**ЗМІСТ**

Вступ

Розділ 1. Значення, суть, структура та класифікація ігор.

* 1. Історичний погляд.
  2. Сучасне значення гри.
  3. Структура та кластфікація ігор.

Розділ 2. Вплив дитячих ігор на формування життєвої позиції.

* 1. Cоціальні функції рухливих ігор.
  2. Процес набуття суспільного досвіду в сюжетно-рольових іграх.

Розділ 3. Практичне керівництво поведіною дітей у ході гри.

3.1 інструктквання дітей на початку гри та керівництво поведінкою у ході гри.

3.2 значення оцінювання і аналіз поведінки дітей у ході гри.

Висновки.

# **Вступ**

Гра – це спонтанна, природжена, повна радості своєрідна діяльність дитини, яка відбувається не заради якої-небудь зовнішньої мети, а для власного задоволення, для елементарної дії.

Інші доповнення гри – вільна, добровільна, необмежена умовами, неповторна, з непередбаченим закінченням, з можливими змінами в процесі гри, вигадана, творча діяльність дитини.

Гра не є пустою забавою, це зміст життя дитини, її творча діяльність, потрібна для її розвитку. У грі дитина живе і сліди цього життя глибше залишаються в ній, ніж слід дійсного життя. В ігровій ситуації дитина здійснює свої бажання,свої ростові потреби, нейтралізує свої емоційні конфлікти.

У неї розвивається фізична сила, моторні вміння, швидкість і точність рухів, координація. У грі її учасники вчаться думати, працювати, творити, набуває досвід в різних ігрових ситуаціях і навіть такий, що допоможе в різних життєвих ситуаціях.

У грі дитина вчиться не лише швидко спостерігати, але й успішно діяти, критично думати й оцінювати те, що кругом неї діється. Особливо сприятливим для цього середовищем є організовані ігри з правилами, в яких гравці вчаться змагатися,ремогти в ситуаціях якими регулюють правила. Гравці вчаться також контролювати свої бажання, критично оцінювати дійсні обставини гри, додержуватися її правил, що є дуже важливим для морального виховання. В ігрових ситуаціях відбуваються зміни, у гравців формується їхня особистість, їхній характер, розвиваються суспільні риси, як чесна гра, дружнє ставлення один до одного, намагання бути щораз кращим.

Гра творить місток до дійсності, сприяє усуспільненню дитини, її підпорядкуванню ігровій спільності з тенденцією дати особистий вклад для успіху групи.

Психологічний розвиток дитини, формування її особистості є процесом засвоєння нею суспільного досвіду, виробленого людством і зафіксованого в продуктах його матеріальної і духовної культури.

З допомогою різних видів діяльності реалізуються взаємовідносини дитини з об”єктивною дійсністю. Тому від змісту і характеру діяльності й залежить надбання дитиною конкретних властивостей, її психологічний розвиток.

Давно помічено, що людина, яка в дитинстві достатньою мірою не залучалась до гри, в дорослому житті виявляє нестачу певних необхідних їй якостей і умінь.

Чим детальніше й глибше вчені-психологи й педагоги вивчають можливості такого феномену, як гра, тим далі знаходяться межі її застосування, тим вище піднімається її віковий ценз. Вона сприяє вихованню, навчанню, відпочинку, відновленню сил, емоційному зарядженню, корегуванню набутого досвіду, не лише у дітей, ай у дорослих. Гра заполонила телеекран роважальними шоу-програмами, стала необхідним атрибутом свят і обрядів, проникає у солідні установи у вигляді ділових, рольових і комунікативних ігор. Безперечно, гра стала одним із найпопулярніших видів людської діяльності. Грають діти, школярі, студенти, дипломовані спеціалісти.

Міркування відносно суті і значення гри можна віднайти у працях філософів, педагогів, а також в літературних творах. І як не дивно, найбільш простим і одночасно геніальним залишається пояснення гри, зроблене автором “Пригод Тома Сойера” Марком Твеном “Гра – все, що ми робити не зобов”язані”. З цього твердження випливають найважливіші характеристики гри. Вона мимовільна, часто без відкритої зовнішньої мети, стимульована внутрішніми потребами, інтересами, емоціями задоволення і радості,пргненнями до активної діяльності. Ці ознаки гри є основними. Бо внесення в її процес хоч незначної частки зовнішнього примусу, обов”язково перетворює гру в якийсь інший вид діяльності, який зовні може мати цікаву барвисту форму, але внутрішньо не сприйматиметься дитиною як розвагата задоволення. Отже, гра для дитини – це обставини, в яких вона почувається вільно, розкуто, емоційно піднесено. Саме в такій невимушеній ситуації,помітно для себе без напруження і втоми діти набувають соціального досвіду, вчаться думати, працювати, творити.

Уміння створити ігрову ситуацію, перенести учасників в іншу, частково умовну, площину реальності, затримати плин часу і викликати захоплення – все це є виявом високого професіоналізму організатора ігрової діяльності.

**Мета роботи:** аналіз ігрової діяльності як засобу соціалізації особистості.

Відповіднодо мети в курсовії роботі ставляться наступні **завдання:**

* дослідити суть, значеня та структуру гри;
* визначити вплив дитячих ігор на формування житттєвої позиції дітей молодшого шкільного віку;
* розглянути яким чином здійснюється керівництво поведінкою дітей у ході гри;

**методологічну базу**  дослідження складають праці видатних вчених: Берна Е., Больховітінова В., Виготського Л., Генкіна Д., Обертинської А. та ін.

Частину матеріалів дослідження було отримано методом спостереження за дітьми в процесі гри. Використано досвід проведення ігрових програм Київським міським палацом дітей та юнацтва, в дитячому оздоровчому таборі-пансіонаті “Рубін” та в Берестягській загальноосвітній школі Гайворонського р-ну, Кіровоградської обл.

При дослідженні теми використано **метод** узагальнення з елементами аналізу та порівняння.

**Структура роботи:** Має сторінок, складається з вступу, основної частини, висновків. Має найменувань використаної літератури.

## Розділ 1. ЗНАЧЕННЯ, СУТЬ, СТРУКТУРА ТА КЛАСИФІКАЦІЯ ІГОР.

* 1. **Погляд в історію.**

Що таке гра і чим вона відрізняється від будь-якої іншої діяльності? Як було розкрито її природу і значення в житті дитини? Як розвивається гра з віком?

Спроби тлумачення природи гри відомі здавна. Здавна точаться суперечки з приводу визначення її суті та значення.

Найдавніші з цих спроб – теорії “відпочинку” і “надлишку сил”. Протрималася вона недовго, внаслідок очевидної ненауковості. Справді важко погодитись з тим, що дитина у грі відпочиває, адже саме у грі проходить для неї більша частина дня, у гру вона вкладає багато енергії, фізичних і розумових сил.

Що ж до теорії “надлишку сил”, авторами якої були Г. Спенсер і Ф. Шіллер, то вона мала більше прихильників, ніж попередня, але так само невтрималася в науці через явну суперечливість реальним факторам. Відомо, що стомлена і хвора дитина грається. Вона не може бігати, тягти возика, чи зводити тривалий час якусь будівлю, але сидячи чи лежачи у ліжку, дитина тихенькобавиться лялькою або іншою улюбленою іграшкою. Тому й викликає заперечення думка, нібито у грі дитина витрачає свою надлишкову енергію, яка нагромаджується у нервових центрах.

Великою популярністю користувалась у свій час теорія німецького дослідника Грооса, викладена ним наприкінці 19 ст. у книгах “Ігри тварин” та “Ігри дітей”. Він вважав гру підготовкою до майбутнього життя, вірніше, підготовкою інстинктів з метою надання їм найбільшої пристосованості до наступного функціонування. Посилаючись на те, що чим вище стоїть тварина на еволюційному щаблі, тим тривалішим є її дитинство і значимішою роль гри; Гроос наділяв останню здатнітю удосконалювати життєві механізми тварини і дитини. Думка Грооса про вплив гри на майбутній розвитокдитини має сенс.

Але відсутність принципової різниці у поясненні гри тварин і людини ставить Грооса на антиісторичні позиції.

Послідовники Грооса вносили різні уточнення і доповнення в його теорію, але не змінювали головного - підходу до гри як до біологічно обумовленого процесу. Досить відома винайдена Гроосом формула: людина або тварина граються не тому, що вони молоді – сама молодість дана їм для того, щоб гратись, тобто вправлятись для майбутнього самостійного життя.

Дальші спроби дошукатись до суті гри мали наступні значення: наприклад погляд на гру як на діяльність породжувану прагненням одержати насолоду ( теорія функціонального задоволення К. Бюлера ), або як таку, що дає змогу реалізувати витіснені з життя бажання (З. Фрейд), чи навіть втекти від життя ( Адлер).

Голландський вчений Бойтендайк вказував: дитина грається тому, що наділена особливою динамікою і особливим ставленням до дійсності. Але він теж не зміг позбутися впливу натуралістичних концепцій у підхлді до гри як форми вияву потягів. Після 1933 року, протягом наступного тридцятиріччя

Інтерес до теоретичного розв”язання проблеми гри в зарубіжних дослідженнях взагалі знизився. Навіть висловлювалися сумніви щодо можливості створення теорії гри.

У вітчизняній літературі проблеми гри торкаються в своїх працях К. Д. Ушинський, А. С. Макаренко,Л. Виготський; сучасні дослідники Д. Генкін, А. Обертинська та інші.

За К. Д. Ушинським, гра для дитини це дійсність, в якій вона живе і сліди цього життя глибоко западають в її память.

Але все ж таки з”ясувати, як виникла гра, можна лише простеживши становище дитини в процесі історичного розвитку суспільства.

Є чимало матеріалів мандрівників, географів та етнографів, вітчизняних і зарубіжних досліджень, в яких відтворюється життя людини в період первісного суспільства і його дальшого історичного розвитку. В них містяться і певні відомості про становище дитни. До цих матеріалів і звернувся Д. Б. Емконін.

На найбільш ранніх ступенях розвитку суспільства, коли люди харчувалися плодами та корінням, дsти дуже рано втягувалися в життя дорослих. Ускладнення знарядь праці, перехід до землеробства ривели до статево-вікового розподілу праці, забеспечили дітям рівноправне становище з дорослими.

Діти вправлялися в оперувані знаряддями праці і це вже можна назвати іграми-вправами. Але й тут ще не було рольових ігор.

З розвитком людського суспільства відбувається і дальший розвиток виробничих сил, ускладнюються знаряддя, а з ними й розподіл праці. Коло доступних дітям сфер виробництва звужується, окремі види праці вони можуть лише спостерігати. Змінюються й предмети, якими діти оперують: якщо із зменшеного луку можна пускати маленькі стріли, а маленьким ножем можна різати, то зменшена гвинтівка не стріляє, а є тільки зображенням справжньої. Так з”являються іграшки і рольова гра, завдяки яким діти вгамовують своє прагнення до спільного з дорослими життя. А ті надто зайняті своїми справами, і дітям не лишається нічого іншого, як створити собі ігрове життя, в якому відтворюються в загальних рисах трудова діяльність і соціальні відносини між дорослими.

Таким чином, гра є історичним утворенням. Її виникнення обумовлене розвитком суспільства і пов”язаною з ним зміною становища дитини в системі суспільних відносин. Отже, гра соціальна за своєю природою, походженням та змістом.

У літературі 60-70-х років гра розглядається як особлива форма життя дитини в суспільстві, до того ж справжнього життя, дуже важливого для неї. Гра являє таку діяльність, у якій діти виконують ролі дорослих і в ігрових умовах відтворюють їх життя, працю та стосунки між ними. Завдяки грі дошкільник задовольняє свою потребу у спілкуванні з дорослими, у спільному з ними житті.

* 1. **Структура та класифікація ігор**.

Мета, способи, місце проведення ігор дуже різноманітні, вони різняться між собою за змістом та методикою проведення.

Важливим моментом роботи з іграми є обізнаність із їх структурою. Кожна гра переслідує певну мету, яка вказує напрям розвитку дитини (сенсорний, фізичний, соціальний, інтелектуальний, емоційний); ситуацію гри, що включає місце, атрибути, статевий та віковий склад учасників; правила (або хід) гри.

Усвідомити структуру і функції гри допомагають класифікації ігор, яких існує чимало , але практичний характер мають дві: за мотиваційними і за змістово-процесуальними критеріями.

Перша з них акцентує увагу на об”єктах впливу гри і поділяє їх на:

* психо-чуттєві (сенсорні), які сприяють розвитку гостроти сприймання, мислення і пізнання навколишнього світу, що є основою для набуття знань, умінь;
* рухові – здійснюють тілесний розвиток дитини, формують такі необхідні якості, як спритність, гнучкість, силу, швидкість, координацію рухів;
* соціальні – сприяють соціалізації дитини в процесі спілкування, виконанню необхідних правил, вироблення моральних рис;
* розважальні – сприяють відпочинку, емоційному задоволенню, естетичній насолоді.

Друга класифікація базується на змісті і способах здійснення ігор і включає такі їх види:

* рухливі;
* малорухливі;
* інтелектуальні;
* музичні;
* сюжетно-рольові;
* забави, атракціони;
* конкурси тощо.

Обидві класифікації ігор співвідносяться між собою і назви груп, до яких одночасно мають приналежність ігри, допомагають в розуміннімотиваційного, змістового і процесуального аспектів гри.

Наприклад, реалізація функцій соціальних ігор, може здійснюватись через рухливі, музичні, сюжетно-рольові, конкурсні ігри.

Але зупинимося спочатку на розважальних іграх, які повинні в першу чергу продукувати хороший, радісний настрій, емоційне розвантаження і насолоду. До таких ігор відносять рухливі ігри – естафети, музичні, зокрема хороводи, кричалки, ритмівки, ігри-жарти, фокуси, забави, атракціони, конкурси.

Розважальності цим іграм надають емоційна підготовка безпосередніх учасників і глядачів, необхідність імпровізації, весела ритмічна музика, хаотичні і помилкові рухи учасників конкурсів, неочікуваність пропозицій ведучого, його гумор та вдалі коментарі.

Особливо цікавими в цьому плані є конкурси, які можуть бути індивідуальними і груповими. Наявність команд надає конкурсам більшої загальності, а взаємодія учасників у невеликому колективі створює додаткові розважальні моменти.

Цікавим видом конкурсів є творчі конкурси. Вони відрізняються від попередніх тим, що вимагають від учасників продемонструвати наявні в них фантазію, уяву, ерудицію, інтелект. Творчі конкурси побудовані на ефекті поєднання реально існуючих речей, явищ, понять з вигаданими обставинами, здавалось би, несумісними пропозиціями. Наприклад, створити гімн любителів запізнюватись на перші уроки. Під час роботи в ДОТП “РУБІН” довелося спостерігати за тим , як діти виконували завдання типу:скласти оду бантикам, переробити дитячу казку “Коза-дереза” на бойовик, поставити кліп на певну естрадну чи народну пісню.Таким видам конкурсів краще надавати колективного характеру, оскільки творча фантазія успішно проявляється в мислительній співдружності. Дані конккурси стимулюють творчість і винахідливість дітей, позбавляють їх можливості копіювати колись бачене.

Помітну роль в організації розваг відіграють музичні ігри. Вони повинні бути нескладними, одноголосими, доступними всім. Мелодії мають бути короткими, яскравими, легкими для запам”ятовування, фразової побудови із застосуванням репризних повторень, а текст пісень – близьким дітям світовідчуттям, зрозумілим і доступним, з тонким гумором,образним змістом. Так, наприклад у гуртківців “ Витівної майстерні” Київського міського палацу дітей та юнацтва великою популярністю користуються ігри: “Мар”я та Іван”, “ Великий апетит”, “Дощик” та інші.

Ці ігри розучені один раз можуть повторюватися у різних розважальних програмах .Відомі мелодії приваблюють дітей і можуть бути камертоном настрою початку масового заходу.

Особливу категорію розважальних ігор являють собою ігри –жарти, фокуси. Вони вимагають впевненої поведінки ведучого ,переконливості рухів і дій, що досягається певними тренуваннями.

Показувати фокуси потрібно так, щоб приносити дітям максимум задоволення. Виконавець фокусів повинен мати незвичайний одяг чи окремі незвичні його деталі- капелюх, краватка, окуляри тощо, незвичне імя, наприклад –Бон-Бад, Гоп-Заде-Паша, декілька заклинаньрізного змісту, на зразок «шурум-бурум», «фокус-покус-морокус», “абра-ка-дабра-мра-кабра”

Чудово справляються з показом фокусів і самі діти, що довело проведення в школі “Учнівських ігор” під-час минулорічної практики. Фокуси,ігри-жарти, частина музичних ігор використовуються під час розважальних програм для заповнення пауз між конкурсами для зміни видів діяльності, для зняття втоми.

Такі ігри як психосенсорні, соціальні, рухові часто зорієнтовані на результат, перемогу, виграш /крім сюжетно –рольових\.

Важливе місце и засобах виховання дітей посідають псиосенсорні ігри, здатні розвивати психічні процеси. До цих ігор в першу чергу належать малорухливі ігри,інтелектуальні,музичні. Особливість малорухливих ігор сенсорного характеру полягає в активізації слуху дітей, дотику , зору, смаку,нюху і разом з тим тренуванні сприйняття,памяті, уваги.

За допомогою даних ігр виробляються навички помічати зміни,які відбуваються в приміщенні, на вулиці, в інших звичних місцях, є основою формування такої важливої якості, як уважність . Похвала за успішне виконання стимулюють у дітей прагнення удосконалювати сенсорні якості.

Подібні до сенсорних психологічні ігри,які навчають дітей ідентифікувати прояви різних емоцій , як власні так і оточуючих людей. Ці ігри виховують емоційну культуру, уміння гальмувати, або навпаки виразно проявляти свій інтерес, радість, здивування, образу, гнів за допомогою міміки, жестів, слів.

Популярні також словесні ігри, з перекручуваням слів (на зразок зіпсованого телефону), з певними словесними заборонами, де за помилки потрібно платити фантами, асоціативні, коли за відповідями на запитання можна можна відгадати задуманий предмет, явище, істоту; придумування загадок тощо.

Інтелектувальні ігри мають кілька різновидів. Це настільні, зокрема – шахи, шашки, різні лото, ігри на узагальнення і виділенння суттєвих ознак.

У гуртківців ігротеки “Під сходами” Київського міського палацу дітей та юнацтва великою популярністю користуються такі інтелектуальні настільні ігри, як “Меморі”, “Фараон Рамзес 2” та інші.

Також до цієї групи відносяться христинівки, шаради, загадки, ребуси, головоломки, турніри (на зразок “Що? Де? Коли?”, “Брейн-ринг”, ”Турнір ерудитів”, “Розумники та розумниці”, “LG Еврика” та інші).

В інтелектуальних іграх тренується кмітливість, швидкість реагування, пам”ять, уміння узагальнювати, вони пропонують нову пізнавальну інформацію, яка невимушено засвоюється дітьми. В таких іграх учасники мають можливість перевірити свої знання, навички логічного мислення та суджень.

Не менш популярними ніж психо-сенсорні є рухливі ігри . Головною ознакою їх є наявність активних рухових дій: бігу, стрибків, метання м”яча й інших предметів, завдяки чому вони є засобом і методом фізичного виховання. Виховне значення рухливих ігор не зводиться лише до розвитку таких фізичних якостей, як швидкість, спритність, витривалість. Розвиваються також кмітливість, спостережливість, логічне мислення, пам”ять .

**РОЗДІЛ 2. ВПЛИВ ІГОР НА ВИБІР ЖИТТЄВОЇ ПОЗИЦІЇ ДИТИНИ .**

Основи поведінки формуються в дитинстві. В процесі різних видів діяльності діти ознайомлюються з елементарними нормами поведінки в колективі, набувають навичок спілкування з ровесниками і з дорослими. Спостереження показують, що діти, які не підкоряються вимогам дорослих в звичайні обстановці, сумлінно виконують їх під час гри. Додержуючи правил, вони вчаться стримувати свої емоції, викликані бажанням виграти, засвоюють норми поведінки.

Дітей однаковою мірою приваблюють усі види ігор. В даному розділі мова піде саме про ті ігри, які сприяють соціалізації дитини, вихованню її як особистості, сприяють прищепленню навичок суспільної поведінки, розвитку ініціативи і самостійності тощо.

Структура даних ігор (ігор з правилами) дозволяє опосередковано керувати поведінкою дітей. Гравцеві здається, що він виконує ігрові дії і правила за своїм бажанням, насправді він виконує вказівки організатора, які сформовані у вигляді цікавого завдання або умов гри.

Коли хтось із дітей порушує правило, намагаючись швидше і без зусиль виграти, інші протестують проти цього і в в наступних іграх діти

виконують вимоги друзів.

Поступово діти привчаються оцінювати свої дії і вчинки. Дитина усвідомлює значення своїх вчинків у процесі активного спілкування з дорослими і друзями під час ігор. Засвоївши критерії вимог до поведінки гравця, діти об”єктивно оцінюють вчинки своїх товаришів і правильно реагують на них.

Важливу роль усправі формування в дитини вміння об”єктивно оцінювати свої дії відіграє колектив. Адже у взаєминах з колективом, іншими дітьми складається особистість дитини.

**2.1.Соціальні функції рухливих ігор.**

Велике значення рухливих ігор полягає в їх соціальних функціях. Саме рухливі ігри вперше вносять в життя дитини суворі вимоги до поведінки власне в тій діяльності, яка їм подобається. Цими вимогами є правила гри, яких за будь-яких умов треба дотримуватися, інакше дитина стає нечесним гравцем,ушником, який заслуговує на покарання. Це є прообразом складного дорослого життя, де потрібно підкорятись правилам,иконувати вимоги, вміти вигравати і програвати. Дітям молодшого шкільного віку це вдається не відразу,які з них прагнуть лише виграти, диктуючи свою волю, не узгоджуючи свої дії з товаришами покоманді. Організатор повинен враховувати всі ці нюанси під час проведення рухливих ігор, здіснювати індивідуальний підхід. Заняття іграми повинні сприяти вихованню дружби, чесності, свідомої дисципліни, відповідальності. На вибір рухливих ігор впливають вікові та статеві особливості дітей, їх розвиток і фізична підготовка, кількість дітей і умови проведення гри. Рухливі ігри бувають суцільно ігрові і з поділом на команди. Для першого виду ігор часто потрібен ведучий, роль якого можуть виконувати діти. Це дітям подобається і організатор повинен слідкувати, щоб якомога більше гравців спробували себе в ролі ведучого.

Призначають ведучого різними способами: за призначенням організатора ігор, жеребкуванням, за бажанням гравців і звичайно, за допомогою лічилок. Лічилки використовуються двояко: або визначення ведучого відбувається останнім словом лічилки, або всім по черзі вибувають, аж поки не залишиться один, який і буде ведучим. Процес рахування теж споріднений із грою і подобається дітям, хоча вимагає тривалого часу.

Якщо рухливі ігри командні, то це вимагає поділу дітей на групи організатор має слідкувати, щоб команди були рівносильними та рівномірно розподіляти дітей-лідерів, які часто під час ігор створюють конфліктні ситуації.

Важливим компонентом роботи з рухливими іграми є їх пояснення. Порядок пояснення наступний:

* назва гри та її коротка характеристика;
* ролі гравців і їх вихідне положення;
* хід гри і мета, якої повинні прагнути гравці;
* чим закінчується гра;
* правила, які необхідно сформулювати;
* пояснити окремі складні і незрозумілі етапи гри;
* умовні сигнали і команди для початку і закінчення гри.

Організатор під час гри повинен суворо слідувати за дотриманням правил. Після закінчення гри керівник оголошує її результати, в яких враховується не лише швидкість, але і якість виконання завдань специфіка рухливих ігор полягає в тому, що не зважаючи на їх повторюваність для гравців, вони завжди відбуваються ніби вперше, оскільки утворюють щоразу нові ситуації. І кожен раз для одного - це успіх, перемога, для іншого невдача, поразка, іншими словами пізнання себе і своїх можливостей.

Дуже важливо вміло дозувати навантаження в грі. Адже надмірна емоційність під час гри заважає дітям контролювати свій стан. Коли з”являються симптоми втоми (пасивність, порушення точності і контролю дій, блідість тощо), потрібно зменшити навантаження. Регулювати його можна різними способами: скоротити тривалість гри, ввести перерви, змінити правила гри тощо.

Закінчувати гру треба свожчасно. Затягування може призвести до зниження інтересу в гравців, їх перевтоми. Передчасне або раптове закінчення викликає не задоволення. Щоб уникнути цього, потрібно вкластися в час, відведений для гри.

Постійно розучувати з дітьми рухливі ігри недоцільно, краще удосконалювати рухи і дії у знайомих іграх та модифікувати їх хід. У той же час організатор постійно повинен тримати в полі зору те, як дотримуються гравці правил чесної гри, дружби, як проявляють уміння вигравати та програвати

**2.2. Процес набуття суспільного досвіду в сюжетно – рольових іграх.**

Процес соціалізації дитини відбувається і в такому виді соціальних ігор, сюжетно- рольові. Назва цих ігор вказує на необхідність двох обов”язкових компонентів – сюжету (тобто місця, дії, колізії) і ролей. Уявне місце, в якому відбувається гра може знаходитись в далекому і недалекому минулому, в сьогоденні або майбутньому, воно може бути реальним, добре відомим гравцям або фантастичним.

Сюжетно-рольові ігри на основі життєвих, літературних, фільмових вражень вільно відтворюють соціальні відносини і матеріальні об”єкти або розгортають фантастичні ситуації, які не мають аналогів у житті. Ця особливість сюжетно-рольових ігор виступає технологією апробації дитиною майбутніх соціальних ролей. Ті психічні стани, які гравці переживають у певному виді ігор, закарбовуються у свідомості і пізніше відіграють провідну роль у процесі самовизначення особистості, пошуку її власної ідентичності. При чітко продуманій організації такі ігри дають для соціалізації школяра значно більше ніж хороше оповідання чи бесіда.

Для того, щоб сюжетно-рольова гра розгорталась, була дійовою і насиченою подіями, необхідно врахувати моменти: попереднє знайомство з об”ктом гри (якщо це ігри “Пошта”, “Суд”, “Шлях до причалу” (сценарії додаються) то бажане попереднє знайомство з установами, їх роботою).

* чим менші діти, тим більш наочною повинна бути гра, тобто потрібні такі атрибути, які допомагають входити в роль;квитки для касира, шаблі для козаків і т.д.
* найкраще коли такі ігри відбуваються устані емоційного напруження гравців, коли існують конфліктні ситуації в сюжеті, протиборство учасників і необхідність самостійно приумати рішення;
* розподіляючи ролі, необхідно врахувати особливості дітей, даючи одним можливість зміцнити свій авторитет, проявити себе, іншим – зблизитись, потоваришувати, третім – стати більш організованим, розкутим тощо.
* допомогти дитині “увійти”в роль. З цією метою тим, хто збирається імпровізувати пропонують уявити себе в ролі і відповісти на питання (Чого він хоче досягти в житті? Що цінує в інших? Яких друзів має?)
* вибір сюжету гри повинен відповідати запитам та ітересам дітей, які самі можуть запропонувати такі сюжети, основні ролі іситуації;
* в сюжеті повинна бути закладена певна ідея, яка б виконувала функції регулятора поведінки;
* виховний ефект сюжетно-рольових ігор все ж досягається не стільки сюжетом, скільки тими взаємовідносинами, які виникають у грі.

Та найнеобхіднішою умовою успішного проведення рольових ігор є уміння вдало зайняти ігрову позицію, яка базується на здатності переходити із реального плану в ігровий відчувати радісний внутрішній стан дитинства. Уміння “скинути з себе все доросле”, викликає довір”я у дітей, стати керівником порадником, який сприймається як здатний усе зрозуміти товариш – в цьому полягає майстерність організатора рольових ігор.

У практиці виховної роботи до сюжетно-рольовихігорь належать також ігри-подорожі, психологічні ігри-тренінги, виховні та ділові ігри, які моделюють певні виробничі, та комунікативніситуаціїдля розв”язання їх учасниками.

Ігри-подорожі обов”язково мають певні етапи (“пункти”, “станції”), на яких виконуються завдання трудового, пізнавального, художнього, спортивного характеру. Такі ігри можуть відбуватись з різних навчальних предметів:географічні, літературні, математичні та ін. У цих іграх передбачені ігрові ролі “організаторпів”, “суддів”, “контролерів”, “саистентів”. Відбуваються такі ігри найчастіше як змагання між командами.

Психологічні ігри-тренінги мають характер системних вправ з навчання спілкуванню, та пізнанню власних можливостей.

Важливими являються і виховні ігри, які теж мають тренінговий характер. Ці ігри потребують грунтовної інформативної підготовки дітей, під час якої вони знайомляться з правилами етикету. На основі цих знань і виробляються уміння та навички поведінки.

**Розділ 3. Керівництво поведінкою дітей у ході гри.**

У змісті правил ігор визначено, як діти повинні поводитися під час виконання ігрового завдання. У тих випадках, коли гравці додержують правил, вони виступають у заздалегідь передбачені взаємини один з одним. Але тому, що діти часто діють тільки за власним бажанням, вони не завжди виконують умови гри. В результаті їх взаємини порушуються або складаються довільно. Щоб уникнути цього керівник організовує їх ігрову діяльність, тобто комплектує групи для гри, інструктує дітей перед початком гри, керує їх поведінкою в ході гри аналізує і оцінює дії гравців.

Взаємини дітей і організатора у грі набувають ігрового відтінку. Якщо педагог зацікавлений грою, дає вказівки через її правила і дії як учасник гри, у гравців виникає ігровий настрій, бажання виконати завдання. Це сприяє встановленню між дітьми і вихователем ігрових взаємин. Коли вихователь не зацікавлений грою діти підкоряються йому, але грають без емоційного піднесення.

Прагнення перемогти (виграти) іноді спонукає дітей діяти, не рахуючись з інтересами колективу. Тому, коли організатор неуважно керуватиме їх іграми, в них розвиватимуться такі негативні риси характеру, як егоїзм, нестриманість тощо.

**3.1. Інструктування дітей на початку** **гри.**

Педагог, організовуючи гру дітей, докладно пояснює їм її зміст, розподіляє між гравцями ролі, роздає матеріали гри. Його вказівки визначають поведінку гравців протягом усієї гри.

Отже, інструктаж перед грою має велике значення для встановлення ігрових взаємин між дітьми: правильно розкривши зміст правил, вихователь тим самим спрямовує поведінку гравців у потрібному напрямі, визначає критерій вимог до них.

Проте, діти, слухаючи пояснення гри добре запам”ятовують ігрове завдання і не завжди звертають увагу на зміст правил. Це видно з їх відповідей під час повторення умов гри. Діти докладно пояснюють ігрове завдання, але не згадують про зміст правил. Вони запам”ятовують тільки те, що їм треба зробити в процесі гри, і не цікавляться, як слід поводитися під час виконання ігрового завдання. Внаслідок цього порушуються правила гри.

Потрібно враховувати це і під час пояснення гри звертати увагу дітей на зміст правил, пропонувати їм повторити їх. Згодом, коли діти починають надавати правилам більшого значення, вони в разі потреби самі запитують про них.

Під час пояснення правил гри треба доводити дітям необхідність їх виконання. Важливо також спочатку пояснювати ігрове завдання, а потім ігрові дії і правила, бо вони підпорядковані ігровому завданню. Тільки знаючи його дитина зрозуміє, чому треба виконувати саме такі дії і правила. У пояснення гри необхідно дати дітям вказівки, якими вони мають керуватись у своїх діях, наприклад, сказатиїм, що визначає їх перемогу в грі (виграє той, хто виконає першим ігрове завдання, додержуватиме правил гри). Такі настанови сприяють тому, що всі гравці старанно виконують ігрове завдання.

Під час пояснення гри важливо викликати в дітей інтерес до неї. Спостереження показують, що діти зацікавлюються грою і добре засвоюють ігрове завдання, коли воно пояснено образно, емоціонально.

Пояснюючи гру“Жмурка з дзвіночком”,організатор підкреслює, що втікач повинен тихенько бігти від жмурки, щоб той не почув його кроків, і подавати сигнали тільки дзвіночком. Пояснення супроводжується відповідною мімікою і жестами; тон таємничий. Раптом, одна з дівчаток просить піти й перезутися в тапочки: “щоб жмурка не почув”. Раніше дівчинка не думала про черевики, навіть забула зняти їх. Уявивши, як вона поводитиметься, коли втікатиме від жмурки, дівчинка згадала про них.

З цього прикладу видно, що живе, емоційне пояснення гри впливає на почуття дітей, викликає в їх уяві відповідні образи. Завдяки цьому діти яскраво уявляють, як вони діятимуть в ході гри, і легко запам”ятовують її правила.

Інтерес до гри великою мірою залежить також від загального характеру їх взаємин з організатором ігор.

Спостереження за організацією і проведенням ігор показали, що на пропозиції різних вихователів пограти діти реагують по-різному. Слова одного з них вони зустрічають радісно. До пропозиції іншого ставляться байдуже, хоча й не відмовляються від гри.

Так, наприклад, ігри проведені та організовані у “Витівній майстерні” КМПДЮ завжди проходили цікаво, викликали в дітей піднесений настрій. Організатор завжди заохочувала ініціативу й винахідливість гравців, задовольняла їх потребу в активній ігровій діяльності. Навіть незнаючи, яку гру їм запропонують, діти були впевнені, що вона буде цікавою. Це пояснюється тим, що в попередніх іграх організатор неодноразово задовольняла їх потребу весело пограти, і в них сформувався стійкий інтерес до гри. Слово “гра” стало для дітей сигналом до захоплючої діяльності. Тому вони з радістю зустрічають пропозицію пограти й активно включаються в будь-яку гру.

Одже, щоб діти завжди цікавилися іграми і брали в них активну участь потрібно створити в них стійкий інтерес до ігрової діяльності і підтримувати його (нагадати дітям, як вони цікаво гралися минулого разу, ускладнити завдання, умови і правила гри, послатися на досвід ігрової діяльності окремих гравців тощо).

Під час пояснення ігрового завдання розв”язати деякі організаційні питання. Якщо, наприклад, у грі використовуватимуться малюнки, куби, м”яч чи інші матеріали, то треба спочатку звернути увагу дітей на ці предмети, назвати гру і пояснити її зміст. Пояснення повинно бути чітке, коротке і цілеспрямоване, щоб діти мали повне уявлення про всю гру. Це допоможе їм скласти план своєї діяльності, зрозуміти завдання, що стоять перед колективом і визначити свою роль у їх виконанні.

Якщо в грі є два ігрових завдання,що їх діти виконуватимуть по черзі, то спочатку треба пояснити всю гру, а потім розподілити ролі.

У деяких іграх від цього правила можна відступити. Наприклад, у грі “Де наш будиночок” вихователь спочатку ділить дітей на групки-“будиночки”, а потім пояснює її зміст. Це допомагає дітям краще зрозуміти, яку роль вони виконуватимуть, і як їм слід поводитися.

Після пояснення гри і розподілу ролей треба поцікавитись, як діти зрозуміли завдання і запропонувати їм такі поради бувалого гравця:

1. Вигравай лише чесним способом, бо інакше перемога не принесе тобі задоволення.
2. Не зазнавайся, якщо в тебе все виходить і ти виграєш.
3. Якщо умієш щось добре робити, навчи товаришів – нехай вони стануть спритними і умілими.
4. Вигравати у сильного суперника цікавіше.
5. Не смійся над тим хто програє: і ти можеш стати переможеним.
6. Не падай духом, коли програєш, адже попереду ще багато цікавих ігор.
7. Не ображайся на переможця, привітай його з перемогою.
8. Не сердься і на тих, із-за кого, можливо, трапилась поразка. Вони потребують твоєї підтримки.
9. Життя складається з перемог і поразок. Навчись їх сприймати як належить.

Спостереження показують, що поведінка дітей під час ігрової діяльності змінюється залежно від того, як організатор керує грою.

Наприклад, організатор Берестягської зош чітко пояснила гру “Де наш будиночок”, звернувши увагу дітей на найважливіші ігрові моменти: “Ми звами візьмемося за руки і зробимо маленькі кола. Це – “будиночки”. В середину їх стануть діти з цифрами в руках. Це “номери будиночків”. За сигналом “номери” міняються місцями. Після цього “мешканці” повинні в”їхати в свої “будинки”, відшукавши їх за “номерами”. “Мешканці”, які правильно вселились в свій “будиночок” перемагають.

У процесі пояснення організатор перевірила (вибірково), чи запам”ятали діти який номер їх будиночка.

Діти швидко перейняли правила гри: “Іра тут не жила” – сказав один хлопчпи, побачивши, що дівчинка помилилась. “Сергій не може знайти свій будиночок, я йому допоможу” – каже Наташа.

У ході гри організатор підтримує у дітей інтерес до неї: “ Не виграли діти з “будинку №3” – не всі мешканці зібралися, не виграли і діти з “будинку №7” – сюди інший жилець прийшов.

Добре пояснивши умови гри і вміло керуючи діями дітей організатор викликала вних ігровий настрій. Гравці швидко зрозуміли свої обов2язки під час гри й охоче виконували вказівки. Коли дехто з них почав вигукувати, що знайшов “будиночок” організатор зауважила: “Мало першим знайти, треба організовано вселитись”. Перемогу вона визначає так: “ витримані організовані мешканці будинку №8 першими вселились в свої квартири вони виграли.”

Гра пройшла весело, цікаво і організовано. Діти добре засвоїли її програмний зміст і ознайомилися з деякими нормами спілкування в колективі. Завдяки тому, що застосовувались різні прийоми активізації ігррової діяльності, діти отримують можливість керувати грою, регулюють її темп, стежать за додержанням правил.

**3.2. значення оцінювання і аналіз поведінки дітей у ході гри.**

Важливу роль у справі прищеплення дітям навичок поведінки в суспільстві відіграє оцінка, яку організатор дає вчинкам і діям гравців. Оцінка сприяє закріпленю знань дітей про норми і правила поведінки, спілкування один з одним, протте як їм поводитись в грі, як добитись успіху, виконуючи ігрове завдання.

Оцінка організатора є зразком для дітей, яких він організовує на гру. Залежно від того, що він сказав по вчинки гравця, в дітей формується певне ставлення до свого товариша.

Доброзичливе ставлення до дій гравця і характер взаєминдітей немалою мірою залежать від того, як глибоко вихователь оцінює їх дії.коли в оцінці враховується тільки факт виконання завдання, гравці намагаються досягти успіху в грі будь-якими способами. Якщо ж звернути увагу на те, чи діти додержують встановлених правил, вони виконують умови гри, стежать за ігровими діями товаришів.

Досвід організаторів в проведенні гри показує, що систематичний контроль за ігровою діяльністю дітей, а також оцінка їх поведінки сприяють тому, що гравці цікавляться діями інших і навіть намагаються контролювати їх.

У деяких іграх контроль за діями дітей передбечано в змісті ролі. Так у грі “ Знайди своюпару” воротарі пропускають через ворота тільки тих гравців, які правильно нідібрали пару.

Якщо в грі передбачено підрахунок результатів, то він має бути наочним. Для цього систематично повідомляють про зміни в рахункку і час гри. В кінці гри важливо визначити позитивні і негаттивні дії учасників, пояснити найдоцільніші способи ігрових дій. Бажано відзначити кращих вечучих, капітанів, суддів, звернути увау на порушення правилгри, дисципліну.

Обов”язково відзначити тих, гравців, які сороммилися грати з іншими, це надасть їм сміливості для іншого разу.

Наприклад, під час проведення гри “Мар”я та Іван” в Київському міському палаці дітей та юнацтва організатор відмітила дівчику, яка не приймала участі у грі, лише спостерігала за діями інших. Вона сказала, що не дивлячись ні на що дівчинка всім своїм вилядсм була з нами , тому вона теж грала. І дійсно в наступній грі дівчинка прийняла участь.

Отже, від правильного оцінювання залежить чи вахочуть діти ще грати і в якому настрої покинуть ігровий майданчик.

**Висновки.**

Дитинство є суттєвим періодом у розвиту людини. У дитячому мозку відбуваються швидкозмінні процеси. Гра – це добровільна, своєрідна діяльність дитини. Росте вона, розвивається і гра також в послідовних фазах.

Гра охоплює все: рух, мислення, нові інформації, новий досвід, комунікацію, працю, розвагу, послух правилам, є середовищем для розвитку фізичного, розумового, суспільного, розвитку характеру дитини. Треба підкреслити факт, що усуспільнення дитини відбувається у великій мірі завдяки іграм з правилами. Додержування правил у грі, яого належне розуміня приходить повільно, має особливе значення процесі морального розвитку дитини, її закономірного, заснованого на вимогаг справедливості мислення, дружнього ставлення до других. Гра є не лише своєрідною діяльністю але також значимим процесом внутрішнього

перевтілення. (Г. Гетцер)

Чимало ігор створили діти. Наші ігри мають риси нашої культури. Отож, ігри мають особливе значення не для однієї дитини чи організованої групи, але й для всього суспільства. Батьки й організатори повинні постійно мати на увазі незабутню думку В. Сухомлинського: “Дитина має справжнє емоційне і інтулектуальне життя тільки тоді, коли вона живе в світі ігор, казки, музики, фантазії і творчості. Без цього вона не краща за здавлену квітку”.

Ми живемо в час прискореного розвитку людства, зумовленого високою технологією, зокрема телекомунікацією і комп”ютером, які мають великий вплив на наше мислення, наш спосіб щоденого життя, праці, розваги і т. ін.

На зламі епох мало приготувати дітей лише до легкого, багатого на розваги життя, важливо виростити громадян здатних думати глобально, а діяти локально, здатних встояти в складній, часто небажаній дійсності, здатних творити нові українські культурні цінності.

Тому суттєвим є створення ігровими засобами таких ситуацій, щоб діти відчули й зрозуміли, що потрібно їм для їхнього особистого й сусупільного життя.

Ігровими заняттями можна вивчити все: мову, історію, географію, культуру, техніку та ін. Але найважливіше те, що в ігровій ситуації формується характер.