

УДК 159.9

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ ДОШКОЛЬНИКА

© Илона Олеговна ЮДИНА

Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина,
г. Тамбов, Российская Федерация, аспирант,
кафедра психологии развития, e-mail: udin-home@yandex.ru

В дошкольный период происходит развитие морального сознания, становление моральной саморегуляции поведения, развитие нравственных чувств. Важна целенаправленная работа с дошкольниками по развитию морально-нравственных качеств личности. Сюжетно-ролевая игра воспроизводит деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Игра оказывает влияние на умственное развитие дошкольника, становится опорой для мышления. Игра способствует переходу к мышлению в плане образов и представлений. Игра способствует развитию децентрации – важнейшей мыслительной способности человека. Ролевая игра происходит в воображаемой ситуации. Это способствует творческому воображению, развитию творческих способностей. Игра помогает организовать дружный коллектив, развить у детей товарищеские чувства, организаторские умения. Игры часто отражают труд. В этой свободной от принуждения деятельности ребенок учится управлять своим поведением и регулировать его. Подчинение правилу доставляет ребенку максимально удовольствие. Исследование проходило в детском саду. Были получены данные, по которым можно было проследить динамику положительных изменений в нравственной сфере. Повысилась степень понимания нравственных норм.

Ключевые слова: дошкольники; игровая деятельность; сюжетно-ролевая игра; нравственные нормы; игровая программа; психолого-педагогическое сопровождение.

В дошкольный период складываются первичные этические инстанции. Происходит развитие морального сознания, становление моральной саморегуляции поведения, развитие нравственных чувств.

В настоящее время происходит размывание норм морали, духовных ценностей, что осложняет путь личностного становления детей. Кризису нравственности способствуют и компьютерные игры, нередко воспитывающие жестокость. В последнее время наблюдается тенденция размывания границ детских представлений о добре и зле, сдвига этих границ в негативную сторону. Поэтому очень важна целенаправленная работа с дошкольниками по развитию морально-нравственных качеств личности.

Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя те или иные функции людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех

психических процессов – от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все ситуативные, импульсивные действия. Игра оказывает влияние на умственное развитие дошкольника. Действуя с предметами-заместителями, ребенок начинает оперировать в условном пространстве. Предмет-заместитель становится опорой для мышления [1].

Постепенно игровые действия сокращаются, и ребенок начинает действовать во внутреннем, «умственном» плане. Таким образом, игра способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане образов и представлений. В игре, выполняя различные роли, ребенок становится на разные точки зрения и начинает видеть предмет с разных сторон. Это способствует развитию децентрации – важнейшей мыслительной способности человека, позволяющей представить другой взгляд и другую точку зрения.

Ролевая игра имеет решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в воображаемой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребенок берет на себя роли воображаемых персонажей. Ребенок выбирает себе роль, представляет себе, как

действует тот, которому хочется подражать, что он говорит. Творчество проявляется и в поиске средств для реализации задуманного, к примеру, какие товары использовать для игры в магазин и др. Такая практика действия в воображаемом пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению, развиваются творческие способности [2].

Общение дошкольников со сверстниками происходит главным образом в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовывать совместные планы. Игра оказывает огромное влияние на развитие общения в этот период. Организовать дружный коллектив, воспитать у детей товарищеские чувства, организаторские умения можно лишь в том случае, если они увлекаются такими играми, как труд людей, их благородные поступки, взаимоотношения.

Большинство игр отражает труд: дети подражают домашним делам мамы, работе воспитателя, врача, учителя, шофера, летчика и т. д. Поэтому игры способствуют развитию уважения к труду, стремлению принимать в нем участие.

Игра и труд, естественно, объединяются. Нередко можно наблюдать, как долго и увлеченно дети мастерят, готовясь к игре в определенном образе; моряки строят корабль, делают спасательные круги, врачи и медсестры оборудуют поликлинику. Иногда в настоящую работу ребенок вводит игровой образ. К примеру, надевая фартук, чтобы делать печенье, становится кондитером, убирая участок – дворником и т. п. В игре формируются моральные качества: ответственность перед коллективом, чувство товарищества и дружба, согласование действий при достижении общей цели, умение справедливо разрешать спорные вопросы [3].

Первоначально такие виды деятельности, как рисование и конструирование тесно слиты с игрой. Лишь к концу дошкольного периода результат продуктивной деятельности приобретает самостоятельное значение. Имеющиеся в современной детской психологии данные о значении игры для развития всех психических процессов и личности ребенка в целом дают основания считать, что

именно эта деятельность является в дошкольном возрасте ведущей [4].

Игра является наиболее свободной деятельностью ребенка-дошкольника, в которой он делает то, что сам хочет, и получает от этого максимальное удовольствие. Но именно в этой, свободной от принуждения деятельности, казалось бы, целиком находящейся во власти эмоций, ребенок раньше всего учится управлять своим поведением и регулировать его в соответствии с общепринятыми правилами.

Происходит это за счет того, что для того, чтобы ребенок взял на себя роль другого человека, важно выделить в этом человеке характерные признаки, присущие только ему, а также правила и способ его поведения. Чтобы дети брали на себя роли врачей, летчиков или учителей, нужно, прежде всего, чтобы они выделили для себя правила и способы поведения этих персонажей. В том случае, если то или иное лицо просто обладает привлекательностью для ребенка, но его отношения с другими и правила поведения не ясны, роль не может быть выполнена.

Последовательность действий той роли, которую берет на себя ребенок, имеет для него «силу закона», которому он должен подчинять свои действия. Всякая попытка нарушить эту последовательность вызывает бурный протест детей, а иногда приводит к разрушению игры. Взяв на себя роль в игре, ребенок тем самым принимает систему жесткой необходимости выполнения определенных действий в определенной последовательности. Поэтому свобода в игре относительна – она существует только в пределах взятой на себя роли.

Вопрос в том, что эти ограничения ребенок берет на себя добровольно, по собственному желанию. Более того, именно это подчинение принятому закону доставляет ребенку максимальное удовольствие. По словам Л.С. Выготского, игра – это «правило, ставшее аффектом», или «понятие, превратившееся в страсть». Обычно ребенок, подчиняясь правилу, отказывается от того, что ему хочется. В игре же подчинение правилу и отказ от действия по непосредственному импульсу приносит максимальное удовольствие. Игра непрерывно создает такие ситуации, которые требуют действия не по непосредственному импульсу, а по линии наи-

большого сопротивления. Специфическое удовольствие от этой деятельности связано как раз с преодолением непосредственных побуждений, с подчинением правилу, заключенному в роли. По этой причине Л.С. Выготский полагал, что игра дает ребенку «новую форму желания». В игре он начинает соотносить свои желания с «идеей», с определенным образом. Если такого соответствия нет, если правила часто нарушаются, дети начинают испытывать разочарование и скуку [5].

Наше эмпирическое исследование проводилось в детском саду № 2 «Аленушка» г. Тамбова. В исследовании приняли участие 33 ребенка. Была использована методика «Изучение осознания детьми нравственных норм» (Г.Л. Урунтаева, Ю.А. Афонькина) [6]. Методика состояла из двух серий. В первой серии были рассказаны ребенку истории и просили их закончить. Важно по возможности добиться от ребенка мотивированного ответа. Во второй серии ребенку были показаны картинки с положительными и отрицательными поступками сверстников и просили положить в одну сторону только хорошие поступки, а в другую – плохие. Раскладывая картинки, ребенок объяснял, куда и почему кладет картинку. Данное задание можно использовать отдельно, как методику «Сюжетные картинки». Серии проводятся в интервалом в 2–3 дня. В них участвовали одни и те же дети.

Методика «Закончи истории» использовалась с целью выявления степени осознания нравственных норм.

Анализ результатов. Анализируется, насколько осознаны детьми нравственные нормы. Испытуемых распределяют по 4 уровням развития нравственных норм.

Первый уровень. Ребенок называет нравственную норму, заканчивает историю хорошим поступком и мотивирует свою оценку.

Второй уровень. Ребенок называет нравственную норму, заканчивает большинство историй хорошим поступком, но не мотивирует свою оценку.

Третий уровень. Ребенок заканчивает только одну историю хорошим поступком либо заканчивает истории хорошими поступками, но нравственную норму не называет, и оценку не мотивирует.

Четвертый уровень. Ребенок заканчивает все истории плохими поступками.

Методика «Сюжетные картинки» использовалась для выявления степени осознания нравственных норм и эмоционального отношения к ним.

Анализ результатов:

1 уровень развития нравственных норм (ребенок называет нравственную норму, правильно оценивает поведение детей и мотивирует свою оценку);

2 уровень (ребенок правильно оценивает поведение детей, но не мотивирует свою оценку);

3 уровень (ребенок правильно оценивает поведение детей, но оценку не мотивирует, нравственную норму не называет, иногда оценивает правильно не все истории или картинки);

4 уровень (ребенок не может оценить поступки детей).

После проведения исследования и психологического консультирования была разработана развивающая игровая программа для психолого-педагогического сопровождения развития личностных качеств детей. Ниже приведено описание игр.

Для преодоления агрессивности были использованы игры: «Добрые – злые кошки», «Каратист, боксер». Данные игры были направлены на выплеск агрессии социально приемлемым способом в игровой форме за счет интенсивных движений, когда дети изображали боксера и каратиста (снятие физической агрессии), а также снятие общей агрессивности во время изображения злых кошек, после чего детям предлагается изобразить добрых кошечек. Таким образом, заканчивалась игра на положительной «ноте», в «добром» расположении к окружающим, что давало возможность успокоиться после выплеска отрицательных эмоций.

Для развития сотрудничества использовались игры «Мостик дружбы», «Человекомашины», «Лабиринт» и «Волшебные очки». Игры «Мостик дружбы» и «Человекомашины» ставили задачу, которую дети могли решить лишь в творческом взаимодействии друг с другом, что способствовало как развитию творческих способностей, так и осознанию значимости сотрудничества и взаимодействия друг с другом, тренирует навыки взаимодействия для достижения общей цели. Игра «Лабиринт» способствовала развитию чувства ответственности за другого человека.

Игра «Волшебные очки» помогала увидеть хорошее в окружающих людях и мире, что способствовало улучшению отношений в детском коллективе.

Для развития сочувствия и взаимопомощи использовались игры: «Будь внимательным», «Подними настроение зайке», «Добрые поступки».

Игра «Будь внимательным» учила детей различать эмоции другого человека, а также показывать то или иное эмоциональное состояние. Потом детей просили поднять настроение товарищу, что в некоторой степени способствовало пониманию возможности влиять на настроение окружающих, сделать что-то доброе для окружающих. Этому также способствовала игра «Подними настроение зайке». Игра «Добрые поступки» развивала стремление детей совершать хорошие поступки, делать что-то доброе для окружающих. На втором этапе игры использовалась «режиссерская» игра с тем же содержанием (уже не сам ребенок совершал поступок, а игрушки, которыми он управлял как режиссер, «совершали» добрые поступки друг для друга).

Для развития положительных качеств использовались игры «Фея щедрости» («Добрый волшебник»), «Любимые качества», «Подарок». Игра «Любимые качества» на-

правлена на развитие понимания действительности с позиции нравственно-этических норм. Игра способствовала тому, что дети вспоминали хорошие качества, анализировали, какие из этих качеств им больше нравятся, какие качества они хотят видеть в себе и друг в друге. Дети символически «принимали» хорошие качества, что способствовало их стремлению соответствовать нормам поведения, вести себя хорошо в соответствии с выбранными ими самими любимыми качествами. Игры «Фея щедрости» (мальчикам предлагалась роль доброго волшебника) и «Подарок» способствовали стремлению дарить подарки, развивали щедрость, а также дружеские и доброжелательные отношения в группе. Таким образом, данная программа способствовала развитию творческих способностей детей, воспитывала навыки совместной творческой деятельности, способствовала улучшению отношений между детьми, пониманию нравственных норм, стремлению совершать добрые поступки. То есть способствовала реализации потенциала личности ребенка, всесторонней самореализации, в т. ч. в совместной творческой деятельности.

В ходе реализации игровой программы проводилось постоянное наблюдение за поведением и игровой деятельностью детей.



Рис. 1. График статистики парных выборок

После проведения развивающей игровой программы был проведен повторный психолого-педагогический анализ понимания детьми нравственных норм в двух сериях. Результаты первого и второго исследования сравнивались с помощью методов математической статистики с использованием статистической программы SPSS. Был проведен сравнительный анализ для двух зависимых выборок с использованием Т-критерия Стьюдента. Т-критерий Стьюдента – общее название для класса методов статистической проверки гипотез, основанных на распределении Стьюдента. Чаще всего применяется для проверки средних значений в двух выборках.

Выявлены значимые различия между результатами первого и второго этапа исследования.

Как видно из рис. 1, по двум сериям исследования уровень понимания нравственных норм повысился.

Таким образом, из вышесказанного следует, что можно успешно развивать личностные качества дошкольников в организованной, продуманной игровой деятельности. В этом и заключалось психолого-педагогическое сопровождение, когда не только подбирались соответствующие игры, но и корректировалось их содержание с учетом достигнутого в намеченном развитии ребенка.

1. Коваль Н.А., Еникова О.Ю. Психологическое содержание самовосприятия личности дошкольника // Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. Тамбов, 2015. Вып. 7 (147). С. 39-44.
2. Коваль Н.А., Иванова Ю.А. Психологические детерминанты развития самоутверждения

дошкольника в семьях с высоким уровнем притязаний // Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. Тамбов, 2013. Вып. 7 (123). С. 122-127.

3. Коваль Н.А. Духовность личности как социально-психологическое образование // Актуальные проблемы современной психологии и педагогики: материалы Международной научно-практической конференции. Харьков, 2012. С. 30-37.
4. Смирнова Е.О. Детская психология. М., 2008.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1996. № 6.
6. Урунтаева Г.П., Афонькина Ю.А. Практикум по детской психологии. М., 1995. С. 59-61.

1. Koval' N.A., Enikova O.Yu. Psikhologicheskoe sodержanie samovospriyatiya lichnosti doshkol'nika // Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya Gumanitarnye nauki. Tambov, 2015. Vyp. 7 (147). S. 39-44.
2. Koval' N.A., Ivanova Yu.A. Psikhologicheskie determinanty razvitiya samoutverzheniya doshkol'nika v sem'yakh s vysokim urovnem prityazaniy // Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya Gumanitarnye nauki. Tambov, 2013. Vyp. 7 (123). S. 122-127.
3. Koval' N.A. Dukhovnost' lichnosti kak sotsial'no-psikhologicheskoe obrazovanie // Aktual'nye problemy sovremennoy psikhologii i pedagogiki: materialy Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Khar'kov, 2012. S. 30-37.
4. Smirnova E.O. Detskaya psikhologiya. M., 2008.
5. Vygotskiy L.S. Igra i ee rol' v psikhologicheskom razvitiy rebenka // Voprosy psikhologii. 1996. № 6.
6. Uruntaeva G.P., Afon'kina Yu.A. Praktikum po detskooy psikhologii. M., 1995. S. 59-61.

Поступила в редакцию 23.11.2015 г.

UDC 159.9

PSYCHOLOGICAL-PEDAGOGIC ACCOMPANIMENT OF DEVELOPMENT OF PRESCHOOL CHILD QUALITIES

Iona Olegovna YUDINA, Tambov State University named after G.R. Derzhavin, Tambov, Russian Federation, Post-graduate Student, Psychology of Development Department, e-mail: udin-home@yandex.ru

In preschool period the development of moral consciousness, becoming of moral self-regulation of behavior, development of moral feelings occur. The aimed work with children of preschool age developing moral-ethical qualities of personality is very important. Subject-role game reproduces the activity of adults and relations between them. In this game more intensively form all mental qualities and peculiarities of child's personality. The game influences mental development of preschool child, becomes the support for cognition. The game promotes the development of decentration – the most important mental ability of a person. Role game occurs in imaginary situation. This promotes creative imagination, development of creative abilities. The game helps to organize friendly group, to develop friendly feelings among their comrades, organization skills. The games often reflect labour. In this free of compulsion activity the child learns how to control his behavior and regulate it. The obedience to rules gives the child maximum pleasure. The research was carried out in kindergarten. The data, according to which we could trace the dynamics of positive changes in mental sphere were received. The grade of understanding moral norms has increased.

Key words: preschool children; game activity; subject-role game; moral norms; game program; psychological-pedagogic accompaniment.