

РАЗБИРАЕМСЯ В ГЛАВНОМ



- Что такое детская субкультура?
- Нормально ли, если ребёнок все время играет?
- Какие игры полезны, а какие могут навредить?
- Зачем нужна игра и может ли ребёнок развиваться без игры?
- Откуда дети черпают сюжеты игр?

Детская субкультура чрезвычайно важна в жизни дошкольников. Она как часть общей культуры представляет собой совокупность ценностей, моральных и нравственных принципов, которые были накоплены в детском сообществе на протяжении долгого времени и которые определяют поведение, взаимоотношения детей друг с другом и их отношение ко многим явлениям окружающей жизни. И, в конечном счете, влияют на развитие личности ребенка.

Кроме этого, в детскую субкультуру включаются элементы, которые транслируют и передают ценности и установки детского сообщества из поколения в поколение.

Это, во-первых, все, что создано в обществе для детей: сказки и песни, художественная литература и музыка, художественные фильмы и мультфильмы, театральные постановки и компьютерные игры, игрушки и даже детская мода и т.д. Помимо приобщения к эстетическим ценностям, детские произведения заставляют ребенка задумываться над такими сложными явлениями человеческой жизни как добро, зло, справедливость, честность, дружба и т.п., что определяет, в конечном счете, детскую картину мира. Дает повод обсудить такие сложные темы со сверстниками или взрослыми, которым ребенок доверяет.

Но, к сожалению, в детское сообщество «приникают» и некоторые ложные ценности из зрелой культуры (например, «ты этого достоин»), к которым ребенок еще не готов отнестись критично. Это, например, рекламные ролики и слоганы, музыкальные произведения молодежной субкультуры и т.п. Но они далеко не всегда остаются в детском мире.

Во-вторых, это – детское творчество и фольклор: считалки, дразнилки, мирилки, отговорки, заманки, страшные истории и т.д. Они несут с собой нормы и правила поведения в детском сообществе, но при этом обладают мистическими свойствами. С

помощью считалок можно разрешить споры или распределиться по ролям в игре.

Мирилки помогают примириться и вновь дружить. Отговорки позволяют достойно ответить обидчику, если тот обзывается, и защитить себя от негативных переживаний.

Заманки не только являются эффективным средством начать беседу или игру со сверстником, но и «подловить» собеседника на невнимательности, излишней доверчивости.

А обзывалки используются для словесного наказания того, кто нарушает правила детского сообщества. Так, например, дети часто используют обзывалки в отношении часто плачущих детей. Это наказание для плаксы, поскольку он не способен решить какую-то проблему самостоятельно, а плачем привлекает взрослого.

В-третьих, в качестве элемента детской субкультуры выделяют игру.

Благодаря разыгрыванию различных сюжетов, где в центре внимания отношения людей, дети имеют возможность проживать значимые ситуации, присваивать культурные ценности и установки, осваивать стереотипы поведения.

Недооценивать или игнорировать какой-либо из элементов детской субкультуры или вмешиваться в формирование ее продуктов и их использование крайне опасно. Это обедняет мир детей, как минимум, или приводит к нежелательным последствиям. Активное внешнее «вторжение» родителей в отношения детей (например, запрет на обзывалки или страшилки) может привести к физической агрессии и изолированию ребенка от сверстников, повышению тревожности и возникновению страха перед ситуациями общения. К сожалению, в современном российском обществе довольно мало производится качественного продукта в кинематографе, художественной литературе и т.д. Он часто бывает

заменен зарубежными фильмами и сказками, которые не всегда соотносятся с теми ценностями и нормами, которые есть в российской культуре. Именно из них поколение дошкольников выбирает себе универсальный персонаж в качестве объекта идентификации, т.е. дети хотят быть похожими на них во всем, им подражают.

Детский мир – секретный мир. Но от понимания взрослыми важности детской субкультуры многое зависит в развитии личности ребенка, его социализации, его сознания.

Игра представляет особую форму жизни ребенка в окружающей его социальной среде и не только оказывает влияние на развитие тех или иных психических функций, но многие новообразования психической жизни ребенка формируются в игре.

Игра рассматривается преимущественно в ее социальном, собственно человеческом содержании, связанном с общением, социализацией и нормами взаимоотношений между людьми. Ролевая игра в своей развитой форме строится на моделировании отношений между людьми. Эти отношения ребенок познает и осваивает через принятие роли взрослого. Проигрывание роли происходит с помощью определенных игровых действий, внутренне направленных на взрослого (изображающих его).

В игре роль ориентирует ребенка не только на познание взрослого, но и на сверстника, с которым складываются два типа отношений: игровые и реальные. Игровые отношения реализуются в рамках самой роли и связаны с действиями изображаемых персонажей. Игровые отношения моделируются детьми как форма освоения новых сторон социальной действительности, а реальные отношения регулируют ход игры, распределение ролей, разрешение конфликтов. Правила отражают общественно одобряемый образец поведения. С возрастом ребенок все больше варьирует свое поведение в рамках роли и учится саморегуляции.

Под содержанием игры подразумевается главный момент, воспроизведенный детьми в игре, – момент отношений между взрослыми. За внешней формой сюжета открывается содержание игры как показатель уровня развития игровой деятельности ребенка. Так, если сюжетом будет игра в семью, то содержанием могут быть как детско-родительские отношения, так и супружеские отношения или даже профессиональные отношения каждого из участников игры.

Сюжет детских игр, как правило, очень прихотлив и не всегда последователен. Сюжет строится ребенком, исходя из имеющихся у него знаний, и отражает создаваемую в игре воображаемую ситуацию. Лучше всего дети знакомы с семейными ролями и действиями, связанными с бытовыми ситуациями, - поэтому игры в семью являются неизменно популярными. Конечно, сюжеты игр детей не сводятся только к профессиональным или социальным ролям окружающих их взрослых. Дошкольники не только «репетируют» свои будущие социальные роли мамы, папы, учителя или банкира, но разыгрывают вымышленные ситуации, превращаясь в нереальных персонажей. Часто темой сюжетов становятся понравившийся фильм или мультфильм, где эмоционально и одновременно понятно обозначены действия героев. Все чаще в основу сюжета ложится компьютерная игра. Если младшим детям сюжет подсказывает взрослый или попавшаяся на глаза игрушка, то старшие самостоятельно выбирают тему игры и планируют основные действия до ее начала.

Понимание игры как упражнения отдельных функций ведет к ошибочному выводу о том, что игру можно заменить другими видами упражнений или занятиями игрового характера. Невозможно сказать, как и сколько должен ребенок играть, чтобы сформировалась произвольность или первичные моральные инстанции, но можно уверенно и аргументировано утверждать, что игра оказывает влияние на всю жизнь ребенка, определенным образом ее направляя.

Роль игры в развитии произвольности. В игре меняется поведение ребенка от импульсивного к произвольному, ребенок учится действовать в соответствии с образцом, представленным в форме универсального правила или модели поведения другого человека, которая становится эталоном.

Социализация ребенка в игре. Несмотря на то, что ребенок с рождения включен в социальные отношения, открываются они ему только в дошкольном возрасте. В дошкольном возрасте принципиальные изменения в социальной позиции личности происходят в игровой деятельности через принятие роли, моделирование социальных отношений и развитие таких способностей как умение входить в общество детей, подчиняться требованиям, организовывать совместную деятельность.

Кроме того, сюжетно-ролевая игра оказывает принципиальное воздействие на развитие речи, памяти, внимания и воображения в дошкольном возрасте; становится источником формирования личности и самосознание, гражданской и гендерной идентичности, нравственной позиции личности.

РОЛЬ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ДЕТСТВЕ

ВАЖНО ПОМНИТЬ

- В ролевой игре ребёнок берет на себя роль взрослого и моделирует отношения между людьми.
- Младшим детям сюжет подсказывает взрослый или попавшаяся на глаза игрушка, старшие самостоятельно выбирают тему игры и планируют основные действия до её начала.
- Источниками игры становятся предметы, общение, стремление быть «как взрослый».
- Сюжетно-ролевая игра оказывает принципиальное воздействие на развитие мышления, памяти, внимания и воображения в дошкольном возрасте, стимулирует развитие речи.
- Без тактичного руководства взрослого игра остается примитивной и бессодержательной.
- Сюжетно-ролевая игра – источник формирования личности.



ВЛИЯНИЕ СУБКУЛЬТУРЫ НА РАЗВИТИЕ РЕБЕНКА

ВАЖНО ПОМНИТЬ



- **Общение ребёнка со сверстниками формирует опыт взаимодействия внутри общества.**
- **Культурный опыт освоения трудных жизненных ситуаций передается через «матрицу субкультуры».**
- **Через общение с другими детьми, погружение в субкультуру происходит социализация ребёнка.**
- **В детской среде происходит подчинение ребёнка групповым нормам и овладение им собственным поведением, а значит, и формирование его как личности.**
- **В детской субкультуре формируется целостный жизненный опыт ребёнка.**
- **Внутри субкультуры реализуется потребность ребёнка в автономии от взрослых, общении с другими людьми.**

РОЛЬ ИГРЫ И ДЕТСКОЙ СУБКУЛЬТУРЫ В ДОШКОЛЬНОМ ДЕТСТВЕ ДЕЛАЕМ / НЕ ДЕЛАЕМ

- ● Мы расширяем кругозор ребёнка и поощряем разнообразие сюжетов в его играх.
- ● Мы читаем ребёнку интересные книги, дающие сюжеты новых игр.
- ● Мы рассказываем ребёнку о нашем детстве и играх, в которые мы играли.
- ● Мы откликаемся на просьбы ребёнка о совместной игре. Если у нас нет возможности сразу откликнуться на просьбу о совместной игре, то мы объясняем, почему не можем сейчас и говорим, когда сможем.
- ● Мы играем вместе с нашим ребёнком в разные игры, помогаем ему сделать сюжет интереснее.
- ● Мы поощряем игры и общение ребёнка с другими детьми.
- ● Мы вместе с ребёнком изготавливаем атрибуты, необходимые для задуманной игры.
- ● Мы помогаем ребёнку из обычных вещей создать волшебный мир игры.

