

УДК 373.2.091.33-053.4:37.011.3-051(477.82)

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2022.1.18>

К. Л. КРУТІЙ

*доктор педагогічних наук, професор кафедри дошкільної освіти,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
Електронна пошта: kateryna.krutii@vspu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0001-5001-2331>*

І. С. ДЕСНОВА

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної освіти,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського,
м. Вінниця, Україна
Електронна пошта: desnova.irina@vspu.edu.ua
<https://orcid.org/0000-0001-5130-079X>*

М. І. ЗАМЕЛЮК

*кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри теорії та методики дошкільної освіти,
Комуніальний заклад вищої освіти «Луцький педагогічний коледж»
Волинської обласної ради, м. Луцьк, Україна
Електронна пошта: mzamelyuk@lpc.ukr.education
<http://orcid.org/0000-0001-6352-7908>*

САМОДІЯЛЬНА ГРА ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ: ВАЖЛИВІСТЬ ЄДИНИХ ТЕРМІНОЛОГІЧНИХ ПІДХОДІВ

У статті проаналізовано самодіяльну гру дитини дошкільного віку. Окреслено особливості важливості гри у соціальній, емоційній, пізнавальній, фізичній та інших рухових сферах розвитку. Звертається увага на те, що гра виступає важливим елементом життя дитини. Це допомагає їм досягти майстерності, здобути певні навички, та навчитися контролювати своє оточення. Середовище та гра: важливі елементи, які підтримують один одного. Гра продовжує залишатися дуже важливою, а цікаві локації (створені дорослим) стають більш сприятливими для розвитку дітей дошкільного віку. Дошкільникам потрібне те середовище, яке дозволить їм експериментувати, досліджувати та відкривати речі навколо свого оточення. Вони постійно рухаються або перебувають у дорозі і потребують багатьох можливостей відпрацьовувати нові навички.

Уточнено, що завдяки грі у дитини пробуджуються мотивація і здатність до формального навчання. Зроблений аналіз класифікації ігор, при цьому дослідницький акцент націлений на формування ігрової компетентності дитини. Обґрунтовані поняття «ініціатива, що виходить від суб'єкта гри», «ініціатор гри», «дидактичний», «акцент», «творча гра», «сюжетно-рольова гра», «самодіяльна гра». Авторами запропоновано класифікацію ігор: самодіяльні, вільні, ініційовані дитиною (дітьми) ігри, а саме: предметні ігри, сюжетно-відтворювальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані та ігри-експериментування; ігри, які організовано за ініціативою дорослих з метою навчання: дидактичні (словесні, з іграшками, настільно-друковані), рухливі, конструктивно-будівельні та ігри, що йдуть від історично сформованих традицій етносу (народні): обрядові (культові, сімейні, сезонні); тренінгові (інтелектуальні, адаптивні, сенсомоторні); дозвільні. Детально розглядаються ігри, які ініційовано дитиною (дітьми), а саме: предметна гра, самодіяльна сюжетно-рольова гра і тематична самодіяльна режисерська гра.

У дослідженні запропоновано етапність «розгортання» провідних діяльностей має бути системною: ігрова діяльність (самодіяльна сюжетна гра) – дитяче експериментування – елементи навчальної діяльності.

Ключові слова: діти дошкільного віку, ігрова діяльність, ігрове середовище, ігрова компетентність, предметна гра, самодіяльна сюжетно-рольова гра, тематична самодіяльна режисерська гра.

Вступ. Гра дає дітям засіб і шляхи для розширення мислення та розуміння світу навколо себе з метою свого розвитку. По суті; коли

дитина стикається з невизначеністю, вона починає гратися, щоб розвивати та практикувати нову поведінку, а також випробовувати нові

стратегії чи рішення проблем та емоцій. Тому гра є життєво важливою для розвитку стійкості та допомагає дітям у боротьбі зі стресом та тривогою, та сприяє хорошему фізичному та психічному здоров'ю.

Зокрема, гра виступає важливим елементом життя дитини: допомагає підтримувати психічне здоров'я; формує усвідомлення навколишньої дійсності; сприяє налагодженню відносин через спільне задоволення у результаті чого організм виробляє окситоцин (при цьому насолоджується спільним проведенням часу) і серотонін (хоча це щасливий досвід або участь у фізичній активності), який зменшує стрес і сприяє позитивному психічному здоров'ю; забезпечує безпечний простір для існування дитини; дає дітям можливість дослідити власну творчість.

Щоб зрозуміти гру, спочатку ми повинні зрозуміти важливість навколишнього середовища в очах дітей і дорослих. Деякі педагоги можуть вважати оточення незначним для такої діяльності, однак, але для вихователів, батьків: це першочергове завдання створити ігрове середовище дітям. Ігрове середовище визначається як фізичне середовище (що буде змінюватись залежно від віку та кількості дітей групи, а також цілі програм та конкретних заходів у ЗДО), його оточення та конкретні умови. Отже, найважливіший простір, де будуть виконуватись розвивальні заходи, – це ігрова зона.

Поставлення проблеми. Як ми говорили раніше, найбільш природний шлях до розвитку дітей – це гра (ми маємо на увазі можливості для дітей вести та керувати своєю власною грою).

На жаль, орієнтація педагогів закладів дошкільної освіти на зону найближчого розвитку кожної дитини, поки ще залишається бажаною, але не дійсною. Концепція про зону найближчого розвитку дитини не є абстрактною. Дорослі можуть організовувати спільні заняття з групами дітей і взаємодіяти з ними.

Про розвивальний потенціал ігор, в які дитину запрошує дорослий, та ігор, які діти ініціюють самостійно, йдеться в роботі А. Симонович де зазначено, що дитяча наслідувальна (сюжетно-рольова) гра в умовах дитячого садка носить переважно освітній характер, тоді як в домашніх умовах у повній мірі може проявити себе як творча [Симонович: 1866].

Освітня діяльність (спеціально організовані заняття, освітні подорожі, ситуації) найбільш сприяють розвитку, якщо вони вбудовані в провідну діяльність, яка характеризує дитину в даний момент часу. Науковцям і практикам слід підійти до переоцінки гри і як процесу, і як діяльності. Гра має стати по-справжньому важливим стимулом розвитку, а це можливо тільки тоді, коли дорослі підтримують розвиток дитячої гри.

Важливо звернути увагу, що навчальна діяльність (як наступний тип провідної діяльності) може залишатися в форматі гри, маючи чіткі правила, високий рівень залученості, а також деяку ступінь свободи для дитини.

На наш погляд, елементи свідомої навчальної діяльності вже проявляються в так званій ембріональній (зародковій) формі гри дітей молодшого дошкільного віку. Гра пробуджує мотивацію і здатність до формального навчання.

За всієї різноманітності класифікацій ігор (їх понад 20), які є цікавими з точки зору вибору параметрів для вибудовування ієрархії, зупинимося на класифікації, яка найбільше підходить для формування ігрової компетентності дитини.

Мета статті – теоретична спроба узагальнити наукові доробки та запропонувати своє тлумачення термінології щодо самодіяльної гри дитини дошкільного віку; класифікувати ігри щодо формування ігрової компетентності дитини.

Аналіз попередніх досліджень. У сучасних педагогічних дослідженнях (Б. Виноградського, В. Демченко, Т. Завязун, І. Карабаєва, Н. Кудикіна, В. Пасічник, Є. Приступи, Ю. Петришина, Р. Петрина, Т. Піроженко, І. Соловійова, О. Сахно, А. Чаговець та ін.) для позначення сюжетних ігор використовуються терміни «творча», «сюжетно-рольова» і «самодіяльна» гра. Авторський досвід засвідчує, що в педагогів закладів дошкільної освіти є певна мішанина в розумінні провідної діяльності дитини. Респонденти називають сюжетно-рольову гру, тобто на їхнє переконання, провідну діяльність представлено організованими іграми.

Зокрема, Н. Кудикін говорить про те, що гра має конкретноісторичний, багатовидовий, креативний і багатофункціональний характер і проявляється у процесі індивідуальної і колективної ігрової діяльності дитини [Кудикін: 2004].

В. Демченко зазначає, що гра передбачає реальну відкритість світов можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення якихось ситуацій, смислів, станів, тобто форма вільного самовияву людини [Демченко: 2012].

У психолого-педагогічних дослідженнях (Б. Виноградського, В. Демченко, Т. Завязун, І. Карабаєва, Н. Кудикіна, В. Пасічник, Є. Приступи, Ю. Петришина, Р. Петрина, Т. Піроженко, І. Соловйова, О. Сахно, А. Чаговець та ін.) акцентується на тому, що для розвитку та навчання дітей важливою діяльністю виступає гра. Гра у багатьох її формах пов'язана з позитивними соціальними, емоційними, фізичними та когнітивними результатами, що дозволяє дітям не тільки бути щасливими та здоровими сьогодні, а й також розвивати свої навички: творчість, зайнятість та навчання протягом усього життя. Ігровий досвід також може сприяти розвитку у дитини щодо пізнання світу, включаючи грамотність, математику та інші навички, тобто, розвивати мотивацію та любов до праці (передумови для подальшого навчання у школі).

Суттєвим для нас є твердження Г. Селевко щодо значення гри. Науковець вважає, що будучи розвагою, відпочинком, гра здатна перерости в навчання, у творчість, у терапію, в модель типу людських відносин і проявів у праці, у вихованні. Гра (що неможливо вичерпати й оцінити розважально-рекреаційними можливостями), за визначенням дослідника, є життєвою лабораторією дитини, ядро «розумної школи» дитинства [Селевко: 2005].

Заслуговують на увагу наукові узагальнення А. Цюся щодо визначення поняття гри. Автор робить спробу узагальнити визначення гри як певної діяльності дитини, спрямована на задоволення її інтересів й вирішення виховних завдань [Цюсь: 2000].

С. Новосьоловою було запропоновано класифікацію ігор, у межах якої чітко розведено гри, що складають провідну діяльність дошкільника та забезпечують його розвиток, а також гри, що несуть спеціалізовану навчальну функцію та долучають дитину до певних культурних стандартів [Новосьолова: 1995].

Гра є центральною ланкою у навчанні та розвитку вашої дитини. Коли ваша дитина гра-

ється, це дає їй багато різних способів і часу для навчання.

Будь-яка ігрова діяльність, організована чи неструктурована, яку ваша дитина вважає веселою та приємною, це набагато більше, ніж просто веселе заняття для вашої дитини. Під час гри діти навчаються та розвивають важливі навички, якими вони будуть користуватися протягом свого життя. Вирішення проблем, креативність та готовність ризикувати – це лише деякі з навичок, що розвиваються під час гри. Діти практично переповнені усіма передумовами для гри: величезним запасом енергії та допитливості, надзвичайно нових вражень, цікавих ідей та багатого запасу творчої вільної уяви, що перетворюється у постійний потік діяльності.



Рис. 1. Важливість ігрової діяльності

Підсумуємо. Тільки самодіяльні гри є провідною діяльністю і має вирішальне значення для розвитку дитини дошкільного віку. Кількість ігор не обмежено рамками сюжетно-рольової гри, вони презентовані низкою підвидів. Це і є тим аргументом, що доводить, чому не тільки сюжетно-рольова гра, але й не будь-яка сюжетно-рольова гра є провідною діяльністю.

Висловлене повністю збігається з аргументом, сформульованим О. Запорожцем, згідно з яким «...саме переходячи в форму дитячої самодіяльності, гра найбільше впливає на психічний розвиток дитини і разом з тим отримує найбільшу педагогічну цінність» [Запорожець: 1986].

Чіткий термінологічний розподіл видів ігор дозволить як науковцям розгортати подальші

дослідження, так і педагогам-практикам правильно вирішувати завдання педагогічної підтримки та організації освітнього процесу.

На нашу думку, дійсно є сенс класифікувати ігри за ступенем ініціювання гри з боку дитини чи дорослого.

З метою уникнення плутанини слід розвести поняття «ініціатива, що виходить від суб'єкта гри» та «ініціатор гри». С. Новосьолова запропонувала таке визначення: якщо гру (тему гри) запропоновано дорослим, а дитина почала самостійно розгортати сюжет відповідно до своїх ігрових інтересів і завдань, то така гра є самодіяльною [Новосьолова: 2001]. У випадку, коли дитина сама бере дидактичну іграшку і починає її збирати відповідно до правил, що закладені при її створенні дорослим, то така гра буде самостійною, але не буде самодіяльною, тому що мета, способи і засоби в такій грі початково належать дорослому. Неважливо, хто починає, а також пропонує гру, важливо те, хто і як в неї грає, тобто значення має те, кому належить ініціатива в самій грі, а не в її пропозиції. Поняття ініціативи в грі пов'язано саме з внутрішньою, а не зовнішньою характеристикою гри.

Результати та дискусії. Гра є частиною еволюційної культури та невід'ємним аспектом здоров'я та розвитку дитини дошкільного віку. Гра може підготувати дітей до складнощів повсякденного життя, регулювати реакцію організму на стрес, покращити загальну структуру мозку та сприяти здоровому прагненню до мети. Гра та навчання нерозривно пов'язані між собою, оскільки навички у дітей формуються весело та творчо.

Але що саме означає «уявна гра»? Що таке ініціатива? Що робити, якщо дитина прагне бути ініціатором гри?

Отже, щоб розвести поняття «ініціатива, що виходить від суб'єкта гри» та «ініціатор гри» запропонуємо класифікацію ігор.

Так, до першої групи ігор можна віднести самодіяльні, вільні, ініційовані дитиною (дітьми) ігри, а саме: предметні ігри, сюжетно-відтворювальні, сюжетно-рольові, режисерські, театралізовані та ігри-експериментування (з природними об'єктами, явищами, матеріалами, тваринами, іграшками і предметами). До другої групи відносимо ігри, які організовано

за ініціативою дорослих з метою навчання – дидактичні (словесні, з іграшками, настільно-друковані), рухливі, конструктивно-будівельні та ігри, що йдуть від історично сформованих традицій етносу (народні): обрядові (культові, сімейні, сезонні); тренінгові (інтелектуальні, адаптивні, сенсомоторні); дозвільні.

Ігри ініційовані дитиною

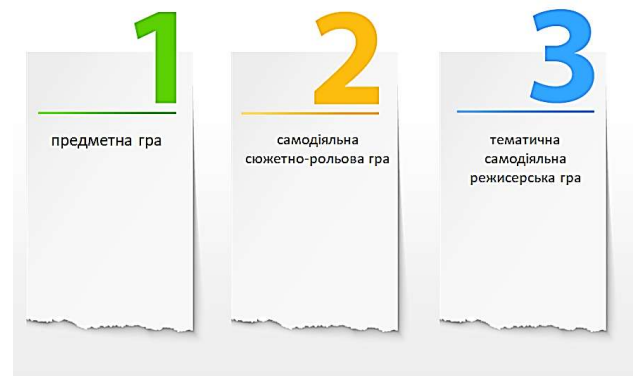


Рис. 2. Ігри ініційовані дитиною

У межах нашого дослідження нас передусім цікавлять ігри, які ініційовано дитиною (дітьми), а саме: предметна гра, самодіяльна сюжетно-рольова гра і тематична самодіяльна режисерська гра.

Коротко схарактеризуємо запропоновану нами класифікацію.

Предметна гра. Діти раннього віку в маніпулятивній грі досліджують довкілля (початки дитячого експериментування, зародки) і пов'язують слова з об'єктами живої та неживої природи (дерево, візочок, гоїдалка, іграшка, дзига тощо) та з власними діями (ходити, стрибати, бігти, грати на вулиці тощо). Для гри з об'єктами потрібно збагачене ігрове середовище з цікавим неструктурованим матеріалом і присутність інших дітей, з якими можна поспілкуватися та пограти. Маленькі діти люблять гратися з піском, глиною і водою, тобто зі всім, що пропонує довкілля. Предметна гра переважає в діяльності малюків, проте умови, які ускладнюються та збагачене ігрове середовище можуть спонукати перехід до рольової гри. Однією з таких умов може бути проектування (дизайн).

Самодіяльна сюжетно-рольова гра. Гра з прив'язкою до ролей свідчить про певний момент у розвитку гри, коли діти третього

року життя починають розширювати свою об'єктну гру в бік додання об'єктам сенсу, наприклад, використовуючи трубочку для коктейлю в якості ложки для годування ляльки або стілець в якості основи для халабуди. Мовлення виходить за межі використання слів для об'єктів, щоб висловити відносини між об'єктами і ролями. З цього моменту діти говорять про події і посиляються на ролі інших учасників: «Я роблю канапку, щоб пригостити тата». Свої дії дитина вербалізує в правильній послідовності: «Я загорну канапку в яскравий папір і покладу в подарунковий пакет». Якщо дорослий дає нові акценти до дій, підбадьорює, то дії поступово розширюються, діти починають наслідувати зразок.

Тематична самодіяльна режисерська гра.

Більшість чотирирічних дітей беруть участь у рольових іграх з більш складними діями. Їхня гра також стає більш орієнтованою на загальну тему, оскільки в дітей виформовується досвід спілкування із зовнішнім світом, вони здатні уявити ситуації (наприклад, поїздка в швидкісному потягу або політ літаком у відпустку з батьками).

Це досягнення дозволяє їм скласти спільний сценарій гри, грати ролі та встановлювати відносини між різними ролями, використовувати відповідні слова, поняття і навіть терміни, пригадати тій чи іншій професії. У тематичній рольовій грі дітям легше будувати план і обговорювати, як гра має бути організована, це стає звичайним явищем в ігровій діяльності. На цьому етапі грамотність і математичні вправи (як здобуття компетентностей) є вже частиною ігрового процесу.

Пропонуємо розглянути варіант тематичної рольової гри «Аеропорт», що сприяє формуванню лексики і розширенню уявлень дітей. Підготовка збагаченого ігрового середовища передбачає наявність елементів умовного аеропорту і літака: зона і стійка реєстрації (необхідні цифри), валізи з етикетками та документами (підписи за допомогою знаків, штампів тощо), необхідними для реєстрації. Підготовка до розгортання сюжету передбачає спільно з дітьми виготовлення з картону або стільців і табуретів кабіни з вікнами (ілюмінаторами), сидіннями, а також візок (візочки, якщо це трансатлантичний лайнер і стюартів буде декілька) для

роздачі закусок і напоїв. Кабіну можна підготувати з реалістичними панелями приладів (від старих пристроїв або використовувати матеріали для бізбордів) і інструментами.

На етапі ознайомлення всі матеріали мають бути максимально реальні та привабливі для дітей. Але гра не зможе розгорнутися в повному обсязі, якщо в дітей не буде знань про роботу аеропорту і досвіду польоту. Європейські діти раннього та дошкільного віку багато подорожують літаками, тоді як для українських дошкільнят знайомство з літаками фактично починається в аеропорту перед відльотом разом із батьками.

У мережі є достатньо відео і світлин, які можна використовувати на етапі підготовки до розгортання сюжетної гри «Аеропорт», супроводжуючи показ коментарями і введенням нових слів (покупка квитків на рейс, професії службовців в аеропорту, процес реєстрації, перевірка документів, транспорт, склад екіпажу літака та стюардів).

Готуючи збагачене ігрове середовище, можна передбачити, що діти будуть брати різноманітні ролі: механіки перевіряють стан двигуна літака; в зоні реєстрації до багажу прикріплюються саморобні бірки; пасажери здають документи на перевірку; в салоні стюардеса подає закуски і напої; в кабіні пілот перевіряє панелі приладів, а також інші ігрові дії з вербальним супроводом.

У дітей виникає багато запитань: літак летить швидко, але він здається повільним, нібито «зависає» у небі, а чому? Які кнопки потрібні для управління польотом? Чому літак не махає крилами, коли летить?

Педагог отримує уявлення про те, що діти вже знають та чого не знають. Дошкільників цікавить речі, що літають і не літають, вони пропонують безліч ідей. Педагог об'єднує їх в категорії тварин (метелик, сонечко, джміль, кажан) і машин (літак, повітряний змій, ракети, космічний шаттл, вертоліт). Такий підхід сприяє появі нових запитань, гіпотез, ідей від вихованців.

Вихователь також запитусь, а куди діти хотіли б полетіти? У некторих дітей вже є досвід і вони згадують такі місця, як Туреччина, Греція, Єгипет.

У грі здійснюється взаємодія, діти багато спілкуються один з одним, часто навіть на авіаційному сленгу, використовуючи такі

слова і фрази, як «бортпровідник», «кабіна», «закрити пасок безпеки», «візок», «від'їзд», «прибуття», «багажне відділення», «служба безпеки аеропорту». У дітей виникає бажання щось написати, вони шукають можливість або того, хто це зробить (використовують знаки, штампи, знайомі букви). Слід зазначити, що в парах, в невеликих групах у дітей розвивається потреба знаходити рішення для проблеми, з якою вони стикаються в самодіяльній спільній діяльності, наприклад, як зробити кабінку літака. Коли вони грають у пасажирів у зоні реєстрації, вони вчаться спілкуватися і домовлятися зі своїми товаришами по грі, з'ясовують, які документи мусять пред'являти пасажир, або як виглядає посадковий талон, як перевозити тварин у літаку.

У прикладі з розгортанням сюжету гри в «Аеропорт» можна побачити основний принцип підходу розвивального навчання, а не дидактизму: потреба в знаннях і навичках виникає в діяльності, яка має сенс для дітей, якщо діяльність корисна і необхідна, або просто зручна.

Так, теми, що торкаються конкретних життєвих ситуацій дітей, а саме: похід до супермаркету або на пошту, візит до лікаря, народження дитини, поїздка з батьками у відпустку; теми, що представляють більш широкий культурний і фізичний світ, такі як образотворче мистецтво, спорт, мода, небесні тіла й океани; теми, пов'язані з подіями, такими як раптова злива (вихователь створює провокацію та стимулює дитяче експериментування), новорічні свята або дорожньо-транспортна пригода тощо.

Отже, позиція примата (первинності) самодіяльних ігор, було чітко сформульовано ще на початку XX століття, але, на жаль, й до сьогодні не має широкого поширення як в наукових колах, так і у практиків. Розглядаючи проблему використання гри «в інтересах освіти», члени С.-Петербурзького комітету грамотності (1903 р.), підкреслювали неприпустимість втручання в ігри, які створено самими дітьми, а тим паче їх підміни новими, «бездарно вигаданими» [9]. Зауважимо, що в Базовому компоненті дошкільної освіти (оновлений варіант, 2021) наголошується на значенні гри та пропонується класифікація ігор, також уперше йдеться про самодіяльні ігри дітей [1].

Продуктивна навчальна діяльність.

У процесі розвитку самодіяльної рольової гри виникає нова потреба, що знаменує перехід до нового виду провідної діяльності. Потреба грати «понарошку» у рольовій грі змінюється на потребу діяти як дорослі. На цьому етапі бажання вивчити дорослі культурні інструменти є найважливішим мотивом. Дитина хоче знати більше, вміти правильно діяти, використовувати справжні інструменти і думати допитливо. На цьому етапі (в основному в 6–7 років) самодіяльні рольові ігри залишаються важливими, але тепер вони переходять у навчальний контекст для читання, письма та дослідження. Розвиток має відбуватися в контексті культурних практик, в яких дитина може брати участь (з огляду на її реальний рівень розвитку), хоче брати участь (з огляду на її орієнтацію на реальність), і в якому вона навчається новим діям за допомогою інших відповідно до виникаючих потреб дитини (це реальна культурна практика). Шляхом імітаційної участі в культурних практиках, зона найближчого розвитку може бути побудована у взаємодії дитини і дорослого, які стають цінними контекстами для навчання, коли дитина отримує відповідну допомогу.

Наголошуємо, що участь дітей у провідній діяльності не гарантує, що бажані процеси розвитку дійсно будуть відбуватися. Дорослі мають розуміти, що гра, яка є джерелом і двигуном розвитку дитини, є результатом посередництва дорослого.

Отже, цілеспрямована участь дорослого необхідна для прогресу дитини в грі. За Л. Виготським, педагоги (та інші дорослі) допомагають дітям у виконанні дій, будь то побічно (опосередковано) шляхом підготовки збагаченого ігрового середовища або більш безпосередньо у взаємодії та участі в дитячих заходах [Виготський:]. В обох випадках педагоги і діти спільно створюють зону найближчого розвитку, яка пропонує найпотужніші можливості розвитку, навчання і виховання.

Роль дорослого описано в багатьох методичних рекомендаціях, інструкціях (інструментах), але, на жаль, частіше за все як дидактична дія. Проте завдання дорослого в іншому – налагодити відносини з дітьми, створити разом з ними збагачене ігрове середовище, використовуючи

дидактичні акценти, планування, спостереження, організовуючи різні види діяльності.

Термін «дидактичний» слід розуміти в його первісному давньогрецькому значенні «показувати» (from «deiknumi»), «акцент» – особлива увага на чому-небудь. Класична дидактика свого часу відкинула це тлумачення слова, використавши його тільки по відношенню до прямого навчання. Термін «акцент» у широкому розумінні – це підкреслення (надання переваги) певного положення, явища, події тощо. Отже, «дидактичний акцент» показує, підкреслює і сприяє процесу руху від нижчого до вищого щабля, результатом чого є зміна якості предмета, явища, діяльності, перехід до новішого, прогресивнішого.

«Дидактичні акценти» в створенні збагаченого ігрового середовища з боку вихователя надають можливість основним типам і видам діяльності повністю розвинути, допомагають поглибити, розширити, додати нові знання, навички та вміння, сформувати ігрову компетентність. Вони не використовуються в фіксованому порядку, але використовуються всякий раз, коли вони найбільш зручні.

З цією метою пропонуємо розроблені нами дидактичні акценти для педагогів із метою широкого використання їх у роботі з дітьми.

Дидактичний акцент 1. Мотивуйте вибір діяльності.

Вибір пов'язано з темою: у що ми граємо і про що будемо говорити?

У дітей має бути достатньо можливостей і часу для вивчення теми, а також створених (спровокованих) освітніх ситуацій, щоб відчувати прихильність ідеї гри. У контексті теми «Аеропорт» педагог і діти спілкуються у невеликій групі, у колі. Вихователька приносить квитки на літак (можна роздрукувати з будь-якого сайту авіакомпанії, або вже використані), фотографії багажу, ярличок з валізи і показує їх дітям. Вона розповідає про свій особистий досвід і називає дії і об'єкти. Після цього діти легко продукують свій власний досвід, можливо, хтось із дітей має вже свій досвід перельоту літаком.

Дидактичний акцент 2. Коригування, поглиблення діяльності.

Тематичні освітні ситуації можуть стати багатшими і глибшими за допомогою вихова-

теля, так як інтерес дітей буде розширюватися. До освітніх ситуацій можна додати освітню подорож, а це передбачає більший контекст і можливі підтеми. Наприклад, розповіді з книг або особистий досвід вихователя і дітей можуть структурувати самостійну діяльність. На цьому етапі важливо запропонувати дітям цікаві матеріали. Так, це може бути «Політ до Арктики, на гостини до білих ведмедів». Розпочинається підготовка подарунків, гостинців для білих ведмедиків (Що подарувати? Як повідомити ведмедиків про гостей? Чи можуть завітати на гостини пінгвіни? (Ні, пінгвіни живуть у Антарктиді, на іншому полюсі). Як доставити ведмедикам гостинці? Чи можна дістатися до Арктики іншим транспортом? Розглядання зображення сучасного транспортного засобу – гідроплану, карти чи глобуса).

Педагог і діти разом структурують свою діяльність, досліджуючи дії: куди і коли ми хочемо прибути, який крок ми зробимо в першу чергу? Який наступний крок?

У перспективно-календарному плані вихователя може бути такий запис попередньої роботи до розгортання сюжету гри «Аеропорт»:

1. Розгляд ілюстрації «В аеропорту». Мета: поінформувати дітей про повітряний транспорт, учити групувати його за призначенням: пасажирський, вантажний, спеціальний. Показати ілюстрацію автожира, розповісти, що автожир – це повітряний транспорт, крім гвинта утримання, має тяговий гвинт, який задає переміщення в горизонтальній площині; поєднує властивості літака і гвинтокрила.

2. Читання казки Олеся Аркуша «Як Рудя вертоліт змайстрував» (переклад Д. Кононенка); поспілкуватися з теми: гелікоптер, його призначення.

3. Бесіда про працю людей повітряного транспорту з розглядом картин.

4. «Будівництво» іграшкового аеропорту, злітної смуги, місця стоянки літаків. Обладнання літака – салон для пасажирів, кабіна для пілотів; аеровокзал: місце прийому багажу, контролю квитків, каси, кіоски.

5. Розгортання гри «Подорож у літаку» (в умовах групової кімнати та ігрового майданчика). Радист одержує радіограму (вихователь зачитує уривки з творів про людей, які потребують допомоги) – і всі вирушають на допомогу.

Дидактичний акцент 3. Розширюйте діяльність, стимулюйте дитяче експериментування.

Цей дидактичний акцент полягає в тому, щоб зв'язати основні дії одну з одною. Вихователь нагадує дітям, що в польоті стюардеса або стюард пропонують пасажирам закуски і напої. Педагог пропонує з'ясувати, а які продукти можна / не можна взяти на борт літака. Як це з'ясувати? Як скласти список на випадок, якщо вони забувають, які продукти їм потрібні для харчування пасажирів? Показує, як сама це робить і шляхом моделювання стимулює дитяче експериментування.

Дидактичний акцент 4. Додайте нові можливості для розгортання самодільної рольової гри дітей.

Додавання нових можливостей означає, що педагог «підштовхує» дітей до бажаного розвитку, відкриваючи нові можливості для дій і навичок, які покращують діяльність. Педагог розмовляє з дітьми про можливі закуски і напої на борту літака, про те, як приготувати гарячі бутерброди. А це — нові можливості, так як пропонується малювання покрокового рецепта на папері. Роблячи це, вихователь додає схеми (моделі, піктограми, літери, слова) як нову значущу операцію, яка збільшує здатність дітей приймати участь у діяльності.

Дидактичний акцент 5. Рефлексія, зворотний зв'язок.

Упродовж всієї діяльності педагог формує для себе уявлення про ступінь залученості в ігрову діяльність кожної дитини. Вихователь допомагає дітям осмислити свою діяльність і подумати про подальші дії. Цей акцент важливий і для дорослого, який розмірковує про наслідки власних дій і про внесок до цінності ігрової діяльності для розвитку дітей.

Так, у самодільній тематичній рольовій грі «Аеропорт» педагог запитує дітей, у що вони грали, з'ясовує, що вони вважали значущим, що пройшло добре, а що ні, отримує уявлення про лексику, який діти вже використовують, щоб висловити переживання словами.

Є сенс робити записи, а саме: планування спільної діяльності з дітьми, обдумування та ідеї для подальших дій, спостереження й оцінка.

Планування спільної діяльності: Які будуть освітні ситуації (подорожі), з якою метою і для якої групи дітей? Який ступінь осо-

бистої участі в діяльності дітей? Які будуть дидактичні акценти і використані ресурси? Де буде знаходитися вихователь під час спостереження за діяльністю дітей (точка та місце спостереження).

Обдумування та ідеї для подальших дій: Чи будуть далі розгортатися освітні ситуації і з тими ж дітьми? Чи є необхідність спланувати подальші дії для більшої групи. Це можливо, коли є збагачене ігрове середовище і всіх дітей залучено в значущу діяльність, отже, вони можуть разом грати. Якщо це буде зреалізовано, педагог зможе інтенсивно займатися освітньою діяльністю з однією невеличкою групою (7–8 дітей, 15–20 хв).

Спостереження й оцінка: Чи є у педагога можливість спілкуватися з дітьми, зрозуміти, що вони хочуть робити, з'ясувати, чи має ігрова діяльність значення для них? Під час спостереження вихователі роблять короткі замітки, які аналізують і пізніше уточнюють. Для цього можна використовувати готові шаблони зі шкал оцінки якості ECERS.

На нашу думку, без структурування освітнього процесу та визначення місця та часу для самодільної гри дітей не відбудеться розгортання ігрової діяльності дошкільника в повному обсязі.

Основні види діяльності мають бути вбудовані в соціокультурний зміст процесу, який ми називаємо «тематичною інтеграцією». Це означає, що теми не просто вводяться і строго виконуються за перспективно-календарним планом педагога, вони мають бути створені й спроектовані спільно з дітьми. Теми можуть бути заплановані орієнтовно на 4–6 тижнів, упродовж яких тема може розширюватися та поглиблюватися.

Тематична інтеграція відбувається поетапно. Структурування процесу має етапність: пропедевтичний етап, початок діяльності, етап розробки, завершення.

Пропедевтичний етап — підготовка: вихователь вибирає значущу і відповідну тему, планує можливі основні заходи та їх подальше опрацювання (попередня робота до розгортання сюжету гри).

Початок діяльності: на цьому етапі вводяться початкові дії, які відкривають нову тему і залучають дітей. Цей етап дає уявлення про акту-

альний досвід дошкільників із запропонованої теми, допомагає виявити, які ідеї та питання виникають у дітей. На основі дитячих уявлень і наявних знань, педагог може скорегувати свої попередні плани.

На етапі розробки педагог конкретизує свої плани. Він забезпечує збагачене ігрове середовище, сприяє розгортанню ігрової діяльності з усіма включеними раніше видами діяльності (спілкування, пізнавальна, перетворювальна, оцінно-контрольна діяльність). Ми називаємо це етапом опрацювання теми. Діти і педагог разом розробляють широкий спектр діяльності; наприклад, граю, читаю і пишу про літак, про подорожі, розробляємо план перевезення пасажирів і багажу в аеропорту. Щодня і діти, і педагог планують тему і можливі види діяльності.

На завершальному етапі вихователь і діти підбивають підсумки, пропонують варіанти, як залучити інших, наприклад батьків, до святкового закриття тематичного періоду.

Висновок. На наш погляд, тематичний підхід, який запропоновано, має відповідати двом критеріям: сприяти оптимізації ігрової діяльності, тобто дитяча гра має зростати як цінність; освітні ситуації будуть сходинкою для майбутнього навчання. Такий підхід повинен розширювати можливості дітей для участі в діяльності, яка буде «провідною» в наступному періоді розвитку. Запропонована етапність «розгортання» провідних діяльностей має бути системною: ігрова діяльність (самодіяльна сюжетна гра) – дитяче експериментування – елементи навчальної діяльності.

ЛІТЕРАТУРА

1. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти). Наказ МОН України від 12.01.2021 № 33 «Про затвердження Базового компоненту дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція». URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/novij-bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-zabezpechit-pidvishennya-yiyi-yakosti-ta-vidpovidnist-mizhnarodnim-standartam-sergij-shkarlet/> (дата звернення: 20.10.2021).
2. Выготский Л. Из записок-конспекта Л. С. Выготского к лекциям по психологии детей дошкольного возраста. Эльконин Д. Б. Психология игры. Москва : Педагогика, 1978. С. 289–299.
3. Демченко В. Тезаурус методичного працівника. Рівне : РОІППО, 2012. 72 с.
4. Замелюк М. Ігровий простір дитини дошкільного віку: місце і роль дорослого : збірник наукових праць Академічних студій. Серія «Педагогіка». Вип. 2, 2021. С. 42–46.
5. Замелюк М. Роль дорослого в розгортанні вільної дитячої гри. Палітра педагога, 2021. № 5–6. С. 3–6.
6. Запорожец А. Избранные психологические труды: в 2 т. Т. I. Психическое развитие ребенка. Москва : НИИ общей педагогики, 1986. С. 22–39.
7. Каган М. Общение как философская проблема. *Философские науки*. 1975. № 5. С. 47.
8. Краевский Б. Горе и радость детского возраста. Лекции по психологии чувств ребёнка. Харьков : Кн. маг. П. А. Брейтигама, 1905. 101 с.
9. Краткий исторический очерк деятельности С.-Петербургского комитета грамотности. Труды Императорского вольного экономического общества. 1903. Т. 1. Кн. 3. С. 402.
10. Крутій К. Емпіричне дослідження вільної гри дитини в умовах закладу дошкільної освіти під час проведення «Дня без іграшок». Гуманізація навчально-виховного процесу. Збірник наукових праць. № 1 (93). 2019. С. 26–44. <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/12407>
11. Крутій К., Попович О. Що таке сенсорно збагачене середовище. *Вихователь методист дошкільного закладу*. № 10. 2020. С. 6–10.
12. Крутій К., Попович О. ECERS-R для оцінки сенсорно збагаченого середовища груп раннього віку. *Вихователь методист дошкільного закладу*. № 10. 2020. С. 12–16.
13. Кудикіна Н. Теорія ігрової діяльності дітей : монографія. Київ : НМЦВД КУ імені Бориса Грінченка. 2012. 235 с.
14. Лубовский Д. Понятие ведущей деятельности в работах Л. С. Выготского и его последователей. *Культурно-историческая психология*. 2009. Том 5. № 4. С. 2–6.
15. Новоселова С. Новая классификация детских игр. Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте : Материалы международной научно-практической конференции. Ч. I. М., 1995.
16. Новосёлова С. Игра-экспериментирование как самостоятельная деятельность. «Источник». Информационно-методический и научно-педагогический журнал департамента образования администрации Вологодской области и Вологодского института развития образования. 2001. Приложение № 4. С. 21–35.
17. Поддьяков Н. Психическое развитие и саморазвитие ребёнка-дошкольника. Ближние и дальние горизонты. 3-е, доп. изд. / под ред. А. С. Русакова. СПб. : Образовательные проекты, 2021. 224 с.
18. Селевко Г. Энциклопедия образовательных технологий. Т. 1. Москва : Народное образование, 2005. 816 с.

19. Симонович А. Детский сад. Практическое руководство для детских садовниц. Москва : Типография Т-ва И. Д. Сытина, 1907. 320 с.
20. Теория и история игры. Вып. 1. Памяти Е. А. Покровского. Отв. ред. В. М. Григорьев, С. В. Григорьев. М. : ОДИ International 1995. 107 с.
21. Трифонова Е. Проблема самостоятельной игры в контексте основных идей А. В. Запорожца. *Культурно-историческая психология*. 2006. Том 2. № 1. С. 77–83.
22. Цьось А. Фізичне виховання в календарній обрядовості українців. Луцьк : Надстир'я, 2000. 374 с.
23. Burn A., Richards C. *Children's Games in the New Media Age*. Routledge, 2016. 238 s.
24. Jane P. Perry *Outdoor Play: Teaching Strategies With Young Children* (Early Childhood Education, 80). Teachers College Press, 2001. 145 s.
25. Linda D. *Smart Pedagogy of Game-based Learning*. Series: Advances in Game-Based Learning. Springer, 2021. 238 s.
26. *My First Baby Games*: Harper Collins Publishers, 2001. URL: <https://www.harpercollins.com/products/my-first-baby-games-public-domain?variant=32117650227234> (дата звернення: 02.10.2021).
27. Opie I., Opie P. *Children's Games in Street and Playground*. 2013. 464 s. URL: <https://www.amazon.com/Childrens-Games-Street-Playground-Iona/dp/1782500324> (дата звернення: 02.10.2021).

REFERENCES

1. Basic component of preschool education (State standard of preschool education). Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine dated 12.01.2021 № 33 «On approval of the Basic component of preschool education (State standard of preschool education) new edition». URL: <https://mon.gov.ua/en/news/novij-bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-zabezpechit-pidvishennya-yiyi-yakosti-ta-vidpovidnist-mizhnarodnim-standartam-sergij-shkarlet/> (access date: 10.20.2021).
2. Vygotsky, L. (1978). From the notes-summary of LS Vygotsky to lectures on the psychology of preschool children. Elkonin D. B. *Game psychology*. Moscow : Pedagogy. 289–299. [in Moscow]
3. Demchenko, V. V. (Ed.). (2012). *Tezaurus metodychnogo pracivnyka* [Thesaurus by a methodical worker]. Rivne : ROIPPO. [in Ukrainian]
4. Zamelyuk, M. (2021). Play space of a preschool child: the place and role of an adult Collection of scientific works Academic studies. Series «Pedagogy», Vol. 2. 42–46. [in Ukrainian]
5. Zamelyuk, M. (2021). The role of the adult in the deployment of free children's play. *Palette of the teacher*. 5–6. 3–6. [in Ukrainian]
6. Zaporozhets, A. (1986). Selected psychological works: In 2 vols. T. I. Mental development of the child. Moscow : Research Institute of General Pedagogy. 22–39. [in Moscow]
7. Kagan, M. (1975). Communication as a philosophical problem. *Philosophical sciences*. 5. 47 p. [in Moscow]
8. Kraevsky, B. (1905). *Woe and joy of childhood. Lectures on the psychology of child feelings*. Kharkiv : Book. magician. PAS. Breitigam. 101 p. [in Ukrainian]
9. A brief historical sketch of the activities of the St. Petersburg (1903). Literacy Committee. Proceedings of the Imperial Free Economic Society. V. 1. Kn. 3. 402 p.
10. Cool, K. (2019). Empirical study of a child's free play in a preschool institution during the «Day without toys». *Humanization of the educational process*. Collection of scientific works. 1 (93). 26–44. <http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/12407> [in Ukrainian]
11. Krutiy, K., Popovych, O. (2020). What is a sensory enriched environment. *Educator Methodist preschool*. 10. 6–10. [in Ukrainian]
12. Krutiy, K., Popovych, O. (2020). ECERS-R to assess the sensory-enriched environment of early age groups. *Educator Methodist preschool*. 10. 12–16. [in Ukrainian]
13. Kudykina, N. V. (2012). *Teoriya ihrovoyi diyal'nosti ditey : monohrafiya* [Theory of play activity of children : monograph]. Kyiv : NMTSVD KU imeni Borysa Hrinchenka. [in Ukrainian]
14. Lubovsky, D. (2009). The concept of leading activity in the works of L. S. Vygotsky and his followers. *Cultural and historical psychology*. Volume 5. 4. 2–6. [in Moscow]
15. Novoselova, S. (1995). A new classification of children's games. *Play and child development in preschool age: Proceedings of the international scientific-practical conference*. Ch. I. M. [in Moscow]
16. Novoselova, S. (2001). Game-experimentation as an independent activity. «Source». *Information-methodical and scientific-pedagogical journal of the department of education of the administration of the Vologda region and the Vologda institute of development of education*. Appendix № 4. 21–35. [in Moscow]
17. Poddyakov, N. (2021). Mental development and self-development of a preschool child. *Near and far horizons*. 3rd, ext. ed. / ed. A. S. Пусакова. СПб. : Educational projects, 224 p. [in Moscow]
18. Simonovich, A. (1907). *Kindergarten. A practical guide for kindergarteners*. Moscow. ID Sytin Printing House. 320 p. [in Moscow]

19. Selevko, H. K. (2005). *Éntsyklopedyya obrazovatel'nykh tekhnolohyy* [Encyclopedia of educational technologies], T. 1. Moskva : Narodnoe obrazovanye. [in Russian]
 20. Theory and history of the game. (1995) In memory of E. A. Pokrovsky. Otv. ed. V. M. Grigoriev, S. V. Grigoriev. Moscow. ODI International. 1. 107 p. [in Moscow]
 21. Trifonova, E. (2006). The problem of amateur play in the context of the main ideas of A. V. Zaporozhets. Cultural and historical psychology. Volume 2. 1. 77–83. [in Moscow]
 22. Ts'os', A. V. (2000). *Fizychne vykhovannya v kalendarniy obryadovosti ukrayintsiv* [Physical redutation in the calendar rite of Ukrainians]. Luts'k : Nadstyr'ja. [in Ukrainian]
 23. Burn, A., Richards, C. (2016). *Children's Games in the New Media Age*. Routledge. 238 p.
 24. Jane, P. (2001). *Perry Outdoor Play: Teaching Strategies With Young Children* (Early Childhood Education, 80). Teachers College Press. 145 p.
 25. Linda, D. (2021). *Smart Pedagogy of Game-based Learning*. Series: Advances in Game-Based Learning. Springer. 238 p.
 26. *My First Baby Games*: Harper Collins Publishers, 2001. URL: <https://www.harpercollins.com/products/my-first-baby-games-public-domain?variant=32117650227234> (access date: 02.10.2021).
 27. Opie, I., Opie, P. (2013) *Children's Games in Street and Playground*. 464 p. URL: <https://www.amazon.com/Childrens-Games-Street-Playground-Iona/dp/1782500324> (access date: 02.10.2021).
-

K. L. KRUTIIY

Doctor of Pedagogical Sciences,

Professor at the Department of Preschool Education,

Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University, Vinnitsia, Ukraine

E-mail: kateryna.krutii@vspu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0001-5001-2331>

I. S. DESNOV

Candidate of Pedagogical Sciences,

Associate Professor at the Department of Preschool Education,

Vinnitsia Mykhailo Kotsiubynskyi State Pedagogical University, Vinnitsia, Ukraine

E-mail: desnova.irina@vspu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0001-5130-079X>

M. I. ZAMELIUK

Candidate of Pedagogical Sciences,

Senior Lecturer at the Department of Theory and Methods of Preschool Education,

Municipal Higher Educational Institution «Lutsk Pedagogical College»

of the Volyn Regional Council, Lutsk, Ukraine

E-mail: mzamelyuk@lpc.ukr.education

<http://orcid.org/0000-0001-6352-7908>

AMATEUR PRESCHOOL CHILD GAME: THE IMPORTANCE OF UNIFORM TERMINOLOGICAL APPROACHES

The article analyzes the amateur play of a preschool child. The peculiarities of the importance of the game in the social, emotional, cognitive, physical and other motor spheres of development are outlined. Attention is drawn to the fact that play is an important element of a child's life. It helps them achieve mastery, acquire certain skills, and learn to control their surroundings. Environment and play: important elements that support each other. The game continues to be very important, and interesting locations (created by adults) are becoming more conducive to the development of preschool children. Preschoolers need an environment that allows them to experiment, explore, and discover things around them. They are constantly moving or on the road and need many opportunities to practice new skills.

It is specified that thanks to the game the child's motivation and ability to formal learning are awakened. The analysis of classification of games is made, thus the research emphasis is directed on formation of game competence of the child.

The concepts of «initiative emanating from the subject of the game», «initiator of the game», «didactic», «accent», «creative game», «role-playing game», «amateur game» are substantiated. The authors propose a classification of games: amateur, free, child-initiated games (children), namely: object games, story-playing, story-role, directorial, theatrical and experimental games; games organized at the initiative of adults for learning purposes: didactic (verbal, with toys, board-printed), mobile, constructive-building and games based on historically formed traditions of the ethnos (folk): ritual (cult, family, seasonal) ; training (intellectual, adaptive, sensorimotor); permits. Games initiated by a child (children) are considered in detail, namely: object game, amateur plot-role game and thematic amateur director's game.

The study proposes a phased «deployment» of leading activities should be systematic: play activities (amateur story game) – children's experimentation – elements of educational activities.

Key words: preschool children, game activity, game environment, game competence, subject game, amateur plot-role game, thematic amateur director's game.