Роль сверстников и игр в жизни ребенка

Взаимодействие со сверстниками формирует поведение детей с самого раннего возраста. Эти взаимодействия являются важными факторами в развитии социальной и когнитивной компетентности. В статье мы рассмотрим роль сверстников и игры в жизни ребенка.

Сверстники и семья играют принципиально разные роли в жизни ребенка. В кругу себе подобных дети чувствуют себя на равных, их поведение более свободно. Взаимоотношений со сверстниками позволяют проводить особый вид межличностных экспериментов и исследований относительно чувствительности, которая служит фундаментом для развития социальной компетентности, социальной справедливости и способности любить (Piaget, 1951; Sullivan, 1953).

ТЕНДЕНЦИИ РАЗВИТИЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ СО СОВЕРСТНИКАМИ

Уже на первом году жизни младенцы реагируют на своих ровесников. С рождения до 6-ти месяцев они смотрят друг на друга, касаются друг друга и даже плачут в ответ на плач. Конечно, маловероятно, что в этом возрасте младенец ищет и ожидает социальной реакции от другого ребенка. Но с 6-ти до 12-ти месяцев у детей начинают проявляться по-настоящему социальные модели поведения, и младенцы начинают привлекать сверстников к социальными партнерству (Brownell, 1990; Howes, 1987). Во втором полугодии младенцы начинают пытаться повлиять на своего партнера, вокализируя, глядя, трогая и махая другому ребенку. Так же они могут слегка бить или толкаться (Bronson, 1981). Но в основном дети все же дружелюбно относятся друг к другу (Eckerman & Didow, 1988). Приведем пример взаимодействия между младенцами:

Берни поворачивается и смотрит на Ларри, который только что присел на пол. Берни машет ему рукой и произносит "да". Он вокализирует трижды, прежде чем Ларри начинает смеяться. Берни снова вокализирует, и Ларри снова смеется. Затем та же последовательность, в которой один ребенок говорит "да", а другой смеется, повторяется еще двенадцать раз. Потом Берни отворачивается от Ларри и уходит. Время от времени мальчики отвлекаются на другие дела, но потом снова начинают привлекать внимание друг друга знакомыми или видоизмененными жестами (Mueller & Lucas, 1975, p. 241)

В возрасте от 13 до 24 месяцев сверстники развивают способность участвовать в более сложном социальном взаимодействии (Howes, 1987). В детских играх появляются роли: «преследователь» и «преследуемый», «укрыватель» и «ищущий» или «дающий» и «получатель». Позитивные социальные взаимодействия в этом возрасте часто сопровождаются улыбкой, смехом и другими положительными реакциями (Mueller & Brenner, 1977).

В возрасте от 25 до 36 месяцев основным социальным достижением ребенка является способность понять партнеру, что от него требуется в игре (Mueller, 1989). Например, взгляд и бег к повозке служат приглашением к игре, фраза «моя очередь» и резкий рывок вперед - сигнал поменяться ролями. Такие незамысловатые знаки помогают развивать множество ролевых игр (Howes, 1987, p. 260).

По мере развития навыков общения со сверстниками игры со взрослыми отходят на второй план. В классическом исследовании Экермана и ее коллеги наблюдали за детьми 3-х возрастных групп (10-12 месяцев, 16-18 месяцев, 22-24 месяца) и их матерями, которых поместили на 20 минут в одну комнату. Было отмечено, что дети старшей группы предпочитали игры со сверстниками. Дети младшей группы отдавали предпочтение матерям. Ни одна из групп не желала при таких условиях играть с чужими взрослыми (в данном случае с матерями других детей).

Тем не менее, социальный обмен с матерями отличается от обмена с ровесниками- младенцами (Vandell & Wilson, 1987). Матери более надежны и реагируют быстрее. Однако, в общении с матерями все внимание направлено на ребенка и поэтому носит односторонний характер. Во взаимодействиях между ровесниками отношения принимают партнерский характер.

Согласно исследованию, в котором приняли участие 400 детей из семей среднего класса в возрасте от 1-го года до 12-ти лет, тенденция к увеличению взаимодействия со сверстниками сохраняется до начала обучения в начальной школе(Ellis, Rogoff, & Cromer, 1981). Вопрос, который интересовал ученых: с кем дети предпочитают проводить время дома и на улице? 26% времени дети находились в одиночестве, 46% времени в компании других детей, 15% времени в компании взрослых и других детей одновременно. Чем старше были дети, тем больше они контактировали с ровесниками и меньше с взрослыми. Эти тенденции сохраняются и в подростковом возрасте (Larson & Richards, 1991). Однако с возрастом меняются предпочтения в выборе партнера. До 7 лет детям не очень важен пол партнера по играм, но потом мальчики предпочитают общаться с мальчиками, а девочки с девочками. В подростковом возрасте дружба между полами снова начинает набирать обороты (Parker & Gottman, 1989).

Функции сверстников

Сверстники - источник информации о социальных правилах игр, а также о том, насколько хорошо ребенок в них играет с точки зрения ровесников. Это игры на равных с общими проблемами и целями. С родителями такие игры практически невозможны. Как группа сверстников влияет на развитие ребенка? Во многом так же, как и родители, посредством подкрепления, моделирования и социального сравнения, а также путем предоставления возможностей для социализации и обучения.

Сверстники как подкрепление

По мере взросления детей роль сверстников, как подкрепляющих моделей возрастает. Многие родители, особенно родители подростков, сетуют на то, что дети игнорируют их мудрые советы, слушая своих сверстников и подражая им. Но даже в дошкольном возрасте подкрепление со стороны сверстников имеет место быть. Чем старше дети, тем это более заметно. Четырехлетние дети делятся своими делами и переживаниями со сверстниками более часто, чем трехлетние (Charlesworth & Hartup, 1967). Уже среди дошкольников взаимность является обычным явлением: дети, как правило, подкрепляют тех же сверстников, которые подкрепляют их (Hartup, 1983). Нет сомнений в том, что подкрепление со стороны сверстников в форме внимания и одобрения влияет на поведенческие модели испытуемых. Многочисленные исследования (Furman & Masters, 1980; Furman & Gavin, 1989) документально подтвердили, что, когда сверстников инструктируют обращать внимание только на определенные виды поведения одноклассника (например,

полезные, совместные) и игнорировать другие виды поведения (например, неприятные, агрессивные) его поведение может значительно меняться.

Сверстники как модели

Влияние сверстников друг на друга не ограничивается подкреплением. Они так же служат некими социальными моделями поведения. Дети приобретают широкий спектр знаний и реакций, наблюдая за поведением своих сверстников. Простой пример – новая школа. Наблюдая, за поведением класса, новенький ученик может быстро понять, как дети должны стоять, когда учитель входит в комнату, что стрелять шарами рискованно и многие игры происходят по другим правилам, а ребенка в углу следует избегать, потому что он местный хулиган. Дети также осваивают новые социальные навыки посредством имитации, моделируя доминирующего и (предположительно социально квалифицированного) члена группы (Grusec & Abramovitch, 1982). По мере того, как дети усваивают правила, потребность постоянно подражать уменьшается (Grusec & Abramovitch, 1982). Имитация важный способ поддержания любого социального взаимодействия. Как показал Экерман (1989), даже у двухлетних детей имитация поддерживает совместную игру между партнерами и ведет к более изощренным формам игры, таким как социальные игры.

Интересно наблюдать, как организации занимающиеся детьми (школы, спортивные секции и.т.п.) ограничивают спектр действий и тем самым меняют взаимоотношения в детских коллективах.

Сверстники и процесс социального сравнения

Есть еще один стандарт, по которому дети оценивают себя в коллективе. Они используют сверстников, как некое мерило самих себя. Этот процесс социального сравнения - одна из основ самооценки ребенка.

Фестингер (1954) утверждает, что в качестве группы сравнения мы ищем людей, похожих на нас. Если ребенок хочет знать, насколько он хороший боец, он не зацикливается на том, как он поступил бы с Мухаммедом Али. Вместо этого он будет учитывать результаты столкновений, в которых он лично участвовал, а так же то насколько крутым его видят сверстники. То же самое происходит во всех сферах жизни. Ребенок не будет сравнивать свою скорость чтения и скорость чтения своей матери, он будет смотреть на то как читают его одноклассники. В вопросах самоопределения у группы сверстников нет равных … (Hetherington & Morris, 1978, p. 60).

Было обнаружено, что в первые годы начальной школы использование социального сравнения с группой сверстников в качестве средства самооценки у детей заметно возрастает (Harter, 1983, 1990; Ruble, 1987; Zarbatany, Hart- mann, & Rankin, 1990). У ребенка представление о себе и принятие себя тесно связаны с тем, как его принимают сверстники.

Сверстники, как возможность общения и обучения

Сверстники предоставляют возможности для общения, развития отношений и чувства принадлежности (Zarbatany et al., 1990). Важность этих функций возрастает по мере того, как ребенок развивается и проводит больше времени со сверстниками, чем с семьей (Larson & Richards, 1991). Сверстники также предлагают контекст для обучения и понимания инструкций (Zarbatany et

al., 1990). Это очевидно в западных культурах, где дети приобретают навыки в играх и спорте со сверстниками или во взаимоотношениях с учителями в школах. Это совершенно очевидно в других культурах, таких как Индия и Африка, где о маленьких детях заботятся и наставляют старшие братья, сестры и сверстники (Whiting & Edwards, 1988).

ИГРА

Множество социальных взаимодействий у детей происходят именно благодаря игре. Догонялки, лазанье по деревьям, шахматы, монополия, баскетбол - это все игры. Но чем игра отличается от других видов деятельности? Вот несколько основных моментов:

1. В игре у ребенка рождается внутренняя мотивация. Взрослым не нужно что-то навязывать, направлять и пытаться включить внешнюю мотивацию в отличие от многих других видов деятельности.
2. Ребенок поглощен процессом, а не целью.
3. Ребенок свободен от внешних правил, несерьезен и очень заинтересован. (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983).

Функции игры

Какие функции выполняет игра в развитии компетентности у детей? Во-первых, игра способствует когнитивному развитию детей. Это позволяет им исследовать окружающую их среду, познавать объекты и решать проблемы (Garvey, 1990; Rubin et al., 1983). Во-вторых, игра способствует социальному развитию ребенка. Например, в играх жанра фэнтези, дети учатся понимать других и отрабатывать роли, которые они примут на себя по мере взросления (Haight & Miller, 1993). Наконец, игра позволяет детям решить некоторые из своих эмоциональных проблем, научиться справляться с тревогой и внутренними конфликтами в безопасной ситуации.

ИГРА И СОЦИАЛЬНАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ

В контексте игры детям предоставляется возможности делать открытия без риска. Например, в воображаемой игре дети могут экспериментировать с ролями доминирования и подчинения. Ребенок учится распознавать свои и чужие фантазии и действовать в соответствии с ними. В одной и той же игре ребенок может играть разные роли, от пастуха до льва. В игре дети могут без страха проверять внешние границы приемлемого, ведь в более позднем возрасте несоблюдение социальных условностей может дорого обойтись. (Fein, 1978, p. 269).

Воображаемая игра кажется особенно важной в развитии социальных компетенций, поскольку позволяет в игровой форме испытать чувства других людей. Она учит детей функционировать как часть социальной группы и координировать свою социальную компетентность. Это помогает детям практиковать свое поведение в будущем.

Воображаемая игра первоначально появляется примерно в середине второго года жизни, хотя некоторые дети начинают ее уже в 12-ти месячном возрасте (Haight & Miller, 1992). Ранее считалось, что умение притворяться рождается у ребенка в его самостоятельной одиночной игре и не требует других участников. Однако, есть исследование, которое дает данные о том, что первое притворство появляется у ребенка во взаимодействии с матерью, братьями и сестрами. Уже позже при входе в

социум ребенок переносит это умение на игры со сверстниками (Dunn, 1988; Haight & Miller, 1993). Ролевые игры в различных культурах отличаются. В США матери играют с детьми намного чаще, чем матери в мексиканских деревнях, в которых основными партнерами по игре становятся братья, сестры и прочие молодые родственники (Farver, 1992; Zukow, 1989). Притворная игра в США обычно включает в себя символические действия, такие как кормление куклы выдуманной едой и.т.п… В сельских аграрных мексиканских общинах притворная игра фокусируется на функциональных ролях, таких как рутинные занятия взрослых (приготовление пищи, поход на рынок) (Zukow, 1989). К 3-м годам начинают появляться совместные драматические игры (Fein, 1989; Garvey, 1990). Они могут сильно преувеличивать реальность и даже быть грубыми (Miller, 1973). В агрессивной игре у детей могут быть медленные кулачные бои и перестрелки или продолжительные, ошеломляющие, мучительные агонии, которые сделали бы честь диве в Метрополитен-опера. Пик творческой игры приходится примерно на 6 лет, когда она включает в себя хорошо скоординированные фантазии, быстрые переходы между несколькими ролями и уникальные трансформации предметов и ситуаций.

Домашние фэнтезийные игры начинают сокращаться в школьные годы, поскольку дети начинают играть в более структурированные игры (Fein, 1981). Приключенческие фантазии усиливаются в подростковом возрасте (Gottman & Parker, 1986). Даже взрослый человек наслаждается фильмами про космические приключения и мечтает поучаствовать в сюжете. Поэтому можно смело сказать, что с возрастом фантазия не исчезает, но по мере развития выражается по-другому.

ФАНТАЗИЯ И УПРАВЛЕНИЕ СТРАХАМИ

Воображаемые игры один из способов научиться преодолевать страх. В ролевой игре дети выбирают то, чего нужно бояться, репетируют страх в более мягкой форме, а затем справляются с ним, побеждая объект страха.

4-х летняя девочка, боялась темноты и спала с ночником. Она часто играла в игру, в которой куклы боялись темноты. При выключенном свете маленькая девочка притворялась куклой, кричала, а затем, как мама, утешала куклу. Через несколько месяцев она объявила родителям, что ей больше не нужен ночник, и тема боязни темноты исчезла из ее фантастического спектакля. И девочка, и кукла вылечились. (Gottman, 1986, стр. 26-27).

Более того, мальчики и девочки могут по-разному справляться со страхом (Gottman, 1986). Девочки преодолевают страхи, используя эмоциональную поддержку и любовь, чтобы успокоиться и ослабить страх. Мальчики используют юмор или стратегию мастерства. Они сами притворяются тем, что их тревожит или побеждают в игре данный объект.

ИГРЫ И ПАТОЛОГИИ РАЗВИТИЯ

Взаимодействие со сверстниками играет важную роль в развитии самоконтроля и в коррекции проблемного поведения у детей (Berndt & Ladd, 1989; Hartup, 1983).

У эмоционально нестабильных детей часто отмечаются нарушения и ригидность игровых паттернов. С тревогой и эмоциональными расстройствами у таких детей связаны: несоответствующая возрасту игра, игра с отклонениями (кто-то нарушил правила или правила немного поменялись), непопулярность среди сверстников (Singer, 1977). Творческие игры могут

стать причиной психологического стресса у нестабильных детей. Было высказано предположение, что неспособность развить воображаемую игру указывает на серьезную патологию, особенно у импульсивных и агрессивных детей. Дети в стрессе (родители недавно пережили развод и.т.п.) проявляют заметную жесткость в творческой игре (Hetherington, Cox, & Cox, 1979). В их фантазиях задействовано меньше персонажей и они более сильно привязаны к материальным объектам. Например, им нужна палка, чтобы представить меч, или стул, чтобы представить замок. Они редко представляют себе выдуманные объекты или персонажей. Они также демонстрируют меньшую обратимость в игре. Как только палка становится мечом, она впоследствии не способна превращается в ведьмовскую метлу, волшебную палочку или лошадь. Другая характеристика, которая часто встречается у детей с нарушениями: повышенная агрессия и отторжение заботы в игре. Вдобавок им трудно перейти от собственного «Я» к некой вымышленной роли. Гулд (1972) заметил, что способность смены ролей в игре («Я робот», «Я Бэтмен») происходит в возрасте от 3-х с половиной до 4-х лет. Она отметила, что неспособность перехода к воображаемой роли в этом возрасте указывает на некую психопатологию и недостаток самоконтроля.

Воображение в игре связано не только с самоконтролем, низким уровнем импульсивности и агрессии, но также с общением, сотрудничеством, независимостью и социальной зрелостью (Rubin et al., 1983). Кроме того, дети, проявляющие спонтанное воображение в игре, могут демонстрировать более широкий спектр эмоций (в том числе положительных), чем дети с меньшим воображением. Они с большей вероятностью будут улыбаться, проявлять любопытство и интерес к новому, а также выражать радость в игре и отношениях со сверстниками (Singer & Singer,1980).

Оригинальная статья: E. Mavis Hetherington, Ross D. Parke – The biological bases of behavior. Child Psychology. A contemporary viewpoint. Fourth edition, 1993

Автор перевода: Золотухина Мария Сергеевна

Редакторы: Симонов Вячеслав Михайлович, Шипилина Елена Ивановна

Источник изображения: pexels.com

Ключевые слова: влияние игр на ребенка, зачем ребенку общаться со сверстниками, детская психология, научная психология, социализация, детские игры, когда дети начинают играть друг с другом, психология младенцев.

