

## Тема 2. Структура ігрової діяльності дітей дошкільного віку та етапи її розвитку.

План.

1. Структура ігрової діяльності дітей дошкільного віку.
2. Характеристика структурних компонентів ігрової діяльності (мотиваційний, цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно-оцінний, результативний).
3. Середовище як об'єктивна умова розгортання гри. Вплив середовища на гру.
4. Функції ігрової діяльності.
5. Критерії класифікації ігор дітей.

### Структура ігрової діяльності дітей дошкільного віку

Гра в дошкільному віці вважається провідним видом дитячої діяльності. У процесі гри формуються основні особистісні новоутворення дитини-дошкільника, відбувається соціальне опосередкування процесу розвитку його психічних процесів і здібностей. При цьому сама гра теж розвивається як діяльність

Гра в своїй структурній організації будується так само, як і будь-яка інша діяльність людини. Структурна спільність гри з будь-якою іншою діяльністю полягає в наявності двох етапів: підготовчого і реалізуючого.

На підготовчому етапі гри визначається її *мета*. Головна мета неорганізованої дитячої гри - в самому її процесі, в отриманні задоволення і цікавому проведенні дозвілля.

Однією з головних цілей педагогічної гри є розвиток певних психічних процесів або здібностей дитини, його особистісних якостей на конкретному віковому етапі.

**Програма** ігрової діяльності задається в самому її початку. Визначаючись темою, програма гри намічається у вигляді сукупності ігрових дій і відносин, а також відповідних правил. Для успішної реалізації наміченого створюються певні **ігрові умови**.

**Ігровий задум** представляє ту ігрову ситуацію, в яку вводиться дитина і яку вона сприймає як свою. Такий результат досягається, якщо побудова задуму гри спирається на конкретні потреби і схильності дітей, особливості їхнього досвіду. Задум реалізується в ігрових діях, які повинні бути заздалегідь продумані ігротехнік, відповідати віку та інтересам учасників.

Зміст будь-якої діяльності визначається *мотивом*. Не є винятком і гра, що підтверджується дослідженнями Н. В. Корольової, А. Н. Леонтьєва, С. Л. Славіної, Д. Б. Ельконіна та ін. Мотиви гри визначаються, з одного боку, прагненням дитини бути таким, як дорослий, діяти так, як дорослий, а з інший - внутрішньою логікою ходу його психічного розвитку (В. П. Арсентьева, 2009).

На етапі **реалізації** можна виокремити такі структурні компоненти гри:

*сюжет гри,*

*роль,*

*ігрові дії,*

*правила,*

*ігрове вживання предметів (заміщення),*

*реальні (партнерські) відносини між граючими дітьми.*

**Сюжет гри** - це та область дійсності, яка відтворюється дітьми. Дійсність, у якій живе і з якою стикається дитина, може бути умовно розділена на дві взаємопов'язані, але разом з тим різні сфери. Перша - сфера предметів (речей) як природних, так і створених руками людини; друга - сфера діяльності людей, сфера їх праці і відносин між ними. Так як в реальній дійсності вони переплетені, а конкретна діяльність людей, їх відносини в соціальному і матеріальному світі надзвичайно різноманітні, то і сюжети дитячих ігор різноманітні і мінливі. Вони

змінюються залежно від конкретних умов життя, від входження дитини в усі більш широке коло спілкування, разом з розширенням її кругозору. А. П. Усова підкреслює, що розвиток сюжету ігор йде від виконання рольових дій ролей-образів.

Н. Я. Михайленко виділяє сюжети трьох ступенів складності:

- 1) сюжет з одним персонажем, з певними предметами в одній або декількох ситуаціях;
- 2) сюжети з декількома персонажами, набором відповідних дій, через послідовність яких діти включені в загальну ситуацію;
- 3) сюжети, в яких зв'язок між персонажами проявляється у відносинах між ними.

Інший структурний компонент гри – **роль** – центральна її одиниця, яка об'єднує всі інші компоненти. Саме в ролі представлені в єдності афективно-мотиваційна і операційнотехнічна сторона діяльності. Як показують дослідження, між роллю і характером відповідних дій дитини є тісний функціональний взаємозв'язок і суперечлива єдність. Роль відтворює певну соціальну позицію, яка виражається в системі ігрових дій, виконуваних за допомогою ігрових предметів і моделюють соціальні відносини.

Н. Я. Михайленко виділила генетичні етапи становлення ролі в дитячій грі:

- 1) відтворення окремих ігрових дій, заданих сюжетом, і об'єднання їх загальною назвою («годувати ляльку»);
- 2) відтворення ряду ігрових дій з назвою особи, дії якого відтворюються (початок виділення «іншого»);
- 3) відтворення взаємин між двома або кількома дійовими особами (реалізація відносин управління і підпорядкування).

В ході цих етапів у дітей формується здатність диференціювати себе і іншого, відбувається відділення себе від персонажа гри, складається механізм рольової поведінки.

Роль нерозривно пов'язана з **правилом**, в узагальненому вигляді представляє сценарій, послідовність і засоби її виконання. Правила гри – це ті положення, в яких відображається суть гри, співвідношення всіх її компонентів. Правила гри є негласні розпорядження, встановлюють логічний порядок гри. У правилах, на думку С. А. Шмакова, відображаються образ гри, її інтрига, її моральний і естетичний кодекс.

У зарубіжній психології панує точка зору, згідно з якою гра – вільна від обмежень і заборон діяльність. На думку ж Л. С. Виготського, гра, навпаки, спочатку регламентована логікою соціальних відносин, втіленої в правилі, і тому є школою довільності, волі і моралі. На першому етапі, вважає вчений, дитина створює уявну ситуацію по прихованим правилами. Надалі домінує правило, уявна ситуація стає прихованою. При цьому, чим жорсткіше правило, тим більше воно регулює діяльність дитини, тим більш напруженими стає гра.

Якщо правила занадто прості або занадто складні, вона стає для дітей нецікавою. Будучи діяльністю вільної від будь-яких обмежень, гра дає можливість модернізувати правила, підганяти «під себе», що гравці часто роблять. Абсолютне підпорядкування правилам може привести до скасування гри як такої.

Спочатку правило приховано в ролі, але в міру розвитку гри поступово здійснюється перехід від ігор з розгорнутим сюжетом, розгорнутої роллю і прихованими правилами до ігор зі згорнутим сюжетом, згорнутої роллю і відкритими, чіткими правилами.

Роль реалізується в **ігрових діях**, які спочатку відтворюють дії реальні, але в міру розвитку дитини набувають все більш узагальнений і скорочений характер при збереженні логіки і послідовності їх здійснення. Надалі вони можуть перейти у внутрішній план через мовний етап їх виконання. Ігрова дія подвійна: за змістом і за зовнішнім характером. Від дій з предметом до образотворчим дій (рухів) – до дій в мовному плані. Е. В. Зворигіна так представлений генезис ігрових дій:

- ігрові дії з реальним предметом;
- умовні дії з предметом різного ступеня узагальненості;

умовні дії, уподібнюється особливостям реальної дії з предметом, але що здійснюються без предмета;

умовні дії, що позначаються жестом;

умовні дії, що позначаються словом.

Так як гра характеризується тим, що мотивоване дію лежить «не в результаті дії, а в самому процесі» (А. Н. Леонтьєв), процес гри включає в себе різні ігрові процедури, операції, т. Е. Реальні активні прояви дитини, які відповідають його уявленням про зміст гри. Дії в грі - це різноманітні рухові реалії, пристосовані або до цілей, правилам, або до ігрових аксесуарів, іграшок. А. Н. Леонтьєв зазначає: «Завдяки тому, що ігрова дія носить узагальнений характер, способи дії, а, отже, і предметні умови гри можуть змінюватися в дуже широких межах».

На думку багатьох дослідників, культура сучасної вітчизняної цивілізації не дає дитині можливості бути спонтанним. А гра розширює поле творчої свободи, вільних вчинків.

Невимушеність - це одна з характерних рис гри. Ігрові дії обумовлені безпосередньою зацікавленістю грають. Втручання педагогів в гру, якщо вона не виходить за межі допустимого, може мати місце тільки там, де цього хоче сама дитина. Нав'язана гра - прихована форма примусу. Можна вести мову лише про наснагу дітей на гру. Саме існування гри як самоцінної діяльності передбачає шанобливе ставлення до неї і повне неприйняття примусу, інакше ігрові дії не здійсняться.

*Ігрове вживання предметів* може реалізовуватися як у формі використання іграшок, так і в формі заміщення одних предметів іншими. Заміщення - важлива характеристика сюжетно-ролевої гри.

Основа гри - створення уявних, уявних ситуацій, для яких характерно розбіжність видимого і смислового поля (поля «привласнених» в результаті символізації значень). Д. Б. Елько-нин вказує на «подвійну» символізації дитячої гри, яка здійснюється:

1) при ігровому вживанні предметів, т. Е. При перенесенні дії з одного предмета на інший і при його перейменуванні - по суті перетворення предмета в іграшку завдяки символізації:

2) при прийнятті та виконанні ролі дорослого, який є орієнтиром в модельованих соціальних відносинах.

Гра - проміжна ланка між ситуаційною пов'язаністю мислення дитини раннього віку і мисленням, відірваним від реальної ситуації. Співвідношення «ігровий предмет - вибір і прийняття ролі» змінюється в залежності від віку.

До структурних компонентів гри відносять і *ігрові відносини*. В процесі гри між дітьми складаються два види ігрових відносин:

1) відносини, які визначаються змістом і правилами гри;

2) реальні відносини, які проявляються з приводу гри.

Функції реальних відносин: планування сюжету гри, розподіл ролей, ігрових предметів, контроль за розвитком сюжету і виконанням ролей однолітками - партнерами по грі, їх корекція. Рівень відносин залежить від особливостей вікового і особистісного розвитку. При сприятливих умовах діти опановують навички суспільної поведінки, умінням встановлювати взаємини з однолітками в грі: діяти спільно і цілеспрямовано, здійснюючи контроль і самоконтроль у відповідності із загальноприйнятими нормами і вимогами.

А. П. Усова вважає, що за характером ігрових відносин можна судити про розвиток певного етапу гри:

індивідуальної гри (зосередження);

гри поруч (дотримання «дисципліни відстані»);

грає групи, заснованої на ігровому взаємодії, яке будується на інтересі до змісту гри і до партнера по грі;

грають колективів, на основі інтересу до партнерів по грі, їх можливостям, здібностям, особистісним характеристикам.

Таку ж точку зору можна зустріти у П. Ф. Каптерева і А. С. Макаренка, які підкреслювали, що розвиток гри йде в напрямку від одиночної, коли дитина не орієнтований на однолітків, зайнятий придивилася іграшкою, до громадської (колективної), де власний інтерес реалізується з урахуванням інтересів партнерів.

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі ігрові компоненти:

спонукальний – потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання дитини брати участь у грі;

орієнтувальний – вибір засобів і способів ігрової діяльності;

виконавський – дії, операції, які дають можливість реалізовувати ігрову мету;

контрольно-оцінний – корекція і стимулювання активності ігрової діяльності.

### **Характеристика структурних компонентів ігрової діяльності**

**Сюжетно-рольова ігрова діяльність** - рівень становлення ігрової діяльності у дітей дошкільного віку, при якому гра стає провідною діяльністю дітей

З цієї точки зору, розгорнута гра складається з наступних компонентів: мотиваційного, цільового, змістовного, операційного, результативного.

1. *Мотиваційний компонент.* Ігрова діяльність реалізує потребу дитини в соціальній компетенції, оскільки мотивом гри є "бути як дорослий".

Враховуючи мотиваційний початок дитячої гри, Д. Б. Ельконін в організації гри виділяє три моменти:

- В ознайомленні з навколишнім: необхідно приділяти особливу увагу діяльності людини і його стосункам з іншими людьми;

- Керівництво грою треба будувати так, щоб сенс ігрової діяльності не затулявся "технічними моментами виконуваних дій";

- Надавати допомогу дітям у боротьбі з швидкоплинними бажаннями, що з'являються в грі і "сприяти контролю самої дитини і сто товаришів по грі за виконанням ролі".

2. *Цільовий компонент.* Особливістю дитячої гри є зсув мотиву, бажання бути, як дорослий, на ціль.

Гра протікає як осмислена, цілеспрямована діяльність, в ході якої дитина ставить і реалізує значущу для себе мету (приготувати обід ляльці-доньці, вилікувати ведмедика і т.д.), виступаючи в ролі дорослого. При цьому цілі не є постійними, і в міру росту і розвитку дитини вони змінюються, перестають бути наслідувальними і стають більш глибоко мотивованими.

3. *Змістовний компонент.* Змістом дитячих ігор є життя, діяльність і відносини дорослих людей. Чим більше можливостей для активної дії, тим привабливішим стає гра. Тому дитині цікавіше бути продавцем, ніж покупцем, шофером, ніж пасажиром та ін.

З цієї точки зору являє інтерес дослідження Н. Я. Михайленко, в якій виділена логіка розвитку сюжету дитячої гри:

- Одноперсонажні (предпосилочних, усічені), що характеризуються дією єдиного персонажа;

- Многоперсонажні, що характеризуються діями кількох персонажів;

- Многотемной, що характеризуються не тільки набором дій персонажів, але і взаєминами між ними.

При організації керівництва дитячою грою вихователю слід пам'ятати, що план передбачає роботу, спрямовану на розвиток змісту ігор і збагачення їх тематики, тобто що плануванню підлягає педагогічна діяльність вихователя, а не ігрова діяльність дітей.

4. *Операційний компонент.* Він розглядає гру з погляду ігрових дій. Згідно Е. В. Зворигіна, генезис ігрових дій може бути представлений таким чином.

- Ігрова дія з реальним предметом.
- Умовна дія з предметом різного ступеня узагальненості.
- Умовна дія, уподібнюється особливостям реальної дії з предметом, але скоєне без предмета.
- Умовна дія, позначувана жестом.
- Умовна дія, що позначається словом.

5. *Результативний компонент.* Основним результатом гри дитини є задоволеність, радість і задоволення, отримані від самого процесу гри. Крім того, це збагачення і закріплення уявлень дітей про життя, діяльності та відносинах людей, а також формуються товариські стосунки.

Узагальнюючи вищесказане, можна зробити висновок про те, що специфіка сюжетно-рольової гри полягає в тому, що сюжет будується дітьми по ходу самої гри, а не планується заздалегідь. У процесі гри дитина починає брати на себе певну роль, яка з одного боку, об'єднує, групує дії і предмети і тим самим організовує індивідуальну поведінку дитини, а з іншого - визначає зміст взаємодії у спільній грі.

**Рольова ігрова діяльність** - етап розгорнутої сюжетно-рольової гри. Дитина вже може використовувати роль як засіб спільного розгортання сюжету, тобто вміє втілювати у своїх діях зміст різноманітних ролей і позначати свою роль для партнера. Включення ролі в цілісну систему відносин - встановлення множинних зв'язків між ролями вимагає оволодіння більш складними способами рольової поведінки: сумний ролі в ході гри і зміною рольової позиції залежно від зміни ролі партнером.

Функції гри - її різна користь. У кожного виду гри є своя користь. Існує гра-праця, гра-мистецтво, гра-свято, гра-досуг, гра-відпочинок, гра-загадка, гра-тренінг, гра-вправа, гра-розвага і т.д.

Існує гра, яка синтезує в собі багато із названого. Ми робимо спробу виділити особливу функцію гри як педагогічний феномен культури:

- *соціокультурна функція гри;*
- *функція міжнаціональної комунікації;*
- *функція самореалізації дитини в грі;*
- *комунікативна функція гри;*
- *діагностична функція гри;*
- *ігротерапевтична функція гри;*
- *функція корекції в групі;*
- *розважальна функція гри.*

Розглянемо коротко ці функції.

**Соціокультурна функція гри.** Гра - найсильніший засіб соціалізації дитини, який включає в себе як соціально-контролюючі процеси цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння дітьми знань, духовних цінностей і норм, притаманних суспільству, чи окремо соціальній спільності або групі однолітків, так і стихійні швидкі процеси, які впливають на її формування. Соціокультурне значення гри може означати синтез засвоєння дитиною багатства культури, потенціал виховання та формування її як особистості, що дозволить дитині функціонувати в якості повноправного члена дитячого чи дорослого колективу.

**Функція міжнаціональної комунікації.** Ігри дають можливість моделювати різні життєві ситуації, шукати вихід із конфліктів, не бути при цьому агресивним, навчати всебічній емоції у сприйманні всього існуючого у житті.

**Функція самореалізації дитини в грі.** Для дитини гра важлива як сфера реалізації себе як людини, так і особистості. Саме у цьому плані дитині важливий сам процес гри, а не її

результат, чи конкурентність, чи здатність перемогти, чи досягнення будь-якої мети. Процес гри - простір самореалізації. Гра - універсальний полігон людської дитини, дійсності як області використання і перевірки накопиченого досвіду.

Гра дозволяє, з одного боку, побудувати і перевірити проект зняття конкретних життєвих труднощів у практиці дитини, з другого - виявити недостатній досвід. Людська практика постійно вводиться в ігрову ситуацію для того, щоб розкрити можливі або які уже є проблеми у дитини і змодельовати їх зняття.

**Комунікативна функція гри.** Гра - діяльність комунікативна, хоча за чисто ігровими правилами, і колективна. Вона вводить дитину у реальний компонент складних людських відносин.

Будь-яке ігрове товариство (короткотривале чи довготривале) - колектив, який виступає для кожного гравця як організуюче і комунікативне начало, маючи велику кількість комунікативних зв'язків.

Спілкування дітей - важлива проблема педагогіки. Але це спілкування включає в себе специфічні форми поведінки: незалежність, спільність інтересів і особисті пристрасті, взаєморозуміння і здатність самостійно приймати рішення, уступки і емоційну контактність.

Гра - перемога колективної свідомості. Гра - досуг заключає в собі початок взаєморозуміння - діалектику спілкування, її негенетичні форми соціальних зв'язків соціальних ситуацій спільності, сукупності та зв'язку. Спілкування, яке народжується у грі сприяє становленню, розвитку актів культури.

У ігровій діяльності дітей існує абсолютно реальне суспільне відношення, яке склалося між учасниками гри.

**Діагностична функція гри.** Гра володіє передбачуваністю, вона більш діагностична, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому що індивід веде себе в грі на максимальному проявленні (фізичні сили, інтелект, творчість), по-друге, гра сама по собі особливе поле самовираження.

Дитина сама грою перевіряє (самодіагностує) свої сили, здібності у вільних діях, самовиражаючи і самостверджуючи себе. Для цього їй потрібно знайти себе. Гра спонукає її до самопізнання, створює умови внутрішньої активності особистості.

**Ігротерапевтична функція.** Особливу роль виконує гра як засіб терапії по відношенню до хворих дітей і дітей, які мають психічні відхилення. Лікування грою - серйозна перспектива лікувальної педагогіки і звичайної в тому числі, також гра може бути використана для подолання різних труднощів, які виникають у дитячій поведінці, у спілкуванні з товаришами, у навчанні.

**Функція корекції в грі.** У ряді важливих функцій гри виступає її психокорекційна функція. Психологічна корекція вносить позитивні зміни, доповнення в глибоку структуру особистісних показників індивіда.

Сам механізм корекції необхідний у практиці тому, що нажалі, значній частині дітей притаманна несправедливість, замкнутість, втомлюваність, сором'язливість, агресивність, сварливість та інші негативні явища, які породжують конфлікти у спілкуванні, порушують внутрішньо колективні відносини, важливі форми взаємодії у групі. Настав час, коли піклування про психічне здоров'я дитини повинно бути не на словах, а на ділі, знайти своє місце в педагогічній роботі з дітьми. Зберегти здоров'я дитини - головне та основне завдання школи, сім'ї, суспільства та держави. Використання гри як засобу психокорекції необхідно частіше використовувати не тільки у роботі з аномальними дітьми, але й з нормальними, в іграх, з якими ця функція використовується дуже слабенько.

**Розважальна функція гри.** Об'єктивно - це основна функція гри. Розвага - це захоплення до різного, різностороннього, що в кінці відображає різні інтереси людини. Оскільки захоплення - психічний стан, який виражає недиференційовану, неусвідомлену чи недостатньо

усвідомлену потребу суб'єкта, розважальна функція гри пов'язана зі створенням відповідного комфорту, сприятливої атмосфери, духовної радості як захисних механізмів, стабільності особистості, реалізації рівня її зацікавленості.

Гра - єдина діяльність, яка виводить дитину за межі її досвіду. Розвага у грі - це пошук. Гра володіє магією, здатна давати їжу фантазії, яка виводить на розвагу.

### Класифікація ігор.

В педагогіці існує декілька класифікацій ігор. Вперше це зробив Карл Грос. Він поділяє їх на дві групи:

<i>Експериментальні</i>	<i>Спеціальні</i>
Сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи на формування волі – в основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функцію нування організму як цілісного утворення.	Ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя часткові здібності.

Німецький психолог *Вільям Штерн* (1871-1938)

- Індивідуальні – за задумом дитини.
- Соціальні – спільні з іншими.

На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.

Швейцарський психолог *Жан Піаже* виокремлював:

- Ігри-вправи – виникають у перші місяці життя дитини.
- Символічні ігри – найпоширеніші ігри дітей віком від 2 до 4 років.
- Ігри за правилами – ігри від 7 до 12 років.

Американська дослідниця *Катрін Гарвей*:

- Ігри з рухами і взаємодією – надлишок енергії та емоційний стан.
- Ігри з предметами – починаються з маніпуляції до повного вдосконалення.
- Мовні ігри – створення римованих творів-пісеньок, лічилок, приказок...
- Ігри із соціальним матеріалом – «драматичні», «тематичні» - організують їх діти самостійно.
- Ігри за правилами, заданими дорослими.
- Ритуальні ігри – засновані на рухах, ігрових предметах, соціальних умоностях.

Петро Лесгафт в основу поклав психологічні принципи :

- Сімейні (імітаційні) – діти дошкільного віку повторюють те, що бачать.
- Шкільні ігри – певну мету, форму, правила.

Софія Русова збагачує класифікацію ігор обґрунтуванням народних ігор, як прадавнього засобу виховання та навчання дітей, формування характеру, світогляду дошкільнят.

Класифікація С.Новосолової має в основі організаційно-функціональне джерело ігор:

- Самостійні ігри:
  - ✓ Ігри експериментування
  - ✓ Сюжетні ігри (сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані)
- Ігри, що виникли з ініціативи дорослого:

- ✓ Навчальні ігри – дидактичні, рухливі
- ✓ Розважальні – ігри-забави, розваги, інтелектуальні, святково-карнавальні, театральні - постановчі.
- Ігри, що мають своїм джерелом історичні традиції:
- ✓ Народні ігри.

В сучасній педагогіці прийнята така класифікація:

<b>Творчі ігри</b>	<b>Ігри за правилами</b>	<b>Народні ігри</b>
с/р (сімейні, побутові суспільні)	рухливі дидактичні	ігри-забави рухливі
театралізовані (драматизація)	музикально-дидактичні настільно-друковані	дидактичні обрядові
Будівельно-конструктивні Режисерські	розвиваючі ігри	

Кожна класифікація є умовною.