

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ Г.С. СКОВОРОДИ  
КАФЕДРА СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ**

**ПЕДАГОГІЗАЦІЯ СОЦІАЛЬНОГО  
СЕРЕДОВИЩА В РОБОТІ З РІЗНИМИ  
СОЦІАЛЬНИМИ СУБ'ЄКТАМИ**

**МАТЕРІАЛИ  
НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ  
22 ЛИСТОПАДА 2016 РОКУ**

Затверджено редакційно-видавничою  
радою Харківського національного  
педагогічного університету  
імені Г.С. Сковороди  
протокол № від р.

**ХАРКІВ – 2016**

Аналіз поняття «соціально-педагогічна підтримка» дає можливість розглядати її як поліфункціональну діяльність педагога суспільного інституту, яка має забезпечити розвиток індивідуальності старшокласників, їх самореалізацію; процес створення умов для подолання перешкод в інтелектуальному, моральному, емоційно-вольовому розвитку; допомогу в самостійному досягненні бажаних результатів у різноманітних сферах життєдіяльності. Феномен соціально-педагогічної підтримки можна інтерпретувати як основний принцип всієї гуманістично-орієнтованої системи освіти, що передбачає організацію взаємодії дорослого та дитини в комфортних умовах для її особистісного самовизначення.

На основі вищезазначеного, можна стверджувати, що актуальною проблемою сучасності є створення відповідної соціально-педагогічної підтримки в системі життєвого самовизначення сучасних старшокласників, від рівня та якості якої буде залежати успішне особистісне, професійне самовизначення та самореалізація.

**Шуть М.М.**

кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри соціальної педагогіки,  
Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди

## **ГРА ЯК ДЕТЕРМІНАНТА ОНТОГЕНЕЗУ ОСОБИСТОСТІ ТА ТЕХНОЛОГІЯ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Гра, з'явившись в онтогенезі живих організмів як реакція-відповідь, як сама умова життя, вже ніколи не губиться в процесі еволюції. Велика кількість ігрових елементів, які вкраплені в життя, переплелися з ним настільки, що важко провести грань між грою і боротьбою за існування. Всі живі організми постійно ведуть свою вічну гру в природі за неї і проти неї, поновлюючи себе, видозмінюючи і вдосконалюючи, здобуваючи нові якості, функції, можливості, компоненти. Різноманітність і багатобарвність елементів природи є найпереконливішим доказом цього безкінечного динамічного творчого процесу.

Для людини гра вийшла за межі безпосередньо біологічного значення, ставши не тільки і не стільки активною грою за біологічне виживання, скільки умовою відбування всіх форм її діяльності. Первісна біологічна гра поступово наповнилася істинно людським - соціальним, культурологічним і філософським змістом. Гра і життя утворили своєрідний континуум (лат. continuum - неперервне). Життя є грою-боротьбою за своє власне «Я».

На сьогодні гра переконливо довела свою значущість як ціннісний для людини вид діяльності. Гра визнана унікальним феноменом людської культури, який супроводжує її впродовж усього життя в усіх сферах діяльності людини (військова справа, наука, юриспруденція, бізнес, менеджмент, політика, журналістика, дизайн, мистецтво, спорт тощо). Рекомбінація елементів життєвого досвіду, моделювання теорій, подій, ситуацій, передбачень, пошук

нових смислів, орієнтирів, цілей та побудова алгоритмів досягнення таких є не що інше як гра.

Гра є моделюванням дійсності й означуванням певного фрагменту її. Під таке широке трактування підпадає і самокерування поведінкою, і відтворення, успадкування та примноження суспільного досвіду, і формування та узагальнення творчих компетенцій особистості й т.п.

Гра є особливим квалітативним діяльнісно-емоційним полем, у якому при певній загальній регламентації (встановлення мети, введення деяких правил, алгоритм процесів) зберігається можливість моделювати індивідуальний шлях проходження до мети, систему зчленовування певних елементів досвіду, систему відносин в ігровому спілкуванні. При цьому відбувається тонізація всього спектру позитивів суб'єктів ігрового процесу, стимулювання їх творчого саморозкриття і гармонізація взаємних стосунків членів групи. Гра виховує, навчає, розвиває, адаптує, стимулює, заохочує, мотивує.

В моделі нашого «суспільного імені» («людина», «люд», «люди» від лат. «*ludus*», «*ludere*» - що значить «гра», «грати», «гравець», «школа» (у значенні «вправляння»), «забавка», «жарт», «розвага», і навіть «літургічна вистава») закладено людству бути активними, гнучкими, готовими до дії, емоційно піднесеними, радісними. Людина-граюча (*homo ludens*) є стільки ж значущою, як і людина розумна (*homo sapiens*) чи творчо діюча (*homo faber*). Більш того, це є три форми одного синкретичного «Я» людини.

Важелі ефективного керівництва грою можна отримати в разі врахування закономірностей психічного розвитку людини та особливості діяльнісних проявів і потреб її. Загальновідомо, що кожному періоду життя людини (раннє дитинство, переддошкілля, дошкільний, молодший шкільний, підлітковий, юнацький, зрілий, літній, старечий вік), її психічному та соціальному розвитку є відповідний домінуючий, або провідний вид діяльності (періоди: безпосередньо емоційного контакту з матір'ю, предметно-маніпуляційної, ігрової, навчальної діяльності, інтимно-особистісного спілкування підлітків, професійно-навчальної та професійної діяльності – Л.С. Виготський, А.Н. Леонтьєв, Д.Б. Ельконін). У них виникають і формуються відповідні психологічні новоутворення, що вказують на входження особи в новий період. Перелічені вище види діяльності в ході генезису детермінуються, згортаються, і, утворюючи ядро для продуктивно-творчої діяльності свого ж типу, закладають механізми наступних типів діяльності.

Врахування онтогенетичних особливостей людини, знання її потребнісної сфери дозволяє фахівцю запропонувати суб'єктам саме ті ігри, які потрібні представникам даного віку, використати саме ті прийоми, методи та форми включення мотивації до гри й оптимізації ігрових процесів, які є сприятливими та необхідними для гармонічного розвитку людини.

Загальна траєкторія розвитку змісту ігор має такий вигляд: від ігор, в яких основним змістом є сенсорно-емоційна та предметна діяльність, до ігор, в яких відбиваються взаємини між людьми, до ігор, в яких змістом виступає засвоєння правил суспільної поведінки і позитивних взаємин та підкорення їм, до ігор на самовдосконалення в найширшому діапазоні.

Діти, що не грали в дитинстві, в підлітковому та юнацькому віці, мають значно менші шанси реалізуватися в таких видах людської життєдіяльності, які вимагають продуктивних абстрактного мислення, уяви, уміння мислити образами, символами («Дистрофія гри невиліковна» – В.П. Зінченко). Гра допоможе визначитись у позитивах і негативах напрацьованих взаємин, пізнати глибину власної емоційності, впливовості, підкорення. Гра дозволить набути комплекси різнобічних умінь та навичок і перевірити рівень практичної компетенції. З досвіду ігрових відносин та рішень черпаються зразки для розв’язання нових посталих завдань, а значить, гра стимулює творчі вдатності.

Дослідження особливостей психологічного й соціального розвитку людини та відповідних віку діяльнісно-практичних прагнень її дозволяє виокремити комплекси ігор, впровадження яких оптимізує зростання й примноження всіх потенцій людини. Адже «гра для дітей є спосіб навчитися тому, чому їх ніхто не спроможний навчити» (Л. Френк). Такі ігри повинні стати педагогічними цілями чи завданнями для батьків, педагогів і вихователів, а також для прогресивного ігромайстра.

**Таблиця 1**

**Система ігор відповідних віковим особливостям людини**

№	Вік та відповідна йому провідна діяльність	Напрями актуальних для віку ігор
1	Період безпосередньо емоційного спілкування з матір'ю (з народження до року)	Сенсорно-моторні ігри: зорово-рухові та слухо-рухові (перші покликані концентрувати увагу на руховому об'єкті, стежити за ним; другі – вчать орієнтуватися у звуковому просторі, стежити за витоками звуків (здіянні параметри звуку: висота, гучність, тембр, згодом інтонація, темп, ритм, характер)); тактильно-дотикові, ігри на виявлення і проявлення емоцій (реакція на зовнішні події), мімічні, звукоімітаційні (ігри з власним голосом і звуками); маніпуляційні ігри з предметами (звукові іграшки тощо).
2	Період предметно-маніпуляційної діяльності (1-3 роки)	Ігри на координацію рухів, груп м'язів тіла, роботи м'язів рук, координацію між оком і рукою, ігри на координацію себе у просторі (тренування вестибулярного апарату), на тренування способів захоплення предметів руками, фізичні ігри на тримання рівноваги, на напрацювання спритності, витривалості, ігри з предметами різних об'ємів, основними геометричними формами, кольорами; розвиваючі мовні (Що це?, А ще де?, Що з цим можна робить?, Хто це?, Що в нього є?, Де це? і графічні (залишати «сліди») ігри. Комбінаторні ігри та конструктори: різновиди кубиків, пірамідок, мозаїк, простих «пазл», “Лего”, викладання картин з різнорідних матеріалів, предметів, аплікації.

№	Вік та відповідна йому провідна діяльність	Напрями актуальних для віку ігор
3	Період ігрової діяльності (3- 6 років)	Функціонально-процесуальні предметні, сюжетно-рольові. Ігри на розвиток мовлення, математичних уявлень, логічної структури мислення. Ігри-драматизації, театралізації, ігри-етюди, експромти зі змінними «ролями», психогімнастичні ігри на розвиток виразності рухів, емоційно-почуттєвої сфери, мови почуттів. Ігри-корекції на розвиток корди-нації рухів, функціонування опорно-рухового апарату, дрібну моторику; творчі ігри, розваги, ігри-фантазії.
4	Період навчальної діяльності (6 – 10 років)	Дидактичні, пізнавальні, заохочувальні, ігри-праця, ігри на розвиток зосередженості, згуртованості, співпрацю, ігри-оптимізатори взаємин з однокласниками; ігри-«криголами», ігри-релаксації; ігри-імпровізації, ігри-мандрування, ігри на місцевості, рухливі, заочні, настільно-друковані.
5	Період інтимно-особистісного спілкування та суспільно-корисної праці (10 – 15-16 років)	Ігри на розвиток умінь і навичок згуртовуватись, шукати взаєморозуміння, спілкуватись, зняття тактильного бар'єру, «криголами», ігри на розвиток швидкості реакцій, орієнтування в просторі, часі, на розвиток здібностей генерувати ідеї, приймати рішення, ігри на знайомство, на пошук способів рішення творчих завдань; ігри трудові, «колективні творчі справи»; ігри-корекції, ігри-тести, авто-ігри; ігри спортивні, ландшафтні (табори індійців, русичів, січовиків та ін.), соціо-ігри (толкієністи, лицарі тощо).
6	Період навчально-професійної діяльності (16 – 21 рік)	Профорієнтаційні ігри, ігри-тести на дослідження своїх можливостей і здібностей, ігри на розвиток відповідних якостей, імітаційні та творчі ігри, дистанційні комп'ютерні ігри, соціокультурні ігри, ігри на співробітництво, психологічні ігри, спортивні ігри, авто-ігри.
7	Період професійної діяльності (від 21 року)	Ігри на самопізнання (ігри-тести), на самовиховання (ігри-корекції); на розвиток професійних вдатностей (імітаційні, рольові, ділові, організаційно-ділові); ігри релаксації, ігри-розваги, розіграші, ігри-фокуси, спортивні ігри, телевізійні та рекламні ігри (Інтернет, ЗМК, мобільний зв'язок).
8	Ігри наскрізні (для будь-яких діяльнісних періодів)	Ігри на розвиток психологічного (увага, різновиди мислення, пам'ять, уява, емоції) та соціально-адаптивного (напрацювання тактик і стратегій спілкування) комплексів; розважальні та дозвіллеві ігри, комплексні ігри-свята, ігри-релаксації; настільні ігри, кімнатні і дворові колективні ігри, спортивні ігри. Бажано впроваджувати й чергувати ігри-поєдинки, ігри групові та ігри командні.

Основною якістю впроваджених ігор повинні стати ампліфікація (лат. *amplificatio* – примноження, збільшення, збагачення) і творчість.

Вказані якості ігрової діяльності виражаються через: збільшення вимог до гравців, об'ємів дій, інформації, правил, введення нових непередбачених учасників, ситуацій, нових якісних рівнів складності рухів, поведінкових реакцій, вчинків, більш яскравого проявлення емоцій, інтелекту, демонстрацію нових рішень і творчих знахідок (ідеї, умови, середовище, ходи, шляхи, якості), нового реквізиту, нових дій із ним чи нових шляхів його використання тощо. Стимулювання таких якостей дозволить запобігти згасанню інтересу до гри, ігрової й пізнавальної діяльності та пов'язаних з ними мікропроцесів і нівелювати можливі негативні настрої, викликані репродуктивністю дій і прогнозованістю подій.

Навіть самий поверхневий погляд на гру та її можливості стверджує: кожна гра є педагогічною або за певних обставин може стати такою. Педагогічність гри характеризується перш за все виводом гравців на вчинки, на співдію, на активне реальне культурне спілкування в найширшому розумінні цього слова! А значить – на новий рівень свідомості, знань, творчості.

Здійснювати такого рівня й такої якості роботу може тільки відповідно підготовлений фахівець. Справжній ігромайстер є поперед усього соціальним педагогом, педагогом-психологом, який піклується про успішність кожного гравця, про розвиток його ігрової культури як основи життєтворчості, і, при цьому, несе відповідальність за власні дії. І навчати соціального педагога ефективній організації гри теж є справою суто педагогічною. Бо такий уявляється нам не стільки носієм банку адаптованих ним ігор чи ігрових форм, скільки проектувальником росту духовно-практичних сил особистостей та особливих, позитивно стимулюючих взаємин.