

УДК 373.2.091.2:331.548

<https://doi.org/10.33989/2075-146x.2021.28.250353>

НАТАЛІЯ КОВАЛЕВСЬКА

ORCID 0000-0003-1149-4109

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка

ФОРМУВАННЯ УЯВЛЕНЬ ПРО ПРОФЕСІЇ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ У ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

У статті розглядається проблема формування у дошкільників уявлень про різноманіття професій у процесі ігрової діяльності. Розглядаються погляди вітчизняних та зарубіжних дослідників на теоретико-практичні аспекти формування уявлень дітей про світ професій. Визначено, що сформованість предметно-практичної, технологічної компетентностей під час формування уявлень про професії виявляється у виявленні інтересу і поваги до професій, демонстрації позитивного емоційно-ціннісного ставлення до людської праці та професійної діяльності дорослих. Аналізується місце ігрових технологій в освітній діяльності закладу дошкільної освіти, зокрема, в організації трудового виховання дошкільників. Встановлено, що поняття «ігрові педагогічні технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. Висвітлено особливості організації різних видів ігор під час ознайомлення з світом професій. Особлива увага приділяється сюжетно-рольовим, дидактичним, конструктивно-будівельним іграми. Наголошено на необхідності і важливості співпраці закладу дошкільної освіти і сімей вихованців у процесі ознайомлення з світом професій.

***Ключові слова:** діти дошкільного віку, уявлення про професії, гра, ігрова діяльність, ігрові технології*

Постановка проблеми в загальному вигляді та вказівка на її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Кардинальні зміни у всіх сферах суспільно-економічного життя, історичні виклики вимагають визначення нових стратегічних орієнтирів в розвитку освіти. Масова швидка інформатизація всіх галузей життя зумовлює необхідність бути гнучким, динамічним, мобільним членом суспільства. Такі зміни висувають нові вимоги до освітнього процесу. Основною метою освіти стає не набуття сукупності знань, умінь і навичок, а формування життєвих компетентностей. Сформовані ще в дошкільному дитинстві життєво-необхідні компетентності мають забезпечити здатність успішної діяльності особистості у швидко змінюваному світі. Під новим кутом розглядається проблема формування уявлень про професії у мінливому, інформатизованому світі. Часто проблемою не сформованості таких уявлень є недостатнє інформування дошкільників про світ нових, цікавих, сучасних професій у доступній ігровій формі. У останні роки науковці та практики звертають увагу на зменшення ролі гри, ігрової діяльності у житті дошкільників. Варто зазначити, що тривалість перебування дітей у віртуальному ігровому світі значно збільшилася. Вихователям закладів дошкільної освіти та батькам варто зважати, що кожне покоління має свій освітній простір, який формується під тиском суспільних процесів, а отже використовувати сучасні педагогічні технології, зокрема, ігрові до нових умов і викликів.

Аналіз найвагоміших публікацій, у яких започатковано розв'язання досліджуваної проблеми й на які спирається автор. Питанням організації трудового виховання дошкільників присвячені наукові роботи Г. Беленької, М. Машовець, Л. Песоцької, Т. Поніманської. На необхідності ознайомлення дошкільників з професіями наголошували Н. Кононенко, Н. Кудикіна, С. Ладивір, В. Логінова, Ю. Лукашова, Т. Макеєва, Т. Піроженко, В. Тернопільська. Ігрова діяльність дітей старшого дошкільного віку ґрунтовно досліджувалась Л. Артемовою, Л. Виготським, Д. Ельконіним, К. Карасьовою, Д. Менджерницькою, С. Новосоловою, Т. Піроженко, С. Рубінштейном, П. Саморуковою та іншими. Можливості використання педагогічних ігрових технологій у процесі формування уявлень про професії та під час ранньої профорієнтації розглядали О. Андрієнко, Л. Азарова, О. Гнізділова, Т. Завязун, М. Марець, Н. Франчук.

Вирішення досі не вирішених аспектів наукової проблеми, яким і присвячено цю статтю. Незважаючи на чисельні наукові дослідження проблеми трудового виховання дітей дошкільного віку, проблема формування уявлень про світ професій та особливості використання сучасних ігрових технологій у роботі з дошкільниками досліджено недостатньо.

Мета статті здійснити теоретичний аналіз проблеми реалізації ігрових технологій в цілому та педагогічної гри зокрема у освітньому процесі ЗДО з метою формування уявлень про професії у дошкільників.

Виклад основного матеріалу з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів.

Загальновідомо, що у дошкільному віці провідним видом діяльності є ігрова. Повноцінний особистісний розвиток дошкільника безпосередньо залежить від оволодіння ігровою діяльністю на високому рівні, що, у свою чергу, передбачає сформованість ігрової компетентності дитини-дошкільника. Про сформованість ігрової компетентності свідчить здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи, в якій реалізується можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі (*Базовий компонент дошкільної освіти, 2021*).

Суто дитячими видами діяльності дитини дошкільного віку виступають – пізнавальна, образотворча (малювання, ліплення, аплікація, конструювання), музична та ігрова діяльність. Серед всіх чи не найважливішого значення в розвитку дитини набуває саме ігрова діяльність, яку, в силу її важливого вкладу в емоційний, соціальний, фізичний, інтелектуальний та вольовий розвиток дитини, заслужено називають провідною діяльністю (Піроженко, 2016).

Гра активізує мислительну діяльність людини, робить її гнучкішою, готовою до змін, допомагає адаптуватися до взаємодії з різними зовнішніми та внутрішніми явищами та подвями, що відбуваються у суспільстві. Саме тому ігрові технології все частіше знаходять своє місце у сучасній педагогічній практиці організації та управління освітнім процесом на різних освітніх рівнях. Крім того, такі технології мають певний розвивальний потенціал, який робить освітній процес захопливим і привабливим для його суб'єктів.

Варто зазначити, що єдиного теоретичного підходу до уточнення понять «ігрова технологія», «ігрова методика» в вітчизняних науково-методичних джерелах не існує. Це унеможливує точне визначення і класифікацію педагогічних технологій, які використовуються у роботі з дошкільниками.

Так, наприклад, К. Крутій зазначає, що термін «ігрові технології» некоректно використовувати для пояснення ігрової діяльності дошкільників. Науковець вважає, що не можна захоплюватися підміною термінів один одним — «ігрові педагогічні технології», «ігрова діяльність», «ігрові методи та прийоми», «дидактична гра» — вони різні за змістом та застосуванням (Крутій, 2018).

Найчастіше зустрічається думка, що ігрові педагогічні технології – це технології, в основу яких покладена педагогічна гра, як вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду (Селевко, 2005, с. 122).

Організуючи освітній простір дитини з метою знайомства з світом професій, формування уявлень про професії дорослих, вихователь закладу дошкільної освіти притримується вимог до процесу реалізації педагогічної технології. Педагогічні технології мають відповідати таким параметрам: концептуальність; системність; керованість; ефективність; відтворюваність. Під концептуальністю прийнято розуміти опору на певну наукову концепцію, що включає філософське, психологічне, дидактичне та соціально-педагогічне обґрунтування досягнення освітніх цілей. Системність будь-якої технології передбачає наявність всіх ознак системи, а саме, логіку процесу, взаємозв'язок його частин, цілісність. Керованість педагогічної технології визначається можливістю планування, проектування процесу, поетапної діагностики, варіювання засобів і методів з метою корекції результатів. Сучасні педагогічні технології, що реалізуються в освітньому процесі повинні бути ефективними за результатами та оптимальними за витратами, гарантувати досягнення певного освітнього рівня. Ще однією важливою характеристикою технології є відтворюваність – можливість застосування (повторення, відтворення, реалізації) педагогічної технології у закладах освіти. Педагогічна технологія має бути гарантовано ефективним інструментом для будь-якого педагога, який використовує її, незалежно від його досвіду, стажу, віку та особистісних особливостей (Сафронова, Миронова, 2016).

Сучасні дослідники виокремлюють три складові у структурі педагогічної технології: концептуальна частина – наукова основа технології; змістовна частина – загальні, конкретні цілі та зміст навчального матеріалу; процесуальна частина – сукупність форм і методів, засобів, прийомів діяльності педагога у процесі організації освітнього процесу, управління процесом засвоєння матеріалу, діагностика освітнього процесу. Отже, якщо якась система претендує на роль технології, вона повинна відповідати всім переліченим вимогам (Сафронова, Миронова, 2016).

На думку А. Лижіної ігрові педагогічні технології поділяються на : виховні – спрямовані на виховання самостійності, волі; формування моральних, естетичних почуттів та світоглядних позицій; виховання співробітництва, товариськості, комунікативності; розвивальні – сприяють розвитку уваги, пам'яті, мови, мислення, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, мотивації навчальної діяльності, уміння знаходити оптимальні рішення, порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії; соціалізуючі – забезпечують залучення до норм та цінностей суспільства, полегшують адаптацію до умов середовища, спонукають до саморегуляції, сприяють налагодженню комунікації; мають психотерапевтичний вплив (Лижіна, 2016).

Вважаємо некоректним вважати ігровою технологією сукупність ігор, передбачених освітньою програмою, які використовує вихователь під час організації освітнього процесу ЗДО. Найчастіше у просторі закладу освіти реалізується широкий спектр ігрових методів та прийомів. Реалізуючи завдання трудового виховання

дошкільників, формуючи відповідні компетентності вихователі послуговуються найефективнішим інструментом – створюють умови для розгортання ігрової діяльності.

Основним критерієм визначення різновидності гри є розуміння ініціативи граючих як особистісного прояву. Така класифікація за С. Новосоловою передбачає три класи гри: ігри, які відбуваються з ініціативи дитини або групи дітей (творчі ігри); ігри, які відбуваються з ініціативи дорослого, для навчання дитини або для розваг (дидактичні рухливі); ігри, які відбуваються з історичної ініціативи етносу (народні) (Піроженко, 2016).

Творчі ігри, в свою чергу, поділяються на: сюжетно-рольові ігри; театралізовані ігри; ігри-драматизації; будівельно-конструкторські ігри. Кожен клас (підклас) ігор може бути використаним вихователями, батьками у процесі формування уявлень про професії у дітей дошкільного віку.

Серед ігор, які виникають з ініціативи дітей, особливе місце займають сюжетно-рольові. Аналіз досліджень свідчить, що дитяча гра справді має широкий спектр сюжетів, який формується, здебільшого, під впливом інформаційного поля. Часто необмежений, не достатньо контрольований батьками доступ дошкільника до медійного контенту є впливає на отримання чуттєвого досвіду. Діти грають у різних мультиплікаційних персонажів, все частіше переважають фантастичні ролі та сюжети, в них, здебільшого, не програється позиція дорослого, оскільки діти не мають життєвого досвіду. Важливим завданням вихователів та батьків є створення умов, які б сприяли розвитку сюжетів, описаних ще в працях Д. Ельконіна: побутові (ігри в сім'ю, перукарню, магазин, піцерію і т.д.), виробничі (ігри будівельні, сільськогосподарські; ігри, що відображають професії, працю людей; суспільно-політичні (ігри у війну, школу тощо).

Дослідження, проведене В. Агіляр Туклер свідчить, що більший жеттєвий досвід дітей, тим більше сюжетів ігор дітей дошкільного віку відображують соціальні, побутові взаємовідносини у сім'ї, елементи взаємовідносини між учасниками спілкування у магазині, перукарні, лікарні, ЗДО (школі) тощо. Власний досвід діти інтерпретують та переносять на персонажів, втілюючи його артистично, передаючи почуття та емоції у міміці й жестах, висловлюючи власну думку через героїв сюжетно-рольової гри. Наприклад, у зв'язку із подіями на сході України деякі батьки та педагоги спостерігають збільшення сюжетів ігор про війну. Діти розігрують військові події, боротьбу між добром та злом, розподіляють героїв гри на «своїх» та «чужих» (Агіляр Туклер, 2017, с. 83).

Сприятливим ґрунтом для ознайомлення з світом професій є театралізована діяльність пов'язана зі сприйманням творів театрального мистецтва та відтворенням в ігровій формі набутих уявлень, вражень, почуттів. Можливим варіантом вибору літературного твору, малого фольклорного жанру, казки, зміст яких є відображенням реальної дійсності суспільства, величі та необхідності окремих професій.

Будівельно-конструктивні творчі ігри спрямовують увагу дитини на різні види будівництва, сприяють набуттю конструкторських навичок, організації та зближенню дітей, залученню їх до трудової діяльності.

Найбільший потенціал з формування уявлень про професії серед ігор, які відбуваються з ініціативи дорослого, для навчання дитини або для розваг мають дидактичні ігри. Загальновідомим є поділ дидактичних ігор на три головні типи: ігри з предметами (іграшками, природним матеріалом), настільно-друковані та словесні ігри. Настільно-друковані ігри найчастіше спрямовані на виконання таких ігрових завдань: добір картинок за схожістю (деякі види лото, парні картинки), карток-картинок під час чергового ходу (доміно); складання цілого з частин (розрізні картинки, кубики) тощо. Завдяки таким іграм діти можуть не лише систематизувати знання про навколишній світ, кмітливості, увагу, формують організаторські вміння, але і можуть поглибити знання про світ професій (Чергнега, 2019).

Вітчизняними педагогами розробляються комплекси дидактичних ігор, спрямованих на поглиблення знань дошкільників про сучасні професії, їх особливості та суспільне значення; розвиток уяви, мислення, діалогічного мовлення; покликані виховувати інтерес до сучасного світу професій, повагу до праці. Так, О.Гнізділова та Ю.Лукашова створили контент дидактичних ігор з метою ознайомлення дітей дошкільного віку з професіями, які з'являються у сучасному суспільстві (грумер, сіті-фермер, кінолог, іпполог, візажист, бровіст, імеджмейкер, шопер, стиліст та ін.). Ними було обрані професії, які виникли в останні роки, з якими діти можуть зіткнутися в реальному житті. Поділ дидактичних ігор здійснювався в залежності від виду діяльності людини («людина – природа», «людина – сфера послуг», «людина – комп'ютер», «людина – свято»).

Використання народних ігор викликає стійкий інтерес до народних традицій, сприяє уявлень у дітей дошкільного віку уявлень про традиційні для етносу професії.

Висновки з дослідження та перспективи подальшої розробки цього тематичного напрямку. Отже, організацію освітнього процесу в ЗДО неможливо уявити без ігрової діяльності. Аналіз досліджень виявив нетотожність понять «гра», «ігрові методи і засоби та «ігрова технологія». Не можливо залишити поза увагою проблему зменшення реального ігрового часу дошкільника на користь віртуального. Незважаючи на те, що сучасною педагогікою гра розглядається як провідний вид діяльності дитини, варто вихователям і батькам приділити увагу набуттю дошкільником реального життєвого досвіду, що якісно вплине на сюжетне різноманіття ігор. Особливого значення використання життєвого досвіду набуває у процесі організації творчої та гри з ініціативи дорослого діяльності під час формування уявлень про професії.

Подальші наукові пошуки доцільно спрямувати на вирішення проблеми розробки розвиваючих комп'ютерних ігор, спрямованих на формування уявлень про світ професій.

Список використаних джерел

- Агіляр Туклер, В. В. (2017). Виховання ініціативності дітей у ігровій діяльності: сучасний стан. *Вісник університету імені Альфреда Нобеля. Педагогіка і психологія. Педагогічні науки*, 1 (13), 80-85.
- Базовий компонент дошкільної освіти. Нова редакція та поради для організації освітнього процесу.* (2021). Взято з (mcfr.ua)
- Гнізділова, О., Лукашова, Ю. (2020). Використання дидактичних ігор у процесі профорієнтації дошкільників. *Педагогічні науки*, 75-76, 3-7.
- Кругій, К. (2018). *Місце едьютейнменту в ігровій діяльності дошкільників*. Взято з <http://ukrdeti.com/>
- Лыжина, А. А. (2015). Игровые технологии в детском общественном объединении. *Вестник Мари́йского государственного университета*, 3(18), 25-27.
- Піроженко, Т. О. (2016). *Ігрова діяльність дошкільника: молодший дошкільний вік*. Київ: Генеза.
- Сафронова, И. А., Миронова, И. В. (2016). Игровые технологии в детском саду. *Евразийский научный журнал*, 1, 161-166.
- Селевко, Г. К. (2005). *Энциклопедия образовательных технологий.* (Т. 1). Москва: Народное образование.
- Стаєнна, О. (2018). Ігрова діяльність дошкільників: сучасний формат. *Вихователь-методист дошкільного закладу*, 10, 38-42.
- Чернега, Н. С. (2019). *Організація ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку*. Взято з <https://vseosvita.ua/library/organizacia-igrovoi-dialnosti-ditej-starsogo-doskilnogo-viku-166115.html>

References

- Ahiliar Tukler, V. V. (2017). Vychovannia initsiatyvnosti ditei u ihrovii diialnosti: suchasnyi stan [Education of children's initiative in gaming activity: a modern state.]. *Visnyk universytetu imeni Alfreda Nobelia. Pedahohika i psykholohiia. Pedahohichni nauky [Bulletin of Alfred Nobel University. Pedagogy and psychology. Pedagogical sciences]*, 1 (13), 80-85 [in Ukrainian].
- Bazovyi komponent doshkilnoi osvity. Nova redaktsiia ta porady dlia orhanizatsii osvitnoho protsesu [Basic component of preschool education. New edition and tips for organization of educational process].* Retrieved from (mcfr.ua) [in Ukrainian].
- Cherneha, N. S. (2019). *Orhanizatsiia ihrovoi diialnosti ditei starshoho doshkilnoho viku [Organization of gaming activities of children of senior preschool age]*. Retrieved from <https://vseosvita.ua/library/organizacia-igrovoi-dialnosti-ditej-starsogo-doskilnogo-viku-166115.html> [in Ukrainian].
- Hnizdilova, O., & Lukashova, Yu. (2020). Vykorystannia dydaktychnykh ihor u protsesi proforiientatsii doshkilnykiv [The use of didactic games in the process of preschooler's vocational guidance]. *Pedahohichni nauky [Pedagogical sciences]*, 75-76, 3-7 [in Ukrainian].
- Krutii, K. (2018). *Mistse edyuteinmentu v ihrovii diialnosti doshkilnykiv [The place of EDUTEETMENT in the gaming activity of preschoolers]*. Retrieved from <http://ukrdeti.com/> [in Ukrainian].
- Lyzhina, A. A. (2015). Igrovyte khnologii v detskom obshchestvennom obedinenii [Game Technologies in Children's Public Association]. *Vestnik Mariiskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of Mari State University]*, 3 (18), 25-27 [in Russian].
- Pirozhenko, T. O. (2016). *Ihrova diialnist doshkilnyka: molodshyi doshkilnyi vik [Game activity of preschooler: junior preschool age]*. Kyiv: Heneza [in Ukrainian].
- Safronova, I. A., & Mironova, I. V. (2016). Igrovyte khnologii v detskom sadu [Gaming technologies in kindergarten]. *EvrAziiskii nauchnyi zhurnal [Eurasian Scientific Journal]*, 1, 161-166 [in Russian].
- Selevko, G. K. (2005). *Entciklopediia obrazovatelnykh tekhnologii [Encyclopedia for educational technologies]* (Vol. 1). Moskva: Narodnoe obrazovanie [in Russian].
- Staienna, O. (2018). Ihrova diialnist doshkilnykiv: suchasnyi format [Game activity of preschoolers: Modern format]. *Vykhovatel-metodyst doshkilnoho zakladu [Educator-methodist of preschool institution]*, 10, 38-42 [in Ukrainian].

KOVALEVSKA N.

Poltava V. G. Korolenko national pedagogical University, Ukraine

FORMATION OF PRESCHOOL CHILDREN'S IDEAS ABOUT PROFESSIONS IN THE PROCESS OF PLAY ACTIVITIES

The article considers the issue of formation of preschoolers' ideas about professions in the process of play activities. The views of national and foreign scientists on the theoretical and practical aspects of formation of children's ideas about the world of professions are considered. It is noted that a preschooler's full personal development depends on the mastery of play activities at a high level, which, in turn, implies the formation of the preschool child's play competence. One of the necessary conditions for acquaintance with the world of professions is the formation of subject-practical and technological competencies. It is displayed in the expression of interest and respect for professions, demonstration of positive emotional and value attitude to human labor, and adults' professional activity.

The place of game technologies in the educational activity of a preschool institution is analyzed, in particular, in the organization of preschoolers' labor education. It is established that the category 'game pedagogical technologies' includes a large group of methods and techniques for organizing the pedagogical process in the form of various pedagogical games and ought to meet the following parameters: conceptuality, systematicity, controllability, efficiency, and reproducibility. Modern researchers distinguish three components in the pedagogical technology structure, namely conceptual, semantic and procedural parts. It is established that educational technologies are divided into educational, developmental, and socializing ones.

Three classes of games for preschool children are considered. They are the following: games that take place on the initiative of a child or a group of children (creative games); games that take place at the initiative of an adult, for teaching a child or for entertainment (didactic movements); games that take place on the historical initiative of the ethnos (folk) and their pedagogical potential in the formation of ideas about the profession.

The peculiarities of the organization of different types of games during acquaintance with the world of professions are covered. Particular attention is paid to the following games: role-playing, didactic, constructive, and construction games.

The necessity and importance of cooperation between the preschool institution and children's families in the process of getting acquainted with the world of professions are emphasized.

Key words: *preschool children, ideas about professions, a game, game activity, game technologies*

Стаття надійшла до редакції 15.09.2021 р.