розігрують сюжет, виконують ролі, окреслюють правила гри.

Однак, на нашу думку, принциповою характеристикою у визначенні відмінностей режисерської гри від сюжетно-рольової є наявність реальної взаємодії між учасниками гри. Сюжетно-рольові ігри мають схожу структуру з режисерськими, але відрізняються тим, що в них відсутні реальні стосунки між учасниками. Тому розрізняємо самодіяльні, творчі та сюжетно-рольові ігри, які спрямовані на партнерську взаємодію з однолітками, та самодіяльні, творчі, режисерські ігри дошкільників, у яких відсутня реальна взаємодія гравців [3, с. 9].

Треба розрізнити творчі сюжетно-рольові ігри та ігри з правилами, адже вони схожі за структурою, але відрізняються за метою. Перші спрямовані на розвиток самостійного, колективного задуму, а ігри з правилами — на виконання навчальної мети. В іграх із правилами дорослий визначає задум, сюжет, ролі, правила, які підпорядковані розширенню інформаційного поля дитини, розвитку її умінь і навичок.

Перехід дітей від одного виду гри до іншого залежить як від віку, так і від індивідуальних уподобань. Уникаючи надмірної регламентації, педагог має сприяти розвитку різних видів ігрової діяльності дошкільнят.

З практики психолого-педагогічних досліджень відомо, що гра дає великі можливості для впровадження основних принципів особистісно-орієнтованого підходу. У процесі самостійного створення ігор діти включаються у систему активної взаємодії з природним і соціальним довкіллям шляхом засвоєння ними ігрової поведінки; під час розвитку сюжетних ліній постійно відбувається розширення і зміна навколишнього середовища малюком; у процесі налагодження ігрової взаємодії та реальних стосунків з однолітками дошкільники оволодівають принципами партнерства і

навчаються підпорядковувати власні бажання правилам гри. Так поступово дитина оволодіває структурою діяльності – від здатності самостійно ставити мету, визначати задум гри, розгортати сюжет, виконувати ігрові правила до вміння самостійно планувати, організовувати, узгоджувати ігрову взаємодію з однолітками [4; 5; 9; 10;].

У таких іграх не лише проявляються та розвиваються новоутворення дошкільного дитинства, а й відбувається засвоєння форм спілкування з однолітками. Процес опанування навичок спілкування з іншими дітьми або допомагає засвоїти малюкам структуру творчої діяльності, або гальмує розвиток самодіяльної гри.

Сьогодення психологічної науки надає нові можливості використання гри у роботі з дітьми, які мають особливі потреби. Дельфінотерапія, як галузь анімалотерапії, відшукує відповіді на багато питань з різноманітних наукових областей та дисциплін, спрямованих на роботу з дітьми, які мають особливості розвитку, психоневрологічні та психоемоційні проблемами, різноманітні вади, тощо. У процесі дельфінотерапії використовуються ігрові техніки тому, що:

- дельфін завжди загадка, романтика, казка. За всіх часів дельфіну надавали магічної сили. Тому зустріч з дельфіном завжди бажаний для дитини сюрприз;
- дельфіни легко налагоджують контакт з дитиною та починають грати. Такі ігри завжди наповнені позитивним емоційним спілкуванням та тілесним контактом дитини з дельфіном;
- дельфіни створюють активну ігрову взаємодію з дитиною, яка надає їй можливість пізнати себе.

Можна сказати, що дельфінотерапія є галуззю на стику таких наук та дисциплін як дитяча та доросла: психологія, неврологія, психіатрія, реабітологія, фізіотерапія, дефектологія та багато інших. І хоча дельфінотерапія й досі не має «офіційної акредитації», вона опирається на прозорий науковий методичний інструментарій. Варто зазначити, що незалежно від напрямку та підходу в якому працюють ті чи інші центри дельфінотерапії – авангардним методом залишається ігротерапія. Очевидно, що цей метод, до сьогодні, тільки зміцнював свої позиції в рядах практичних гуманітарних дисциплін. І все рівно, важко оцінити наскільки цей метод є важливим і необхідним для дельфінотерапії, і взагалі, для анімалотерапії як напрямку. Включення дитини у гру допомагає вирішити цілу низку питань, як класичних, наприклад з області дитячої психології, так і притаманних лише такій унікальній дисципліні як дельфінотерапія. Одним з останніх є питання формування «контакту» між клієнтом (будь-то розмова йде про дитину з особливостями розвитку чи про дорослого с неврозом) і світу таких унікальних, і на перший погляд не схожих на нас створінь як дельфіни.

На прикладі доступних, елементарних і в той же час цікавих та різноманітних ігор, до яких залучені дельфіни, тренер-психолог має змогу пояснити, показати, можливо відкрити завісу на світ унікальних тварин перед очима дитини чи дорослого. Це абсолютно екологічний, приємний, веселий процес, який допомагає мінімізувати психофізіологічне напруження у дитини, відчуття тривоги та страху завдяки зрозумілості для неї правил, кордонів, цілей, задач самої гри. Гра в даному випадку, це безпечний спосіб сформувати контакт між дитиною та дельфіном. Коли на думку тренера-психолога, «контакт» сформовано (цікаво зазначити, що на це може буди витрачено як 10 хвилин так і кілька занять), гра, а точніше вже ігротерапія, як зазначалось вище, набуває більш класичного характеру. Гра починає набувати діагностичних, тренувальних, навчальних, мотивуючих функцій, у форматі доступного і не енергозатратного для дитини процесу. Звісно, що різноманіттю гри немає кінця і краю. Підбір актуальної тренінг-гри залежить від анамнезу і запитів дитини чи її батьків. Тобто, навіть найелементарніше кидання м'ячів дельфінам, щоб вони їх відбивали чи просто приносили назад, буде модифікуватися в залежності від зазначених вище факторів.

Отже, стає зрозумілим, що гра зовсім не забава для дитини, вона живе у грі, задовольняє свою потребу бути як дорослий, набуває нових форм взаємодії. Гра не має поняття часу, простору, її не можна виміряти, тому що вона розгортається за своїми законами і завжди починається з бажання дитини грати. У процесі ігрової діяльності дитина опановує ігрові навички, які спрямовані на досягнення результату – отримання емоційних, пізнавальних та інших надбань; малюка цікавить не стільки результат, скільки сам процес гри та спілкування з однолітками та іншими учасниками гри. Тобто, у процесі гри діти не тільки поступово засвоюють правила партнерської взаємодії,

здобувають соціальний досвід, морально-етичні норми поведінки, а й спілкуються з навколишнім світом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
2. Виховання гуманних почуттів у дітей / [С. Ладивір, О. Долинна, В. Котирло, С. Кулачківська, С. Тищенко, О. Вовчик-Блакитна, Ю. Приходько]; за наук. ред. Т. Піроженко, С. Ладивір, Ю. Манилюк. – Тернопіль : Мандрівець, 2010. – 168 с. – (Серія „Дитина замовляє розвиток”).
3. Карасьова К. Самодіяльні ігри дитини / Катерина Карасьова, Тамара Піроженко. – К. : Шк. світ, 2011. – 128 с.
4. Костюк Г.С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості / Г. С. Костюк. – К. : Рад. школа, 1989. – 608 с.
5. Котирло В. К. Гра, навчання та праця в житті дошкільника / В. К. Котирло. – К. : Знання, 1968. – 46 с.
6. Котирло В. К. Роль дошкільного виховання в формуванні особистості / Котирло В. К., Титаренко Т. М. – К. : Знання, 1977. – 48 с.
7. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. – 3-е изд. – М. : Издательство Московского университета, 1972. – 573 с.
8. Новоселова С.Л. Классификация детских игр // Источник. – 1999. – №2. – С. 69–74.
9. Піроженко Т. О. Особистість дошкільника: перспективи розвитку : науково-методичний посібник / Т. О. Піроженко. – Тернопіль : Мандрівець, 2010. – 140с.
10. Эльконин Д. Б. Психология игры : монография / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.