УДК 373.2:316.663.5

Вікторія Агіляр Туклер, *аспірант кафедри дошкільної освіти Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка*

ГЕНДЕРНІ ПРОЯВИ ПОВЕДІНКИ ДІТЕЙ У СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІЙ ГРІ «СІМ'Я»

У *статті представлено результати констатувального етапу педагогічного дослідження. Розглянуто ініціативну поведінку дітей старшого дошкільного віку в сучасних сюжетно-рольових іграх. В ході проведеного спостереження вдалося встановити, що діти надають перевагу соціально-побутовим сюжетам для розігрування, особливо сюжетно-рольовій грі «Сім'я». В означеній грі, вони відтворюють модель взаємовідносин яка характерна для їх родин. Аналіз та узагальнення показників дали змогу отримати уявлення про рівень ініціативності, ігрової компетенції, комунікації дітей старшого дошкільного віку у самостійній грі.*

Ключові слова: *діти старшого дошкільного віку, ініціативність, комунікація, сімейне виховання, сюжетно-рольова гра.*

В *статье представлены результаты констатирующего этапа педагогического исследования. Рассмотрено инициативное поведение детей старшего дошкольного возраста в современных сюжетно-ролевых играх. В ходе проведенного наблюдения удалось установить, что дети предоставляют преимущество социально-бытовым сюжетам для разыгрывания, особенно сюжетно-ролевой игре «Семья». В отмеченной игре, они воссоздают модель взаимоотношений которая характерна для их семей. Анализ и обобщение показателей дали возможность получить представление об уровне инициативности, игровой компетенции, коммуникации детей старшего дошкольного возраста в самостоятельной игре.*

Ключевые слова: *дети старшего дошкольного возраста, инициативность, коммуникация, семейное воспитание, сюжетно-ролевая игра.*

In this article the results of the statement stage of the pedagogical research are presented. In our research we successfully traced the proactive behavior of senior preschool-aged children in modern role-playing games. The investigation was held on the basis of preschool educational institutions and covered 320 senior preschool-aged children. On the basis of received results we distinguished levels of formation of proactive behavior of children in role-playing game: high level – 10%, (32 persons), middle – 29,4% (125 persons), sufficient – 29,9 % (70 persons), low level – 38,7% (124 persons). Solving the problem of nurturing

proactivity in a game takes into consideration: formation of skills and abilities of partnership cooperation, nurturing of moral and ethical attitude to others, mastering of competence in playing, ability to negotiate in situations where several leaders are taking part. In the process of conducting observations we established that children prefer roles involving social domestic plots, especially the role-playing game «Family». It should be noted that girls were more interested, active, and proactive in playing out roles. They demonstrated a «motherly» image according to modern interpretation of a woman-leader who is able to successfully achieve self-realization in the conditions of today's society. Based on the conducted observations we consider it important to draw parents' attention to the nurturing of basic qualities of children and the formation of proactivity in a free-form game.

Key words: *senior preschool-aged children, proactivity, communication, family nurturing, role-playing game.*

Стан розвитку сюжетно-рольової гри у наш час набув суперечливого характеру. Наслідки змін у модернізованому соціумі позначилися на змісті ігор дітей (програвання військових подій на Сході України, особливості сімейних відносин, внесення лідерської позиції декількох учасників гри). Важливе значення для створення сюжету ігор мають родинні відносини які демонструють зразок поведінки для дитини у спілкуванні та взаємодії з оточуючими. Слід зазначити, що сімейне виховання впливає на формування базових якостей особистості. Зокрема, ініціативної поведінки дітей та їхньої впевненості у собі.

Щодо позиції «батька» та «матері» у сучасній сім'ї, то на них також позначилися суспільні зміни. Так, розподіл обов'язків в родині між жінкою та чоловіком спостерігається як традиційний, так і кардинально відмінний, що веде до зламу гендерних стереотипів. Зазначений факт пояснюємо низкою глобалізаційних перетворень у суспільстві: соціально-економічні, політичні, морально-етичні, естетичні. Особливості ігрової діяльності сучасних дітей змушують шукати нові підходи до організації дитячої гри таким чином, щоб формувати у дітей загальнолюдські цінності та позитивні особистісні якості.

Над дослідженням теорії ігрової діяльності працювала низка вчених: Л. Артемова, Л. Божович, А. Бурова, Л. Виготський, Д. Ельконін, Р. Жуковська, О. Запорожець, К. Карасьова, О. Кошелівська, О. Леонтьєв, Т. Піроженко, О. Смірнова, Д. Усик, О. Усова [1–5; 9]. Власне бачення стану ігрової діяльності Т. Піроженко характеризує як руйнування процесу становлення провідної діяльності. Зазначене явище пов'язане із надмірною інтелектуалізацією дошкільного періоду розвитку. Водночас виявлено недостатній рівень володіння дітьми навичками й вміннями спілкування, що призводить до пригнічення емоційної та мотиваційної сфери розвитку. Зниження рівня ігрової діяльності у житті дітей спричиняє деструктивні

прояви у поведінці (агресивність, демонстративність, тривожність, сором'язливість, замкнутість тощо.) [6, с. 13–14]. Наукові пошуки психологів та педагогів доводять актуальність вивчення проблеми ігрової діяльності дітей в сучасних умовах. Формування базових якостей особистості у сюжетно-рольових іграх дітей є завданням дорослих. Таким чином, інтерпретація сюжетно-рольової гри «Сім'я» нинішнього покоління, аналіз ініціативної поведінки дітей який представлено у нашому педагогічному дослідженні може бути цікавим науковцям які досліджують проблеми дошкільного дитинства.

Мета статті – дослідження ініціативної поведінки та гендерних проявів дітей старшого дошкільного віку у сюжетно-рольовій грі «Сім'я».

З метою дослідження базових якостей, нами було проведено аналіз сформованості ініціативності у дітей старшого дошкільного віку в сюжетно-рольовій грі за методом невключеного спостереження. В процесі вільної гри ми заохочували дітей проявляти індивідуальність у відтворенні персонажів, комунікації із дорослими та однолітками. За результатами діагностичної роботи нам вдалось окреслити сучасний стан ігрової діяльності в умовах дошкільного навчального закладу.

Наведемо приклади прояву ініціативності дітей старшого дошкільного віку у процесі розігрування сюжетів. Задля встановлення рівня ініціативності в сюжетно-рольовій грі нами було проведено спостереження на базі старших груп дошкільних закладів міста Києва. У дослідженні взяло участь 320 дітей. Спостереження проводились впродовж одного місяця.

Теми для розігрування ігор були запропоновані переважно дівчатами. Згідно із нашими спостереженнями більшість сюжетів відповідала соціально-побутовій тематиці. Зокрема, сюжетно-рольова гра «Сім'я» утримувала одну із перших позицій серед популярних видів тематики. Зважаючи на інтерес дітей до програвання даного сюжету, вважаємо за доречне розглянути характер поведінки дітей старшого дошкільного віку в процесі гри. В ході дослідження було встановлено, що діти відчувають труднощі в комунікації (не вміють домовлятися між собою, підтримувати діалоги). Ігрова діяльність супроводжувалась домінуванням однієї або декількох дітей у розгортанні сюжету. Виникали конфліктні ситуації, що супроводжувались вказівками та наказами лідерів. Наприклад:

Сюжетно-рольова гра «Сім'я», фрагмент «Прання».

Варя Х.: Мені потрібна пральна машина, Петя поклади.

Петя К.: Тоді я буду гратися сам.

Гравці не досягли компромісу у розподілі іграшки та продовжили самостійну діяльність. Із втручанням педагога (було запропоновано Петі випрати одяг) гру було відновлено. Значна частина вихованців відчувають складнощі у розвитку змісту гри, не вміють розв'язувати конфлікти, не володіють навичками партнерської взаємодії. Їх ми відносимо до низького рівня, їх частка складає 38,7% (124 особи). Згідно із результатами нашого

дослідження більша частина обстежуваних відповідає низьким показникам сформованості ініціативності у сюжетно-рольових іграх. Звідси виникає необхідність у оптимізації процесу виховання ініціативності в грі.

Із 320 дітей 29,4% (125 осіб) досягли середнього рівня сформованості ініціативності та 21,9 % (70 осіб) достатнього рівня. Гравці зазначених рівнів намагались встановити дружні стосунки із партнерами по грі, але їхні зусилля не були успішними. За нашими спостереженнями обмеженість у комунікації учасників гри та їхні прагнення зайняти домінуючу позицію стали основними причинами завершення ігрової діяльності. Наприклад, розігрування сюжетно-рольової гри «Лікарня».

Варя Х.: Будемо грати у лікарню?

Варя Х.: Давай я буду лікарем.

Петя К.: Ні, я так не хочу.

Діти розглядали разом аптеку. Варя Х. розповідала про призначення кожного інструменту.

Варя Х.: Давай лікувати.

Петя К.: Це мені не підходить. Я хочу грати сам.

Педагогом було запропоновано полікувати ляльку. Дівчинка Варя Х. одразу відреагувала на пропозицію вихователькі і продовжила гру самостійно. Слід констатувати, що діти виявляють проблеми у встановленні міжособистісних взаємин та спілкуванні в процесі розігрування сюжетно-рольових ігор. Враховуючи лише власну думку та бажання, деякі гравці не можуть досягти компромісу з іншими. Результати наших спостережень показали несформованість комунікативних вмінь граючих, що призводить до згортання сюжету ігор. На даному прикладі категорична відмова хлопчика стала причиною трансформації гри в режисерську.

Високий рівень програвання сюжетно-рольових ігор спостерігався у 10% (32 осіб) із 320. На даному рівні спостерігалося оволодіння дітьми вміннями: самостійне розподілення ролей, здатність домовлятися, вносити пропозиції щодо розвитку сюжету гри, об'єднувати сюжети. Також, характерне програвання декількох ролей із відповідною мімікою та манерою поведінки. Наприклад, у грі «Сім'я» декілька учасників гри проявили активність та ініціативність.

Сюжетно-рольова гра «Сім'я».

Домінуючу роль у грі взяла на себе дівчинка Варя Х. – вона грала маму, виразно передаючи характерні риси поведінки героя, намагалась згуртувати колектив.

Гвен Н. – програвала роль активно, виразно, імітуючи міміку та жести.

Ліза М. – була активною, пропонувала розвиток сюжету гри.

Варя Х. – запропонувала об'єднати сюжети «Сім'я» та «Лікарня»: лікування молодшої сестри.

Віка Ф. – внесла у гру нового персонажа «песика» – улюбленця сім'ї, який поранив лапку і потребує лікування.

Протягом всієї тривалості гри дівчата активно взаємодіяли, охоче об'єднувалися у колективи за інтересами, допомагали у разі необхідності. В ігровій діяльності дівчаток простежувався інтерес до організації побуту. На наш погляд, такі вподобання дівчат відповідають сімейному вихованню у якому переважає традиційне налаштування сімейного устрою.

Сімейні відносини і традиції безпосередньо впливають на сюжетно-рольові ігри дітей дошкільного віку. Звернемо увагу не те, що у програванні гри «Сім'я» відбулися зміни які зумовлені сучасними тенденціями родинного виховання. Дівчата стали більш самостійними, проявляють лідерські задатки, ініціативно пропонують розвиток гри. Так, за результатами наших спостережень роль «мами» стала домінуючою у грі. Наприклад:

Сюжетно-рольова гра «Пікнік. Сім'я відпочиває».

Ролі: Віка Ф. – мама, Петя К. – тато.

Віка Ф.: Ти будеш читати книжку, а я буду читати газету.

Петя К.: Я також буду читати газету.

Віка Ф.: Сідай сюди, повернись і читай нашому синочку.

Петя К.: Я читаю.

Віка Ф.: А тепер, розкажи йому вірша.

Петя К.: Читає вірш.

Віка Ф.: Не так, читай по-іншому.

Вікторія Ф. повністю організовує гру, дає вказівки, робить зауваження. Петя К. підкоряється у грі, приймає домінуючу сторону, виконує запропоновану роль. В даному випадку, діти програють модель сімейних відносин за зразком власних «тата» і «мами». Слід відмітити, що в умовах сучасного соціуму роль жінки змінюється від образу домогосподарки до ділової жінки. Таким чином, дівчата вносять у роль «мами» риси жінки-лідера, яка здатна самостійно досягти бажаного результату не зважаючи на гендерні стереотипи. Зазначена позиція ініціативної особистості, яка впевнена у власних силах, відображається в сюжетно-рольових іграх дітей.

Ігрова компетенція дітей старшого дошкільного віку характеризується вміннями та навичками програвання ролей: діти вміють об'єднувати сюжети ігор, підбирати атрибути до них, розподіляти ролі відповідно до їх обов'язків. За нашими спостереженнями діти старшого дошкільного віку намагались програти свою роль виразно, виконуючи доручення та пропонуючи шляхи виконання ігрових дій. Наприклад, у грі «Сім'я» гравці вносять власні пропозиції, проявляючи ініціативність.

Сюжетно-рольова гра «Магазин. Ательє. Сім'я».

Касири: Ліза М., Петя К.

Донька: Вера Г. – вона шиє одяг для домашнього улюбленця – котика.

Мама: Віка Ф. – лікар, лікує кошеня, яке захворіло.

Ліза М. долучається до гри, пропонує прибрати в магазині

(прибиральниця).

Вікторія Ф. пропонує Петі К. бути братиком, а Лізі М. донькою та розподіляє ролі.

Віка Ф.: Зупиніться, я говорю! Петя К. буде братиком, я і Віра – мами, Ліза М. – донькою.

Віка Ф.: Братик прибери в кімнаті, піклуйся про речі. Так, доця, що я сказала – не малюй! Тримай пилосос.

Віка Ф.: Братик, швидше сідай і працюй!

Петя К. Імітує натирання клавіш на комп'ютері.

Віка Ф. Звертається до Лізи М.: Підбери для котика плаття! Молодець, що пошила плаття!

Віра Г.: Мама, я теж хочу пошити плаття!

Віка Ф: Я зараз покажу, що треба робити. Розклади тканину і почекай мене.

Дівчинка Вікторія Ф. імітує поведінку мами та проявляє лідерську позицію по відношенню до інших учасників гри. Вона активна, розподіляючи ролі дає вказівки. Гравці другого плану підкоряються у грі, намагаються виконати доручення якісно. Також, діти залучають до гри іграшки яким надають певну роль. Це ускладнює ігрові дії дітей – програвання власної ролі та іграшки.

Дівчата у грі проявляють кращі вміння в комунікації, домовляються у грі, досягають компромісу:

Настя К.: Прибери у кімнаті.

Гвен Н.: Я хочу готувати.

Настя К.: Давай домовимось, ми приготуємо, а потім поприбираємо. Таким чином, дівчатка долучаються до гри та взаємодіють між собою.

Сюжетно-рольова гра «Родина за столом»

Віка Ф. звертається до Віри Г.: Давай каструлю, я покажу тобі як готувати.

Дівчата накривають на стіл, готують вечерю. Домовляючись між собою розкладають вечерю.

Віра Г.: Я принесу молоко, зроблю бутерброди.

Віка Ф.: Добре.

Ліза М. звертається до Петі К.: Йдемо їсти.

Ліза М. долучається до сервірування столу.

Діти із сформованими соціальними навичками, комунікацією та ініціативною поведінкою значно легше розігрували сюжети ігор. Вони об'єднували теми, самостійно розподіляли ролі, намагались домовлятися та поступатися роллю, залучались у групи для спільної гри. Слід зауважити, що у незначної частини дітей спостерігались прояви егоїзму по відношенню до дитячого колективу. Наприклад Віка Ф. завжди брала на себе головну роль, чим викликала негативну реакцію учасників гри.

Сюжетно-рольова гра «Сім'я», «Перукарня».

У грі приймають участь Варя Х., Віка Ф., Ліза М.

Ліза М. звертається до Вікторії Ф.: Ти вже багато разів була мамою, тепер я хочу.

Віка Ф.: Давай в наступний раз.

Ліза М.: Це не справедливо, я теж хочу!

Дівчата розподіляють ролі: Ліза М.– донька, Віка Ф. – мама, Варя Х. – молодша донька. Вікторія Ф. бере на себе головну позицію у грі: робить зачіски та бризкає парфуми на дівчат. Дівчатка по-черзі роблять манікюр, прикрашаються.

Віка Ф.: Я хочу помаду, дай мені.

Ліза М.: Тоді дай мені шкатулку для гребінців, я буду зачісуватися.

У даній грі Вікторія Ф. займала ведучу позицію: пропонувала розвиток сюжету гри, активно розігрувала роль, в основному обирала головні ролі та давала завдання іншим учасникам гри. Дівчата, які розігрували другорядних персонажів, намагались проявити свою позицію у грі, проте підкорювались вказівкам задля уникнення конфліктів. Ми спостерігали, що у гравців, які знаходяться на другому плані, знижується можливість демонстрації особистісних якостей. Вони пригнічують бажання реалізації власних ідей, що впливає на зниження ініціативності у грі.

За результатами дослідження А. Сіренко було визначено, що діти які пропонують допомогу своїм товаришам, здатні підтримати у суперечливих ситуаціях викликають прихильність основної частини граючих. Натомість учасники гри із вираженою агресивністю, конфліктністю, плаксивістю не викликають симпатії [7, с. 68–69]. Ми поділяємо думку А. Сіренко та вважаємо, що необхідно проводити освітню роботу із вихованцями: формувати навички та вміння партнерської взаємодії, виховувати морально-етичне відношення до оточуючих, навчати ігровій компетенції, вчити домовлятися у ситуаціях коли задіяні декілька лідерів.

У сюжетно-рольовій грі «Сім’я» спостерігаємо активну участь дівчаток, хлопці зрідка приймають участь у грі. Переважна частина хлопчиків вибирають ігри із лего-конструктором, будівельним матеріалом, машинками. Граючи «синочка» ведуть себе пасивно, виконують доручення «мами», приймають до уваги зауваження. Проте, хлопчики надають перевагу ролям «принців», «будівельників», «бізнесменів», «програмістів», «водіїв». Роль «батька» для них нецікава, а сама сюжетно-рольова гра «Сім’я» вважається справою дівчат. Таке ставлення хлопчиків відносно означеної гри демонструє сімейні стосунки у їх родинах, де мама – займає головну позицію вдома, а батько – вирішує ділові справи. Сам образ «матері» також змінився, сучасна мама об’єднує декілька позицій – ділової жінки, домогосподарки, модниці.

Згідно із дослідженням І. Сушицької статус жінки у суспільстві постійно змінюється в залежності від соціальних перетворень. Трансформація сімейного устрою призвела до формування якостей, що

стали характерними для жінок XXI століття: самостійність, організованість, всебічна розвиненість, працелюбність [8, с. 105]. Еволюція соціальних ролей у сім'ї вплинула на розширення соціально-професійних якостей жінок, позначилася на їхній економічній незалежності, змінила характер взаємин у сім'ї. Дослідниця наголошує, що сучасні жінки домінують у сім'ї та гуманітарних галузях суспільства (культура, медицина, освіта) [8, с. 107].

Відсоток жінок в Україні сягає 54% від її населення. Освіта та професійна діяльність яких становить: 51% із жінок займається суспільним виробництвом, 59% мають середню спеціальну та вищу освіту, 74% працюють у галузі освіти та культури, 82% науковці, 75% зайняті банківською та фінансово-кредитною діяльністю, 83% медичні працівники. Також, більша частина із жінок це – матері та дружини. Слід констатувати, що становище сучасних жінок досить відповідальне. Вони виконують професійні і трудові обов'язки на рівні із чоловіками та водночас займаються сімейними справами. Жінки набули лідерських якостей, стали більш впевненими у собі, самостійними, що і відображається дітьми у змісті сюжетно-рольових ігор [8, с. 107].

Сюжетно-рольові ігри сучасних дітей яскраво демонструють соціальні стосунки людей, передають емоційний стан та манеру поведінки близьких дорослих. Втім, діти старшого дошкільного віку недостатньо володіють комунікативними навичками. Це призводить до швидкого завершення гри (гра в середньому триває 25 хв.), виникнення конфліктів та знижує прояви ініціативності у грі. Результати дослідження свідчать про трансформації сюжетно-рольових ігор, яка виявляється в сюжетах, характері взаємодії, встановленні лідерської позиції учасників гри. На основі проведено дослідження встановлено, що вплив родинного виховання позначається на ігровій діяльності дітей. На прикладі сюжетно-рольової гри «Сім'я» нами було відзначено, що діти програють ролі батьків відповідно устрою сім'ї та взаєминам, що в ній склалися. Аналіз даних спостереження доводить необхідність проведення освітньої роботи із батьками щодо вирішення проблеми виховання базових якостей дітей та формування ініціативності у вільній грі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бурова А. Організація ігрової діяльності дошкільників / А. Бурова// Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2009. – № 1. – С. 29–33.
2. Діти і соціум: особливості соціалізації дітей дошкільного та молодшого шкільного віку: [монографія] / А. М. Богуш, Л. О. Варяниця, Н. В. Гавриш та ін.; за заг. ред. Н. В. Гавриш. – Луганськ: Альма-матер, 2006. – 368 с.
3. Карасьова К., Піроженко Т. Ігровий простір дитини [Текст]: навчально-методичний посібник / К. В. Карасьова, Т. О. Піроженко. – К. : Шк. світ, 2010. – 128 с.

4. Кошелівська О. Стимулювання морального вибору дошкільників у процесі педагогічного впливу: дис. на здобуття наукового ступеня кан. пед.наук: за спеціальністю 13.00.08 – дошкільна педагогіка / Оксана Іванівна Кошелівська // Український державний педагогічний університет ім. М. П. Драгоманова. – К., 2002. – 246 с.
5. Леонтьєв А. Психологические основы развития ребенка и обучения [Текст] / А. Н. Леонтьев; [под ред. Д. А. Леонтьева, А. А. Леонтьева]. – М. : Смысл, 2009. – 423 с. – (Серия «Живая классика»).
6. Піроженко Т. Особистісний потенціал дошкільника: умови розвитку у сучасному суспільстві /Т. Піроженко// Дошкільне виховання. – 2012. – № 1. – С. 8–15.
7. Сіренко А. Формування у старших дошкільників упевненості у собі у груповій діяльності: дис. на отрим. зван. канд. пед. наук: за спеціальністю 13.00.08 – дошкільне виховання / Алла Євгенівна Сіренко // Інститут проблем виховання. – К., 2017. – 281 с.
8. Трансформація ролі та становища жінки у сучасній Українській сім'ї / І. Сушицька// Вісник національної академії керівних кадрів культури і мистецтв: [зб. наук. праць] / Національна академія керівних кадрів культури і мистецтва – К., 2013. – № 3. – С. 105–109.
9. Усик Д. Дослідження факторів та компонентів механізму перетворення в сюжетно-рольовій грі у старших дошкільників / Д. Усик // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету ім. Т. Г. Шевченка: [зб. наук. праць] – Чернігів: ЧДПУ, 2006. – Вип. 41. – Том 2. – С. 162–165.