

ТЕМА. Психологічні особливості ігрової діяльності в дошкільному віці.

ПЛАН

1. Своєрідність гри як діяльності дітей. Теорії ігор.
2. Класифікації дитячих ігор.
3. Характеристика творчих ігор дошкільника.
4. Характеристика дитячих ігор з правилами.

ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Дуткевич Т.В. Дошкільна психологія : навч. пос. Київ : Центр учбової літератури, 2007. С. 55-79.
2. Павелків Р. В. Дитяча психологія : навч. посіб. для самост. роботи студ. / Р. В. Павелків, О. П. Цигипало. Київ : Академвидав, 2010. С. 154-166.

Додаткова

3. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. С. 97-113.

1. Теорії ігор

Протягом всього дошкільного дитинства **гра становить важливу умову розвитку психіки й особистості дитини**. Від того, як дорослий організує цей перший вид діяльності дитини залежить успішність формування особистості дитини. Тому глибокі знання психологічних закономірностей ігрової діяльності – важлива складова професійної підготовки вихователя закладу дошкільної освіти.

Поява гри у житті дошкільника зумовлюється соціальною ситуацією його розвитку. Складність сучасного виробництва визначає тривалу підготовку підростаючого покоління до включення у трудову діяльність. У **первісному суспільстві**, коли маленька дитина вже з одного-трьох років могла допомагати дорослим по господарству, гра як вид діяльності була відсутня.

Теорії ігор

Потреби дитини у грі різні дослідники пояснювали по-різному.

1. **Психолог Д. Ельконін** у монографії "Психологія гри" проаналізував її походження та висунув власну гіпотезу. Він погоджується з тим, що в історії людства праця випереджає гру, і що гра - соціальне явище і служить в підготовці до праці. Однак виникнення дитячої гри він пояснює інакше: на початкових етапах розвитку суспільства діти рано включилися у життя дорослих, брали безпосередню участь у їх діяльності. Гри як такої ще не було. Ускладнення знарядь праці призвело до того, що дітям стала недоступною участь у допомозі дорослим, виникла потреба у спеціальній підготовці до трудової діяльності. Стали виготовлятися зменшенні знаряддя: луки, списи, ножі тощо. Діти вправлялися з ними, і такі заняття вже можна вважати **іграми - вправами**. Рольової ігри на цьому етапі розвитку не спостерігалось.

З подальшим розвитком виробничих сил, ускладненням знарядь звужується коло доступних дітям сфер виробництва, окремі види праці вони могли лише спостерігати. Змінювалися і функції предметів, якими діти оперують. Наприклад: якщо зменшений лук не втрачає своєї основної функції (з нього можна пускати стріли і влучати у ціль), то зменшена гвинтівка не стріляє, а тільки є копією справжньої. Так з'являються **іграшки і рольові ігри**, завдяки яким діти задовольняють свої прагнення до спільного з дорослими життя.

Таким чином, гра є історичним утворенням. Її виникнення зумовлено розвитком суспільства і зміною становища дитини в системі суспільних відносин.

Дану концепцію гри не можна визначити вичерпною, бо згідно з неї спонукає дитину до гри лише бажання брати участь у праці дорослих. Отже, якщо дитину залучити до праці досить рано, то вона вичерпає свою потребу в грі реальною участю в житті дорослих і не буде гратися. Однак добре відоме про існування такого чинника, як потреба пізнання навколишнього світу, відображенні вражень у власній діяльності.

2. Окремі вчені пов'язують походження гри з розвитком *мистецтва*, релігією (ритуальними процесами спільними з ігровими діями). Дослідник історії театру **Всеволод Всеволодський - Гернгросс** доводив, що гра зародилася в докласовому спілкуванні і була пов'язана з музикою, танцями, піснями. Дорослі гралися, як діти, виконуючи ритуальні дії. З розвитком суспільства виникли драма, спорт, танці, інші види мистецтва, а гра як відображення подій життя лишилася лише у дітей.
3. Найдавніша належить німецькому психологу **Карлу Гроссу (1861 - 1946)**. В своїх працях "Ігри тварин", "Ігри людей" доводив біологічну природу гри, порівнюючи ігри дітей і інстинктивну діяльність дитинчат тварин. Переоцінив інстинктивну природу гри, вказавши що гра - це попередження інстинктивних форм. Визнав, що гра - підготовка дитини до майбутньої серйозної діяльності, і виступає головним змістом життя дітей.
4. Цікавою є концепція гри голландського психолога **Фредеріка Бейтендейка (1887-1974)** (книга "Гра людини і тварини"). На його думку жива істота є дитиною не тому, що вона грається, а грається тому, що вона дитина. В грі здійснюється виявлення певних потягів дитини (до злиття з оточуючим, до повторення, потяг до звільнення від нав'язаних середовищем обмежень).
5. Американський психолог **Стенлі Холл (1846 - 1924)** вважав, що гра - повторює історію людства від первісного ладу до сучасного суспільства. (наприклад, ігри малюків з піском є повторенням печерного періоду людства, мисливські ігри – втіленням мисливських інстинктів.) Гра не підвладна педагогічним впливам і розвивається за своїми законами.
6. Психоаналітичну теорію гри обґрунтували австрійські психологи, психіатри **Зігмунд Фрейд, Альфред Адлер (1870-1937)**. Він вважав, що гра - засіб вираження дитиною інстинктів, бажань, прагнень, які вона не може реалізувати безпосередньо в житті, засіб самоствердження, реалізації обмеженого дорослими прагнення до влади та могутності (*А. Адлер*), засіб переборювання негативних інстинктів та поривань.
7. Теорія **Шиллера-Спенсера** розглядала основою потреби у грі «надлишок сил» дитини, її природне прагнення до активності.
8. Гра як відпочинок з метою відновлення фізичних сил дитини постає у **теорії Лацаруса**.

9. Специфічною особливістю гри є її процесуальність. Дослідники розглядають її і як атрибут гри (**К. Бюлер, М. Я. Басов**), і як характеристику ігрового мотиву, який «полягає не у результаті дії, а у самому процесі» [11, с. 477].
10. У грі реалізовується потреба дитини в активності. На фізіологічне значення гри вказували І.Сеченов, І.Павлов, П.Ф. Лесгафт, Л. Чулицька, Т. Осокіна, Є. Тимофєєва.

Таким чином, філософи, психологи і мистецтвознавці одноставно вважають, що гра є **соціальною** потребою та виконує в суспільстві певні функції – забезпечує передачу накопиченого суспільством досвідом від одного покоління до іншого.

Соціальний характер гри полягає в тому, що діти в грі передають соціальні відносини в суспільстві. Саме вони є змістом сюжетно-рольових ігор дітей.

В іграх виявляються приклади часу, способу життя, явища, які діти спостерігають. Трапляється, що у грі діти відтворюють негативні явища життя. Так, К.Д. Ушинський писав: "У однієї дівчини лялька пере, шиє, миє, прасує; в іншої – величається на дивані, приймає гостей, поспішає до театру; у третьої - б'є людей, рахує гроші, бере хабарі".

Гра має **біологічну природу**, притаманна перш за все молодому організму. Це пояснюється потребою дитини в *активності*.

Гра – *фактор настрою, емоцій дитини, чинник розвитку функцій мозку, серцево-судинної, нервової систем організму*.

Отже, **гра** – це соціальне явище, що виникло в процесі історичного розвитку людства з трудових дій, відображає реальну дійсність, і є діяльністю, в якій виражається потреба дитини в активності.

Своєрідність гри як діяльності дітей

- 1. Гра - активна форма пізнання навколишньої діяльності.** Вводить дитину у коло реальних життєвих явищ. Дитина пізнає якості, властивості предметів, їх призначення, способи використання, засвоює зв'язки між людьми, правила, норми поведінки, пізнає саму себе, свої можливості, здібності. В грі здійснюється практичне, дієве освоєння дійсності відбувається раніше ніж здобуття знань (дослідження О.Усової, Д. Менджерницької, Т. Маркової).
- 2. Гра - діяльність свідомо і цілеспрямована.** У кожній грі є значуща для дитини ціль. (Наприклад, нагодувати, покласти ляльку спати тощо).

Молодший вік – ігри мають наслідувальний характер. Поступово стають більш усвідомленими. Діти домовляються про тему і зміст гри, розподіляють ролі, планують діяльність.

3. **Гра - вільна, самостійна діяльність**, що здійснюється за ініціативою дитини, де реалізується її бажання виявити свій задум, по-своєму діяти, змінювати реальне життя. Гра є вільною від обов'язків перед дорослими самодіяльністю. Психолог О. Запорожець вказував, що воля і самостійність в грі виявляються у виборі гри, і змісту, у добровільності об'єднання з кимось для гри, у вільному входженні і виході з гри.
4. **Наявність творчої основи.** Пов'язана з ініціативою, вигадкою кмітливістю, винахідливістю. Гра є засобом розвитку творчості, формування здібностей дітей.
5. **Емоційна насиченість ігор.** У грі діти переживають певні почуття, пов'язані з виконуваними ролями: турбота, ніжність «матері», відповідальність «лікаря», справедливість «вихователя» тощо. У колективних іграх вони виявляють дружбу, товариську, взаємну відповідальність, відчувають радість від результату, долання труднощів.

Функції гри

1. Гра – засіб виховання;
2. Гра – форма організації навчання;
3. Гра – форма організації виховання;
4. Гра – метод і прийом навчання дітей.

Значення гри як засобу всебічного розвитку дітей

1. Дозволяє увійти в світ дорослих.
2. В грі діти засвоюють знання про навколишнє.
3. Гра сприяє соціалізації особистості дошкільників.
4. Гра – засіб розвитку пізнавальних процесів, особливо мислення та мовлення.
5. В грі формується поведінка, характер.
6. Гра супроводжується естетичними емоціями.

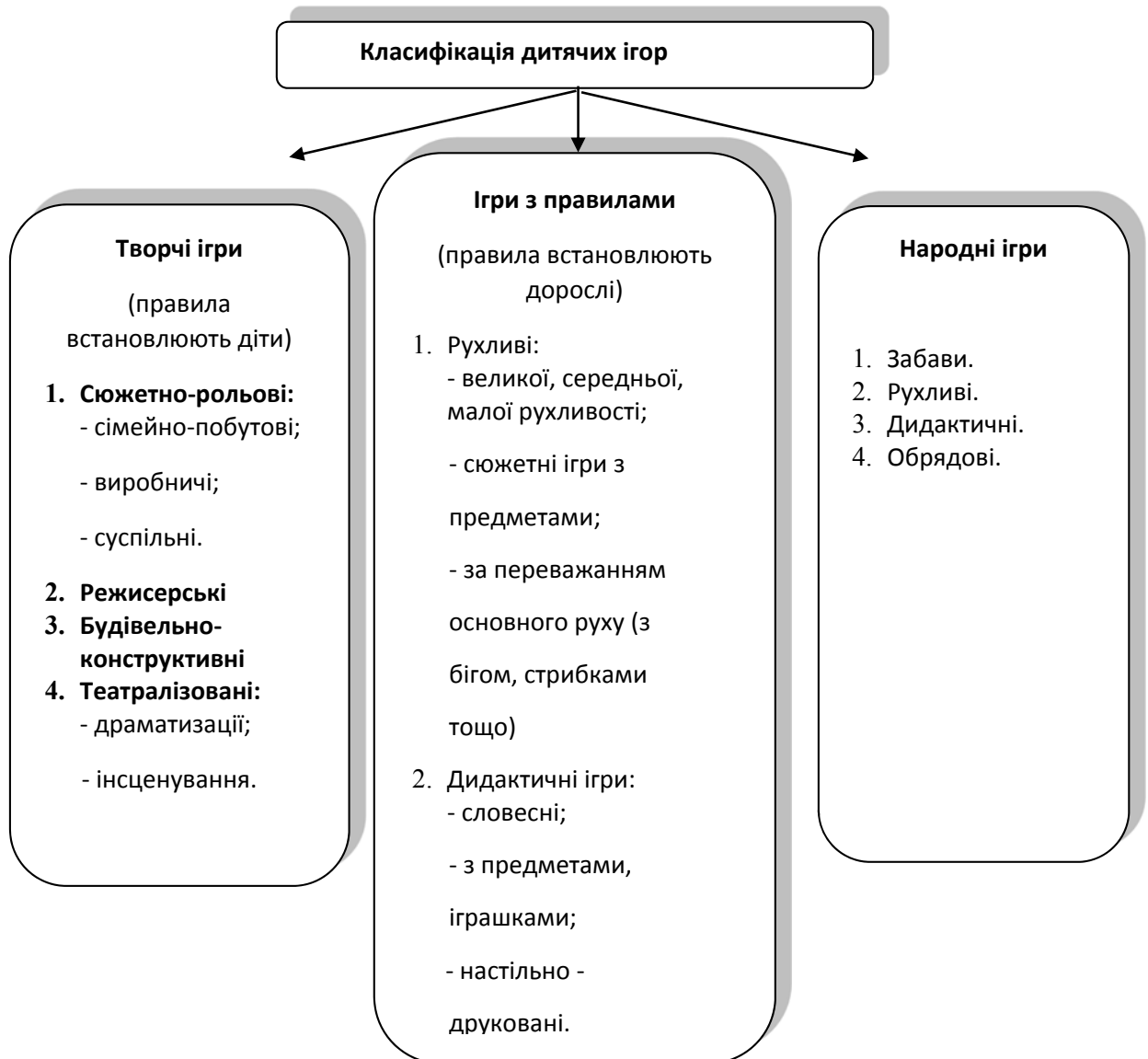
Гра має всі потенціальні можливості для повноцінного розвитку дітей.

Отже, **гра дітей дошкільного віку** – це основний вид діяльності дошкільників тому, що всі новоутворення дошкільного дитинства виникають саме в грі.

2. Класифікація дитячих ігор

Немає більш різноманітного явища в педагогіці, як гра, багата за змістом, характером і формою. Протягом сторіч наукова педагогіка прагне як найточніше класифікувати дитячі ігри.

В сучасній педагогіці та психології прийнята така класифікація:



Дана класифікація є досить умовною. Головна ознака розподілу полягає в тому, що в творчих іграх активність, творчість дітей спрямовані на виконання задуму, розвиток сюжету, а в іграх з правилами – на вирішення завдань і виконання правил.

Крім згаданих різновидів гри дошкільників, у дитячій психології досліджуються також:

ігри на теми літературних творів (Л. П. Бочкарьова, І. Д. Власова, В. А. Гелло, З. В. Лиштван, Т. А. Маркова,);

ігри з тваринами (Е. Янакієва, Болгарія);

ігри у процесі малювання (Т. С. Казакова, Т. С. Комарова, Н. П. Сакуліна, Є. А. Фльоріна);

комп'ютерні ігри (В. В. Безменова, Є. В. Зворигіна, Л. А. Яворончук);

театралізовані ігри (Р. К. Серьожнікова).

3. Характеристика творчих видів ігор

Творча гра є школою моралі, але не моралі в уявленні, а моралі в дії.

Д.Ельконін

Творчі ігри характеризуються тим, що їх створюють самі діти, в них вони відображають свої враження про навколишню дійсність та відношення до неї. Ця група ігор є найбільш розповсюдженою.

Основною особливістю творчих ігор є те, що вони носять самодіяльний і творчий характер.

Самодіяльний характер полягає в тому, вони своєрідно відображають навколишню дійсність, але не копіюють її, а комбінують свої уявлення.

Творчий характер проявляється в тому, що дитина нібито перевтілюється в того кого вона зображує.

Головною **ознакою творчих ігор** є наявність уявленої ситуації, яку створює дитина замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль, відповідно до тих значень, які вона при цьому надає оточуючим предметам (предмети – замітники, символічні дії «нібито».)

Сюжетно-рольові ігри

Сюжетно-рольова гра - це гра, що діти створюють самостійно у відповідності до сюжету («Магазин», «Перукарня»).

Структура сюжетно-рольової гри

- **ігровий задум** - визначення того, в що і як будуть гратися діти;
- **сюжет або зміст гри** - область дійсності, що відтворюється в грі;
- **ролі**, що беруть діти на себе в процесі гри;
- **ігрові дії**, за допомогою яких діти реалізують обрані ролі;
- **ігрове використання предметів**, при якому реальні предмети замінюються іграми.
- **реальні стосунки між дітьми**, що виражаються в репліках, зауваженнях, за допомогою яких регулюється весь хід гри.

Особливості сюжетно-рольових ігор в різних вікових групах

- I. **етап - ранній вік** – діти грають, не вступаючи в контакт, інколи забираючи іграшки.

Етапи розвитку ігрової діяльності в ранньому дитинстві досліджено у працях психологів Ф. А. Фрадкіної, Н. Н. Палагіної, З. В. Зворигіної, С. Л. Новосолової, Н. Я. Михайленко та ін.

У **немовлячому віці**. Закладаються передумови предметно-маніпулятивної гри, ознайомлювальні та відображувальні ігрових дій немовляти. Спочатку дитину приваблюють яскраві, незвичні, блискучі предмети у своєму оточенні. І вона маніпулює ними, щоб роздивитись, ознайомитись. У цьому полягає зміст *ознайомлювальних ігрових дій немовляти*.

З півроку і до півтора років виникають *відображувальні предметно-ігрові дії*. Дитина починає вирізняти в іграшках певні властивості, пов'язувати свої дії та їх результат, в якому виявляється та чи інша властивість предмета: якщо натиснути на гумового зайчика, то він «розмовляє», якщо штовхнути м'ячик, він котиться, а з коробочкою такого результату не отримаєш. Так, дитина складає й розбирає мотрійку чи пірамідку, зминає та рве папір, насипає та висипає з відерця пісок тощо. Значущість особи дорослого у житті дитини стимулює її наслідувати дії дорослих.

Ранній вік. На основі розвитку предметних дій, коли предмети використовуються у звичному суспільно закріпленому їх призначенні, розвивається сюжетно-відображувальний етап **предметно-маніпулятивної гри**. Спостерігаючи за працею дорослих, дитина розкриває для себе сенс дій дорослого з предметами і намагається відтворити його у своїй грі: *дорослий бере мило, щоб вимити руки; сідає за кермо автомобіля, щоб поїхати на роботу тощо*. Предметні дії малюка поступово набувають ознак ігрових дій, чому сприяє дорослий, коли спонукає дитину: *«вилікуй хвору ляльку; йдіть обідати разом із зайчиком»*.

Відмінність ігрової дії від предметної полягає в її *умовному та узагальненому характері; вона не може призвести до реального результату, тому останній носить уявний характер*. Для дитини головним стає не сама по собі предметна дія, а її умовний результат. Малюк виконує своєрідні розумові дії з уявними предметами: *немовби годує котика обідом. Ось дитина гойдає ляльку, наслідуючи схему відповідних рухів дорослого: тримає ляльку під грудьми, гойдає її кілька разів і, маючи на увазі досягнення уявного результату (лялька «заснула»), завершує ігрову дію*.

У **предметно-маніпулятивній грі закладаються основи сюжетно-рольової гри, яка властива дітям з 3-х років**.

Протягом раннього віку ускладнюються **сюжети ігор** за такими ознаками, як кількість персонажів, різноманітність ситуацій. Якщо у перших предметно-маніпулятивних іграх діє один персонаж у певній ситуації, а **схема гри неодноразово повторюється** (кілька разів дівчинка зачісує ляльку), то наприкінці раннього віку в іграх дітей бере участь кілька персонажів, які діють у послідовних різноманітних ситуаціях – відбувається розгортання сюжету. В іграх намічаються **зв'язки між персонажами**, проте вони слабо узгоджені і задаються їх включенням у спільну ситуацію.

Розвиток ігрової діяльності сприяє становленню стосунків між дітьми, в якому вирізняється три етапи.

1. *Перші взаємини між дітьми носять неігровий характер*, хоча й розгортаються з приводу влаштування гри: обрання її місця, розподілу чи обміну іграшками тощо.

2. *Ігри дітей відзначаються характеристикою «поряд, але не разом»*. При цьому виникають інтерес до діяльності однолітків та спроби наслідувати один одному. Прагнення когось з дітей прилучитись до гри іншого малюка викликають в останнього негативні реакції: скарги дорослому, протести з приводу втручання у формі криків, плачу і т. ін. Між дітьми часто виникають конфлікти з цього приводу.

3. *Виникають перші ігрові взаємодії дітей, чому сприяє спільні місце гри та іграшки*. Ігрова взаємодія дітей відзначається наявністю обміну ігровими діями між ними. У таких взаєминах малюки виступають як гравці, кожен з яких виконує свою функцію: *один з них подає «посуд», інший накладає у нього «їжу»*. Зникають скарги з приводу втручання іншої дитини в гру. Якщо хтось виступає ініціатором гри, то він охоче приймає у свою гру однолітка. Виникають оцінки якості ігрових дій один одного, гра може припинитись, якщо одноліток не узгоджує своїх дій відповідно до теми гри. В іграх, що містять «роль у дії», виникають взаємини, зумовлені співвідношенням виконуваних дітьми функцій, що слугують передумовою появи рольових взаємин.

До кінця раннього віку складаються передумови сюжетно-рольової гри, яка інтенсивно розвиватиметься в дошкільному дитинстві.

II. етап - молодший дошкільний вік – об'єднуються по 2-3 дітей. Ігри виникають у відповідності до ігрового середовища. Діти починають грати ситуативно, без попереднього плану. Сюжет збіднілий (2-3 дії) на побутові теми. Ігрові об'єднання не тривалі (до 8-10 хв). Керує вихователь, пропонує сюжет, розподіляє ролі. Конфлікти виникають за володіння тими чи іншими ігровими предметами, іграшками.

III. етап – середній дошкільний вік – об'єднання по 6 - 8 дітей. Діти засвоїли більше досвіду, тому самостійно обирають сюжет. Сюжети більш різноманітні. Ігри на побутові теми + теми праці (виробництва) (наприклад, ремонт). Діти насичують сюжет більшою кількістю ігрових дій, що передають точніше відносини між людьми, копіюють поведінку дорослих. Вихователь допомагає продовжувати сюжет, об'єднати декілька сюжетно-рольових ігор. Гра триває від 20 до 40-50 хвилин. Виникають суперечки з приводу ролі.

IV. етап – старший дошкільний вік. Грають підгрупами за уподобаннями, до 20 дітей. Більш широкий зміст сюжетів, додаються ігри з суспільною тематикою. У грі діти виконують різноманітні ролі, кількість яких з віком

зростає приблизно до 10. Не всі ролі даються дошкільнику однаково добре, 2–3 з них вирізняються як улюблені. Діти спільно обговорюють сюжет, правила. Старші дошкільники чітко дотримуються правил, що витікають з певної ролі, бурхливо реагують на будь-яке їх порушення. Вихователь керує грою непрямо.

Прийоми керівництва сюжетно-рольовими іграми

| Підготовчий етап | Хід гри | Заключний етап |
|---|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Заняття з різних розділів програми. 2. Експерсії. 3. Спостереження. 4. Зустрічі з людьми інших професій. 5. Розповіді вихователя та дітей. 6. Бесіди про професії. 7. Читання художньої літератури. 8. Показ ілюстрацій, картин, фотографій. 9. Використання всіх видів театрів. 10. Спостереження за іграми інших дітей. 11. Дидактичні ігри. 12. Підготовка атрибутів до гри разом з дітьми. 13. Самостійний вибір дітьми іграшок. 14. Оформлення ігрових куточків дітьми та вихователем, батьками. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Допомога у виборі гри: створення ігрової ситуації, бесіда з дітьми. 2. Постановка мети. 3. Обдумування ходу гри. 4. Допомога вихователя у розподілі ролей. 5. Участь вихователя в грі (виконання головної чи другорядної ролі). 6. Показ ігрових дій. 7. Допомога в розгортанні сюжетної лінії. 8. Введення в гру нових ролей, атрибутів. 9. Використання художнього слова. 10. Залучення до гри пасивних дітей. 11. Включення в гру працівників дитячого садка. 12. Пропозиції. 13. Поради. 14. Вказівки. 15. Схвалення. 16. Нагадування забутого сюжету. 17. Об'єднання ігор. 18. Підказка логічного закінчення гри. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Обговорення ходу гри. 2. Бесіди на теми: «Як ми грали», «Як грати, щоб було цікавіше». 3. Оцінка діяльності дітей під час гри. 4. Організація виставок малюнків на тему: «Як ми грали». |

Режисерські ігри

Самостійною групою в системі творчих ігор є режисерські ігри. Маючи спільні з сюжетно-рольовими іграми ознаки, вони постають своєрідним видом діяльності.

Режисерські ігри – ігри дитини з іграшками та їх заміниками за створеним нею сюжетом.

Види режисерських ігор

Індивідуальні режисерські ігри. До них, як правило вдаються діти *молодшого дошкільного віку*. Найчастіше вони розігрують прості явища зі свого життя (годування ляльки, вкладання її спати), поступово (насихуючи гру відображенням взаємин з дорослими (лагідне ставлення матері до малюка, його бажання слухати колискову матері тощо).

Спільні режисерські ігри. Цей тип поширений серед дітей *середнього і старшого дошкільного віку*, кожен учасник гри діє за одного – двох персонажів. Сюжети цих ігор є більш складними і різноманітними. Діти об'єднують в одній грі свої враження і знання, почерпнуті з різних джерел (казок, віршів, мультфільмів). У них зростає кількість дійових осіб, які вступають у значно складніші взаємини, виокремлюються головні й другорядні герої з чітко окресленими ролями.

Будівельні ігри

Будівельні ігри – ігри, у яких розгортання певного сюжету пов'язано із предметними діями по спорудженню та конструюванню з кубиків, конструкторів, допоміжних матеріалів з використанням піску, глини, камінців тощо. Ці ігри дозволяють дошкільнику імітувати трудову діяльність дорослого, розкриваючи перед ним властивості різноманітних будівельних матеріалів, закономірності з'єднання частин та деталей, гармонійне їх співвідношення. Таким чином, будівельна гра містить значний потенціал для розвитку **інтелекту й творчості** дошкільників.

Будівельні ігри та сюжетно-рольові пов'язуються **тісними взаємними переходами**. Створені споруди, будівлі, конструкції охоче використовуються дошкільником для гри сюжетно-рольової: у «побудованих» кімнатах розгортається гра «у сім'ю», у спорудженому «приміщенні» відкривається «магазин» чи «лікарня».

Головна відмінність між будівельними й сюжетно-рольовими іграми полягає у їхньому змісті: будівельна носить **предметний характер**, а сюжетно-рольова – **комунікативний**, коли моделюються відносини між людьми, виступаючими у різних своїх ролях. З віком дошкільників відмінності між будівельними й сюжетно-рольовими іграми все менш помітні: будівельна гра розгортається як сюжетно-рольова з визначенням сюжету й розподілом ролей. Водночас у будівельних іграх є ознаки, спільні з продуктивною діяльністю дошкільників: діти отримують реальний результат у вигляді споруди, архітектурного комплексу.

Ігри-драматизації

В **іграх-драматизаціях** зміст, ролі, ігрові дії зумовлені сюжетом і змістом певного літературного твору, казки. Вони подібні до сюжетно-рольових ігор: у їх основі лежить умовне відтворення подій, явищ, дій і взаємовідносин та присутні елементи творчості. **Своєрідність ігор-**

драматизацій полягає у виконанні дітьми ролей у строгій відповідності до змісту літературного твору. Це **відрізняє їх від режисерських ігор**, де дитина вільно перебудовує сюжет, створює подібний сюжет до відомого їй за літературним твором; а також від театралізованих ігор, де присутній мотив гри «у театр». Як правило, основою ігор-драматизацій слугують казки. У казках образи героїв добре зрозумілі дітям, події розгортаються динамічно, вчинки мотивовані, у сюжеті виділяються чіткі етапи. Зручними для запам'ятовування є віршовані твори. У цих іграх формується мовлення і пам'ять дітей, вони засвоюють глибинний зміст твору, причинну зумовленість по-дій. Розвивається здатність дітей діяти у колективі, узгоджувати свою поведінку з іншими дітьми. Потреба зіграти роль відповідно до змісту казки розвиває здатність дитини виконувати інструкцію, утримувати її у своїй пам'яті.

4.Характеристика ігор з правилами

Ігри з правилами на протигагу творчим іноді називають закритими, оскільки можливості дошкільника модифікувати такі ігри обмежені. Більшість з цих ігор розробляється дорослими, які організують відповідну діяльність дітей.

Рухливі ігри

- їх часто називають «школою довільності»;
- вони приваблюють дітей своїм динамізмом, можливістю фізично активності;
- справляють важливий вплив на розвиток їх психіки й особистості. У їх процесі формуються важливі інтелектуальні якості: спостережливість, уважність, уява, пам'ять. Протягом гри потрібно пам'ятати її правила. У рухливих іграх відбувається спільна гра дітей, завдяки чому виникають мотиви змагання, суперництва, прагнення до кращих результатів. Діти навчаються грати у команді, тобто враховувати дії своїх товаришів, їхні успіхи та помилки, допомагати їм, радіти їхньому успіху, переживати гордість за досягнуті результати.

Компонентами рухливих ігор:

- ігрові дії,
- певне обладнання (м'яч, обруч, прапорець тощо),
- ролі;
- сюжет.

З такими іграми дітей знайомлять дорослі. Згодом діти, добре засвоївши правила, за власною ініціативою розігрують їх. Правила становлять важливу умову проведення рухливих ігор, завдяки якій від дитини вимагається відповідна регуляція своєї поведінки. Набуття навичок саморегуляції стає основою для розвитку в дитини довільності як риси її особистості. *Наприклад, у грі «Вовк та козенята» потрібно уважно стежити за*

поведінкою та намірами «вовка», а хто цього не вмiє – потрапить у його лапи.

Зниження уважності веде до програшу. Дитина повинна наперед уявляти дії партнерів у грі, щоб вчасно «сховатись», «завмерти» тощо.

Дидактичні ігри

- **Дидактичні (навчальні) ігри** дозволяють наблизити процес навчання до вікових особливостей дошкільника. В них тісно переплітаються ігрова та навчальна цілі, поєднується ігрова й пізнавальна мотивація.
- Дитина переживає інтерес та задоволення у процесі таких ігор.
- Має провідне значення у розумовому вихованні дошкільників. Дозволяє **збагатити знання** дітей та закріпити їх у ході виконання різноманітних ігрових завдань. Виступають, насамперед, «школою розуму», розвиваючи **інтелектуальні процеси** дошкільників: здатність розрізняти, об'єднувати, групувати, спостерігати тощо.

У дидактичних іграх також присутні **сюжет і роль**, проте тут вони мають *другорядне значення*, виступають як необов'язкові компоненти.

Компоненти дидактичної гри:

- **Дидактична й ігрова задачі.** Для дорослого, який організовує дидактичну гру, головною метою виступає – **навчальна**. Для дитини вона приховується за ігровою. Її приваблює можливість погратись, отримати задоволення при виконанні певних завдань, що входять у зміст гри. Водночас з віком діти починають розуміти навчальний ефект таких ігор, їх позиція у грі набуває нового нюансу у зв'язку із прагненням стати школярем, навчатись. Як і кожна гра, дидактична містить **уявну ситуацію**. Оволодіння уявною ситуацією дидактичної гри вимагає від дошкільника певних розумових зусиль, пов'язаних з вимогою відгадати, пригадати, уявити, доповнити, забрати зайве тощо.
- **Правила.** Правила дидактичної гри становлять її провідний елемент, вони чітко пояснюються дитині перед початком гри, а також нагадуються у процесі її виконання. Відхід від правил гри робить її або нецікавою, або перетворює на інші різновиди ігор (*гра у «Рослинне лото»*). Як зазначає Г. А. Урунтаєва існують умови, що забезпечують дотримання правил у дидактичній грі, а саме: – колективна організація діяльності, гравці погоджують свої дії й контролюють виконання правил однолітками; – створення різновікових об'єднань, коли старші діти передають свій ігровий досвід молодшим і виконують роль навчаючого.
- **Ігрові дії** на основі виконання певних розумових операцій (аналізу, синтезу, порівняння, аналогії). Як і кожна гра, дидактична містить **уявну ситуацію**. Оволодіння уявною ситуацією дидактичної гри вимагає від дошкільника певних розумових зусиль, пов'язаних з вимогою відгадати, пригадати, уявити, доповнити, забрати зайве тощо.
- **Результат.**
- **Дидактично-ігровий матеріал.**

Комп'ютерні ігри

Сьогодні з'явилися дидактичні ігри на основі комп'ютерних програм. Серед **комп'ютерних ігор** вирізняють **дидактичні, реактивні розважальні ігри, ігри-змагання**. Всі вони, на думку В. В. Безменової, становлять групу закритих комп'ютерних ігор, де всі компоненти закріплені досить жорстко. У відкритих, чи креативних іграх, вирізняються компоненти, які дитина визначає сама. Це, передовсім, ціль гри. Відкрита гра дозволяє відтворювати й розвивати образ світу дитини, спонукає дітей до спілкування, в ній виробляється висока самооцінка, рефлексивні вміння. Завдяки комп'ютеру дитина має можливість бачити продукт своєї уяви у грі, відновити процес створення гри (І. О. Івакіна).

Особливостями використання комп'ютерних ігор для дітей є наступні положення (Є. В. Зворигіна, Л. А. Яворончук):

- Комп'ютерні ігри – засіб виховання, навчання, діагностики й психічного розвитку дітей, ефективний засіб, формування й корекції ігрової діяльності;

- Комп'ютерні ігри поряд з традиційними іграми включаються у педагогічний процес дитячого садка;

- У комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах звичайними засобами важко або й неможливо зрозуміти й засвоїти;

- Комп'ютерні ігри вимагають особливої організації, можуть поєднуватись із самостійними творчими іграми, бути складовою частиною занять.