

ІНТЕРАКТИВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ПЕДАГОГІЧНОГО ВПЛИВУ НА РОЗВИТОК «Я-КОНЦЕПЦІЇ» ДИТИНИ-ДОШКІЛЬНИКА

Міхєєва О.І., Шутько О.О.

Державний вищий навчальний заклад
«Донбаський державний педагогічний університет»

У статті розглянуто проблему можливостей педагогічного впливу на процес розвитку «Я-концепції» дітей дошкільного віку. Доведена ефективність використання інтерактивної гри у вирішенні цієї проблеми особистісного розвитку дитини. Визначені фактори, що дають можливість співставлення позиції педагога та дитини у процесі впровадження інтерактивних освітніх технологій. Обґрунтовані умови використання інтерактивної гри з дітьми дошкільного віку. Представлена динаміка особистісних змін дитини в ході експериментальної роботи.

Ключові слова: «Я-концепція» дитини дошкільного віку, інтерактивна технологія, інтерактивна гра, принципи інтерактивної роботи, педагогічний вплив.

Постановка проблеми. Для сучасного світу характерним є переорієнтація суспільного розвитку на Людину та розвиток її особистісних якостей. Вітчизняна освіта сьогодні характеризується великою кількістю нововведень, інновацій, різноманітністю авторських методик і програм. Причинами цього є необхідність активного пошуку шляхів оновлення змісту освіти, прагнення педагогів підвищувати якість освітніх послуг, урізноманітнювати їх, задовольняючи зростаючі запити батьків та суспільства. Реалії сучасності та досвід спілкування з дітьми засвідчує, що найважливішою психолог-педагогічною проблемою сучасної культури є нестача мудрої любові до себе, що є причиною багатьох проблем особисті на різних етапах її соціалізації. Тому, наш науковий пошук розгортається в контексті сучасних підходів до визначення можливостей педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дошкільника.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Особливості розвитку уявлення про себе, причини та закономірності становлення «Я-концепції» сформульовані в роботах Б. Ананьєва, Л. Виготського, А. Запорожця, Б. Ломова, В. Мерліна, В. Мухіної, Т. Піроженко, Е. Фромма та ряду інших авторів.

Аналіз зарубіжної та вітчизняної психолого-педагогічної літератури з проблем розвитку самосвідомості надає можливість виділити наступні важливі для дослідження положення:

- категорія «Я-концепції» є складовою самосвідомості, на її основі індивід будує свої відносини з іншими людьми;
- «Я-концепція» включає оціний (ставлення до себе, самооцінка, прийняття себе); поведінковий компонент (реальна діяльність та її оцінка з позиції своєї ідентичності); когнітивний компонент (описовий образ «Я») [2, 3, 8].

Дослідженнями Р. Бернса, А. Валлона, О. Запорожця, І. Кона, О. Кононко, В. Кудрявцева та ін. встановлено, що Я-образ починає формуватися з емоційного (позитивного або негативного) ставлення до людей і до своєї волі («я хочу», «я сам»), що виступає як конкретна потреба дитини. Зміна реалій взаємин суб'єктів освітнього процесу детермінує процес висвітлення, розкриття в особистості кожної людини найпотаємнішої, глибинної її суті, формування нею свого «Я». Дослідження відомих вчених-практиків (Г. Лендрет,

К. Лютова, О. Коропова, Е. Коротаєва, О. Пометун, О. Хухлаєва, К. Фопель, В. Шевцова та ін.) довели адекватність використання інтерактивної гри для вирішення проблем розвитку особистості дитини дошкільника.

Формування цілей статті. Метою статті є обґрунтування умов використання інтерактивної гри у системі педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дитини-дошкільника.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дошкільний вік – це вік, коли дитина починає усвідомлювати себе серед інших людей, коли вона відбирає позицію, з якої буде виходити під час вибору поведінки. У дитини формується визначений соціальний досвід, з'являється здатність співвідносити себе та інших, усвідомлювати свої можливості, передбачати наслідки своєї поведінки [1; 8].

Отже, саме в цьому віці можливий найбільший розвиток позитивного ставлення до себе, позитивної «Я-концепції», цілісного уявлення про себе.

У контексті проблеми нашого дослідження продуктивними є ідеї К. Роджерса, який досліджував можливості гри як методу корекції «Я» особистості. На його думку, основу ігрових технологій, що центруються на дитині, становить уявлення про спонтанність психічного розвитку, внутрішні джерела саморозвитку і потенційні можливості зростання. Разом з тим, процес особистісної реалізації може бути порушеним внаслідок або несприятливих умов, або неадекватної взаємодії з значущими іншими [9].

Основне завдання використання ігрових технологій – створення або відбудова значущих стосунків між дитиною та дорослим з метою оптимізації особистісного зростання. Гра як діяльність, що є вільною від примусу, страху, залежності дитини від світу дорослих, являє собою єдину діяльність, де дитина отримує можливість вільного самовиявлення та вивчення власних почуттів, переживань.

Основними показниками для впровадження ігрових технологій, на думку К. Роджерса, є:

- низька ступінь самоприйняття, сумніви та невпевненість у можливостях власного особистісного зростання;
- висока соціальна тривожність та агресивність до навколишнього середовища;
- емоційна лабільність та нестійкість [9].

Аналіз психолого-педагогічних досліджень дозволив виявити ті функції гри, що ефективні при організації системи педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» дітей дошкільного віку:

- діагностична функція виявляється в уточненні психопатології, особливостей характеру дитини і взаємостосунків з оточенням (найбільш повно і безпосередньо діти виявляють себе у спонтанній грі);

- терапевтична функція гри полягає у створенні умов для дитячого емоційного та моторного самовиявлення, для розуміння внутрішнього світу дитини, для організації свого досвіду. (в процесі гри розвиваються психічні процеси, підвищується толерантність і створюються адекватні форми психічного реагування);

- повчальна функція гри полягає у перебуванні стосунків, поширенні діапазону спілкування і життєвого кругозору, реадптації і соціалізації (засіб дослідження реального світу, простору, часу, тварин, людей тощо) [3; 5].

Співвідношення ігрового поля інтерактивної гри зі сутністю феномена та структурою «Я-концепції» дозволило нам виявити протиріччя між можливостями використання інтерактивної гри як засобу педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» та її реальним місцем у сучасній освітній практиці.

Вважаємо, що природа інтерактивної гри співвідноситься з когнітивною та оцінною складовою «Я-концепції»; інтерактивна гра цілком природно накладається на процес особистісного розвитку дитини і саме тому може бути ефективною технологією педагогічного впливу на розвиток позитивного «Я» дитини за таких умов:

- супроводжувальний стиль педагогічної взаємодії з дитиною;

- організація зовнішніх відповідних умов (ігрового середовища);

- забезпечення часу і місця для проведення інтерактивної гри;

- використання спеціальних прийомів стимулювання, виникнення і розгортання інтерактивної гри [3; 6].

Інтерактивну гру ми визначаємо як діяльність її суб'єктів в умовах соціального контролю, в процесі якої надається унікальна можливість пізнання себе та інших через пошук засобів міжсуб'єктної взаємодії. Таким чином, розвивальне поле інтерактивної гри можна визначити як полілог на полімодульному рівні (викладач-студент, педагог-дитина, педагог-педагог, педагог-батьки, педагог-навколишній світ, дитина-навколишній світ тощо) у цілісному співбутті суб'єктів освітнього процесу [4].

Інтерактивна гра є тим полем, де природним чином виявляють себе та розвиваються ознаки, що визначають своєрідність особистісної позиції дитини у відповідності до «Я-концепції». Завдяки сутності інтерактивної гри є можливим:

- допомогти дитині усвідомити єднання з іншими;

- дати дітям надію;

- показати дітям, що таке повага;

- навчити приймати рішення – самостійно або у групі;

- навчити дітей співчувати;

- допомогти розкритися особистості дитини;

- розвивати у дітях відкритість, вміння виражати своє ставлення до інших;

- справлятися зі своїм страхом та стресом;

- показати, як можна жити без насилля;

- допомогти дитині відкрити для себе місце, цю досягати внутрішню гармонію та урівноваженість;

- розвивати почуття гумору;

- розвивати сильні сторони характеру тощо [4; 7].

У процесі організації педагогічного експерименту, ми дійшли висновку щодо необхідності поетапної реалізації педагогічних умов. На підготовчий етапі здійснювалося просвітницько-консультативна діяльність для педагогів дошкільного закладу та заходи для створення атмосфери психологічної підтримки та безпеки на всіх етапах взаємодії дорослого та дитини. Просвітницька робота включала попереднє анкетування педагогів, проведення семінару-практикуму «Як любити дітей?» педагогічної дискусії «Нестандартна дитина», системи тренінгів «Педагогічний супровід дитинства». На основному етапі здійснювалась організація спеціального індивідуального та групового простору для проведення інтерактивної гри та супроводу ігрової діяльності в різних її формах.

На основному етапі експериментальної роботи були реалізовані принципи інтерактивної діяльності:

- одночасна взаємодія – всі діти працюють в один і той же час;

- однакова участь – для виконання завдання кожному дитини дається однаковий час;

- позитивна взаємодія – група виконує завдання при успішній роботі кожної дитини;

- індивідуальна відповідальність – при роботі у групі у кожної дитини своє завдання.

На підставі аналізу змісту інтерактивних ігор, були виокремлені універсальні умови їх проведення:

- підбір педагогом завдань і вправ для групи дітей (на основі аналізу результатів індивідуальної і групової діагностики);

- ознайомлення дошкільників з проблемою, яку треба буде розв'язати, з метою, якої треба досягти (проблема і мета завдання повинні бути чітко і доступно сформульовані вихователем, щоб у дітей не виникло відчуття незрозумілості і непотрібності того, чим вони збираються займатися);

- взаємодія дітей у процесі гри один з одним для досягнення поставленої мети (при появі утруднень, педагог коригує дії дошкільнят);

- після закінчення гри обов'язковим є аналіз результатів, підведення підсумків (складається з концентрації уваги на емоційному аспекті – на почуттях, які зазнали дошкільнята, і обговорення змістовного аспекту).

Ефективність впровадження системи інтерактивних ігор в освітній простір дошкільного закладу доведена за допомогою діагностичного інструментарію вивчення «Я-концепції» дитини-дошкільника.

Аналізуючи літературу, власний досвід роботи з дітьми, ми підібрали і частково розробили систему певних методик, які дають можливість визначити деякі особливості «Я-концепції» ди-

тини-дошкільника на основі логіки її складових: співвіднесення уявлення про себе з «ідеальним Я», з соціальними очікуваннями, оцінка ефективності своєї діяльності з позиції своєї ідентичності.

Співставлення позицій педагога та дитини під час проведення інтерактивної гри на формульованому етапі дослідження доводить відповідність даної технології процесу становлення когнітивної, оцінної та поведінкової складової «Я-концепції». Позиція дитини визначалася прийняттям правил гри, добровільністю участі у грі, емоційної співучасті у грі, безпосереднім або опосередкованим виконанням ігрових дій. Позиція педагога характеризувалася супроводжувальним стилем педагогічного спілкування, організацією розвивально-го поля інтерактивної гри, здійсненням полілогу

на полімодульному рівні, реалізацією інтеракції у грі на основі правил та ігрових дій.

Висновки. На заключному етапі експериментальної роботи було здійснено спостереження за дітьми експериментальної групи в процесі різних видів діяльності: спільних іграх, заняттях, прогулянках, виконанні трудових доручень. Фіксуючи різні прояви у відносинах дітей друг до друга, у яких проєктуються уявлення про себе, ми помітили, що трапилося значні зміни (зменшилися ознаки невпевненості, тривожності, напруженості, пасивності).

Дані контрольного етапу дослідження довели, що експериментальна система педагогічного впливу на розвиток «Я-концепції» засобами інтерактивної гри є ефективною та перспективною, а одержані результати – позитивними.

Список літератури:

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) // Дошкільне виховання. – 2012. – № 7. – С. 4-19.
2. Бернс Р. Развитие Я-концепции и воспитание / Р. Бернс. – М., 1986. – 368 с.
3. Головки М. Теоретичні підходи до проблеми використання режисерської гри у системі педагогічного супроводу розвитку Я-концепції у дошкільному дитинстві / М. Головки, О. Міхеєва // гуманізація навчально-виховного процесу: збірник наукових праць / за заг. ред. проф. В. І. Сипченка. – Спецвип. 15. – Слов'янськ: ДДПУ, 2005. – С. 49-58.
4. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посіб. / авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: АПН, 2002. – 135 с.
5. Кравцова Е. Разбуди в ребенке волшебника / Е. Кравцова. – М.: Просвещение, 1996. – 160 с.
6. Крутій К. Концептуальні засади психолого-педагогічного супроводу: принципи і техніки / К. Крутій // Гуманізація навчально-виховного процесу: збірник наукових праць. – Слов'янськ: СДПУ, 2010. – Ч. 1. – С. 55-65.
7. Лэндрет Г. Л. Игровая терапия: искусство отношений / Пер. с англ. / Предисл. А. Я. Варга. – М.: Международная педагогическая академия, 1994. – 368 с.
8. Мухина В. С. Детская психология / В. С. Мухина. – М.: Просвещение, 1999. – 272 с.
9. Роджерс К. О групповой психотерапии / К. Роджерс. – М.: Наука, 1993. – 224 с.

Михеева Е.И., Шутько А.А.

Государственное высшее учебное заведение
«Донбасский государственный педагогический университет»

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ НА РАЗВИТИЕ «Я-КОНЦЕПЦИИ» РЕБЁНКА-ДОШКОЛЬНИКА

Аннотация

В статье рассмотрены проблема возможностей педагогического влияния на процесс развития «Я-концепции» детей дошкольного возраста. Доказана эффективность использования интерактивной игры в решении проблемы личностного развития ребенка. Определены факторы, которые дают возможность сопоставления позиции педагога и ребенка в процессе внедрения интерактивных образовательных технологий. Обоснованы условия использования интерактивной игры с детьми дошкольного возраста. Представлена динамика личностных изменений ребенка в ходе экспериментальной работы.

Ключевые слова: «Я-концепция» ребенка дошкольного возраста, интерактивная технология, интерактивная игра, принципы интерактивной работы, педагогическое воздействие.

Myheyeva O.I., Shutko A.A.

State Higher Educational Institution
«Donbas State Teachers' Training University»

INTERACTIVE GAME AS A MEANS OF PEDAGOGICAL IMPACT ON THE DEVELOPMENT OF THE «I-CONCEPT» OF A CHILD-PRESCHOOL CHILD

Summary

The article discusses the problem of the possibilities of pedagogical influence on the development of the «I-concept» of preschool children. The effectiveness of the use of interactive games in solving the problem of the child's personal development is proved. The factors that make it possible to compare the position of the teacher and the child in the process of introducing interactive educational technologies are determined. The conditions for the use of an interactive game with children of preschool age are grounded. The dynamics of personality changes of the child during experimental work is presented.

Keywords: «I-concept» of a child of preschool age, interactive technology, interactive game, principles of interactive work, pedagogical impact.