ВІСНИК ЛЬВІВ. УН-ТУ *VISNYK LVIV UNIV.*
Серія педагогічна. 2004. Вип.18. С. 163–171 *Ser. Pedagog. 2004. N 18. P.163–171*

ТЕОРІЯ І ПРАКТИКА СУЧАСНОГО ВИХОВАННЯ

УДК 371.213.3≅ 371.382

РОЛЬ ВИХОВНИКА В ОРГАНІЗАЦІЇ ДИТЯЧОЇ ТА ПІДЛІТКОВОЇ ГРИ

Ольга Чабан

Львівський національний університет імені Івана Франка,
вул. Дорошенка, 41, 79000 Львів, Україна

Розглянуто досвід французьких педагогів в організації ігрової діяльності дітей на дозвіллі: виховні аспекти гри та чинники, що зумовлюють її вибір. Виділено важливі етапи підготовки та проведення гри.

Ключові слова: етапи організації гри, ігровий цикл, фази ігрового циклу.

Багато вітчизняних і зарубіжних педагогів та психологів звертають увагу на роль гри у психічному розвитку дитини, її особистісному становленні, а також у навчально-виховному процесі.

Дослідження у цій галузі сягають часів античності. Видатний філософ Платон першим звернув увагу на дитячі ігри як засіб підвищення ефективності навчання, пізнавальної діяльності учнів, формування у них соціальних якостей і практичних навиків. Гру він розглядав як засіб цілеспрямованого впливу на дітей та вказував на необхідність педагогічного керівництва дитячими іграми [10]. Відомий римський оратор Марк Фабій Квінтіліан вбачав у грі важливий засіб для розвитку дітей і наголошував, що у процесі гри треба знати міру, "щоби тоді, коли гра використовується недостатньо, не виникла ненависть до навчання, а тоді, коли її багато – звичка до бездіяльності" [2, с. 71].

У працях французького просвітителя Ж. Ж. Руссо гра розглядається як спосіб фізичного вдосконалення дитини та її розвитку. Саме у грі розвиваються не лише фізичні здібності, а й "вправляються" відчуття дотику, уміння бачити, розрізняти, слухати і чути. Діти мають усвідомити необхідність і користь таких занять [7, с. 249]. Руссо схвалював гру, якій мають активно сприяти вихователі, організовувати її і спрямовувати у правильне русло.

Важливого значення надавали грі Я. Коменський, Д. Локк, К. Ушинський, С. Русова, П. Каптєрєв. Зокрема, П. Каптєрєв визначив і обґрунтував межі втручання дорослих в ігри дітей [4, с. 109–110]. Його думки поділяв С. Т. Шацький, справедливо називаючи гру "життєвою лабораторією

© Чабан Ольга, 2004

дитинства", ефективне функціонування якої неможливе без цілеспрямованого впливу дорослих: "…у грі має бути метод, має бути продумана послідовність дій. Вибирати ігри треба з враховуванням віку їхніх учасників, правильно розподіляючи дітей за групами " [13, с. 263].

Вивчали гру як стимул багатогранного розвитку особистості й радянські психологи, зокрема Л. С. Виготський, Д. Б. Ельконін, А. Н. Леонт'єв, Ф. І. Фрадкіна та ін. Гру як соціально-педагогічний феномен досліджував С. А. Шмаков.

Останнім часом з'явилися окремі праці з проблем підготовки вчителів початкових класів до використання гри у навчально-виховному процесі школи. Зокрема, цікаві дослідження Г. В. Воробей (використання народних ігор і забав у роботі з молодшими школярами) та Н. В. Сулаєвої (підготовка вчителя початкових класів до використання дидактичної мистецької гри у навчально-виховному процесі).

Щораз більше з'являється праць, присвячених інтерактивним методам та новітнім технологіям навчання, в основі яких є гра (Г. П. Щедровіцкий, Д. Г. Левітес, В. Л. Бабуріна, А. Л. Ліфшіц, В. Ф. Комаров, Ю. В. Геронімус, Н. В. Сискіна, І. М. Дичаківська та ін.).

Дуже поширеними стали психологічні тренінги, що базуються на грі. Цікаві та надзвичайно популярні праці німецького психолога К. Фопеля [12].

Миставили за мету дослідити роль виховника в організації дитячої та підліткової гри на дозвіллі, висвітлити досвід, набутий у Франції під час стажування виховників дитячих таборів і центрів відпочинку.

Насамперед зазначимо, що у науковій літературі (П. Ф. Каптєрєв, С. Т. Шацький) частково висвітлюється ця проблема, проте недостатньо звертається увага на її практичну сторону.

Гра – це не вимушена діяльність, а джерело радості й задоволення, органічно пов'язане з навчально-виховним процесом. Для дитини все є грою. Цікава гра є фізіологічною, фізичною, розумовою та чуттєвою потребою здорової дитини. Гра виховує та розвиває, вчить спілкуванню з іншими. За допомогою гри дитина самоствердкується, навчається долати труднощі, пізнає радість перемоги та розчарування невдачі, що має велике значення для формування вольової та оптимістичної особистості. Якщо ж дитина не виявляє бажання брати участі у грі, то виховник повинен проаналізувати ситуацію, з'ясувати причини, можливо, вона сором'язлива, фізично слабка чи хвора. Не слід силоміць змушувати дитину до гри, а треба лише намагатися зацікавити її.

Французькі педагоги виділяють декілька виховних аспектів гри:

• *фізичний.* Дитина реалізує свою енергію, тренує опорно-руховий апарат, розвиває вправність, швидкість, силу;

• *психологічний.* Концентрується увага, формується відвага, віра в себе, розвивається воля, рішучість, контроль азарту й імпульсивності, чесність, самодисципліна у дотриманні правил гри, почуття оптимізму та гарного настрою, стриманість реакції на невдачу;

• *пізнавальний та інтелектуальний*. Пізнання навколишнього середовища, засвоєння досягнень науки і техніки, здатність самостійно приймати рішення в екстремальній ситуації, набуття досвіду та вміння його використовувати;

• *соціальний.* Навчання співжиттю в колективі, виховання поваги до окремої особистості зокрема і до суперника та до групи в цілому, почуття відповідальності за доручену справу.

Виховник, який організовує ігрову діяльність, повинен вміти підібрати ігри, які найбільше відповідають певній віковій групі дітей.

Діти від 4 до 6 років віддають перевагу індивідуальним іграм. Їхні ігри спонтанні та короткотривалі. Дошкільнята полюбляють вивчати різні предмети і речовини (пісок, вода, цукор та ін.). Малюку потрібно допомогти створити куточок для ігор (ляльковий будинок, гараж, леґо), який стане його маленьким казковим світом, де він сам собі господар. Коли дошкільнята бавляться разом, кожен сприймає гру по-своєму (наприклад, гра "Магазин"). У дошкільному віці важко організувати групові ігри: естафети, змагання, матчі.

Від 7 до 11 років дитина відчуває потребу гратися зі своїми товаришами, віддає перевагу спортивним іграм у команді, змаганням. Таким чином вона пізнає інших та себе саму. Для дітей цього віку виховник повинен підбирати ігри з простими правилами та поступово ускладнювати їх, нормуючи навантаження і враховуючи втомлюваність учасників.

У 12–14 років погляд на гру змінюється. У цьому віці дітям притаманне захоплення героями (пірати, індійці, детективи). Гра стає справжньою пригодою. Діти "живуть" лише заради своєї групи. Правила гри є складніші та водночас простіші для ініціативи та фантазії. Дітей можна залучати до підготовки гри.

Підлітки 15–18 років схиляються до вибору спортивних ігор з чітко визначеними правилами. Вони здатні вести й арбітрувати гру [15].

Виховник організовує гру, ретельно продумує її організаційні етапи, спрямовує у потрібне русло.

Гра вибирається відповідно до віку дітей, кількості учасників гри, інтересів і бажань дітей, години. Підготовка гри: вибір місця проведення гри, підготовка інвентаря, інструктування учасників, санітарно-медичне забезпечення гри.

Ігри можуть проводити як у приміщенні, так і на дворі. Виховник вибирає відповідне і найзручніше місце для гри: спортивний зал, майданчик,

стадіон, двір, галявину тощо. Ігровий простір має бути безпечним для дитини. Гра на свіжому повітрі не переноситься у закрите приміщення. Якщо ж раптово змінилася погода, то виховник повинен бути готовим до проведення іншої гри.

Перед початком гри виховник обмірковує правила гри, з'ясовує вміння і навики майбутніх її учасників. Наприклад, якщо у грі заплановано подолання відстані 500 м на велосипеді, то потрібно знати, чи всі діти вміють їздити на ньому, чи знають, як перемикати швидкості. Виховник готує необхідний для гри матеріал, перевіряє його безпечність, інформує дітей про форму одягу (спортивне взуття, накидка від дощу, панамка тощо).

Зазвичай ігрова діяльність охоплює не одну–дві, а цілий цикл ігор (вісім–десять), підбір і послідовність яких залежить від багатьох чинників. Найголовніші з них – вік гравців і година. Для полегшення проведення такого циклу залучається декілька виховників, кожен з яких організовує та відповідає за проведення двох–трьох ігор. Завдяки цьому інші виховники мають змогу стежити за розвитком гри та поведінкою її учасників, арбітрувати та допомагати головному ведучому. Якщо якась дитина у процесі гри травмувалася, один з виховників має змогу відвести її до медпункту, не залишаючи інших дітей без нагляду. Якщо пошкодження незначне, дитині надається допомога на місці. Отож під час проведення гри в організаторів повинна бути напоготові аптечка. Якщо ж гра проводиться поза межами табору (довготривалі змагання), виховник повинен мати, крім аптечки, мобільний телефон та адреси найближчих медичних установ.

За годиною проведення ігри поділяють на денні та вечірні. Цей поділ зумовлений вимогами до динаміки емоційно-ігрового навантаження учасників гри (рис. 1).

Вісь x відображає фази денного ігрового циклу, вісь y – рівень емоційно-ігрової активності учасників. Як бачимо (див. рис. 1), у денному ігровому циклі виділяють три фази: ініціалізацію, розпал гри та заспокоєння. Кожна фаза триває приблизно 1/3 часу від загальної тривалості ігрового циклу [15]. Вечірній ігровий цикл містить ще одну фазу – зменшення активності, що передує заспокоєнню. ЇЇ призначення – не зменшуючи ефективності гри, поступово заспокоювати дітей перед сном.

Надзвичайно важливою є форма реалізації фази ініціалізації гри. Вона має вирішальне значення для пробудження у дітей мотивації до гри, ініціативи й активності. Для прикладу розглянемо два варіанти дій виховника, який організовує гру, метою якої є навчання орієнтуватися по карті, набуття туристчно-спортивних навиків.

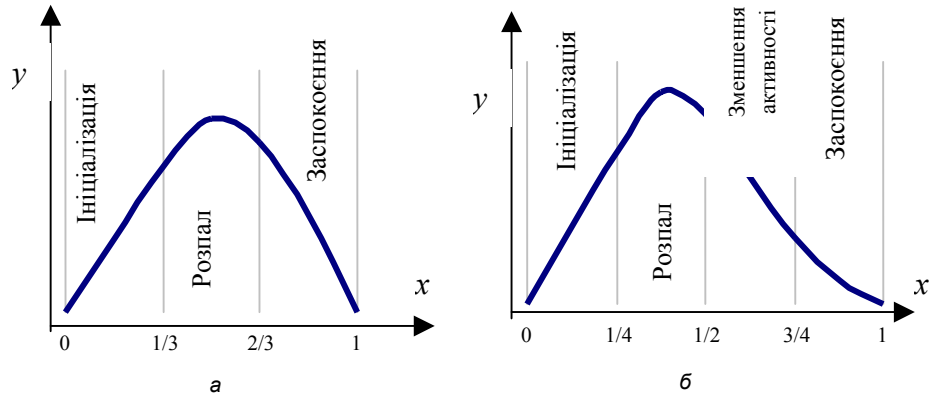

Рис. 1. Динаміка емоційно-ігрового навантаження учасників гри:
а – денний, *б* – вечірній ігровий цикли

Варіант 1. Виховник звертається до групи дітей: “Діти, зараз ми змагатимемось. Прошу поділитися на дві команди. Ваше завдання – якнайшвидше добратися до пункту, який позначено на карті буквою С. Дорогою ви повинні…”. Не важко передбачити реакцію дітей на таку пропозицію.

Варіант 2. Виховник заходить у приміщення, де відпочивають діти. Він переодягнений у вождя індіанського племені (одяг, атрибутика, макіяж). У нього старечий голос, стримані жести. У руках у вождя нашвидкоруч намальована карта, де позначено острів, на якому росте чарівна рослина. Лише вона допоможе видужати його хворій дочці. Старий вождь розказує про це дітям і просить допомогти знайти цю рослину. Йому потрібні два загони найвідважніших, найспритніших і наймудріших воїнів, якими керуватимуть його вірні помічники: Соколине Око та Швидка Стріла. Ці два персонажі теж переодягнені в індіанців. Ними можуть бути як інші виховники, так і старші діти, підлітки.

Формуються команди з дотриманням певних правил: однакова кількість учасників і фізична підготовленість команд. Кожна команда придумує собі назву (“Відважне Серце”, “Золота Земля”), гімн або бойовий клич, зав’язує однакові хустинки, розмальовують обличчя (цятки на носі, лінії на щоках тощо). Співаючи та викрикуючи, команди вирушають у подорож.

Початок гри. Вождь племені пояснює правила гри. Усі предмети, як і люди, набувають нових ролей у цьому новому містичному світі. Тому

футбольний м'яч вже не просто м'яч, а оберіг, звичайні палки – індіанські стріли. Отже, пояснюючи правила, вождь змушує дітей цілком поринути у гру.

Важливий вибір позиції ведучого щодо учасників під час пояснення правил гри (рис. 2). Правильним вважається розташування, коли всі учасники мають змогу бачити і чути ведучого, так зване розташування півколом (див. рис. 2, схема 1). Ведучому не слід ставати у середину кола (схема 2) чи пояснювати правила командам, які розташовані у шеренгах (схема 3). У жодному випадку не можна, щоб двоє ведучих пояснювали правила гри окремо одній та іншій команді (схема 4), бо можна подати неоднакову інформацію.

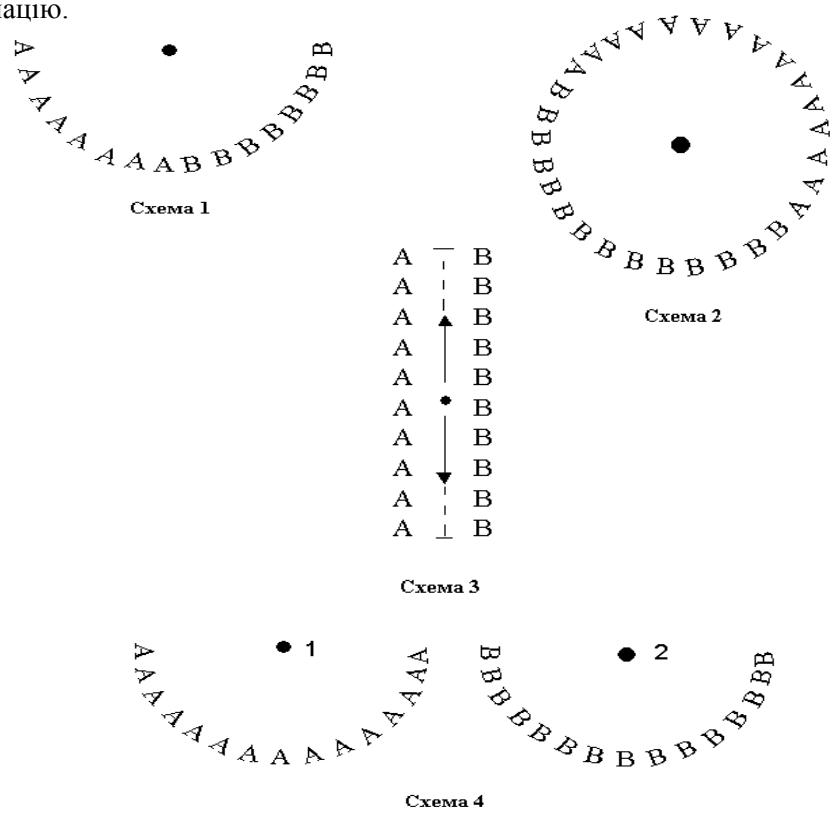

Рис. 2. Позиції ведучого під час пояснення правил гри:

● – ведучий; А – гравці команди А; В – гравці команди В

Ведучий повинен пояснювати правила чітко і зрозуміло. Вони не мають бути дуже складними. Якщо правила не є легкими, можна попросити учасників спробувати зіграти декілька хвилин, щоб перевірити, чи все зрозуміло.

Ведучий повинен стежити за емоційно-ігровим навантаженням гри. Фаза ініціалізації повинна охоплювати не більше ніж 1/3 загального часу і починатися зі спокійних ігор з поступовим переходом до жвавіших.

Розпал гри – це дуже відповідальний етап, період ймовірних травм (утомленість, надмірне збудження, перенапруження під час фізичних випробовувань). Виховники повинні особливо стежити за безпекою дітей. У разі потреби робити певні зауваження, застерігати під час гри чи навіть припинити гру.

Остання фаза циклу – повернення до спокою**,** яка забезпечить перехід учасників гри від стану збудження до стану психічної та фізичної рівноваги. Закінчення гри не менш важливе, ніж її початок. Підводиться підсумок результатів, оголошуються переможці (нагороди, дипломи, золоті та срібні медалі повинні бути для всіх, а не лише для переможців).

Ведучі повинні залишатися в своїй ролі до кінця. Недопустимо, щоби вони знімали з себе індіанський одяг при дітях за декілька хвилин до закінчення гри чи під час оголошення результатів.

Гра закінчена, але на ігровому майданчику залишилися стріли й оберіг. Їх треба скласти на місце. Виховник може попросити дітей допомогти йому. Зазвичай вони охоче допомагають. Однак у жодному випадку за прибирання майданчика не несе відповідальність команда, що програла.

Виховник повинен розподілити час, щоби дитина мала змогу відпочити, помитися і переодягнутися перед наступною діяльністю.

Після проведення ігрової діяльності організатори аналізують її за певними критеріями за трибальною шкалою: 1 бал – посередньо, 2 бали – добре, 3 бали – дуже добре. У цьому допомагає така таблиця:

Критерії	Бали		
	1	2	3
Відповідність гри віковій групі			
Дотримання динаміки емоційно-ігрового навантаження			
Матеріальне забезпечення			
Доступність пояснення правил			
Фантазія			
Безпека			
Рівень мотивації та задоволення дітей			

У навчально-виховному процесі використовують різноманітні ігри. Зокрема, крім вищезазначених рольову гру, гру за правилами, ігрову драматизацію, гру-знайомство, настільну гру, гру в закритому приміщенні, ігри для дошкільнят з піснями і танцями, довготривалі ігри тощо.

Ігрові методи сприяють розвитку практичних умінь і навиків, створюють атмосферу співпраці між педагогом і дітьми, передбачають розвиток ерудиції, кругозору, навчальних і професійних інтересів, а також розвивають самостійність, ініціативу і творчість.

---

1. *Воловик А. А., Воловик В. А*. Педагогіка дозвілля: Підручник. Х., 1999.

2. Воспитание человека / Сост. и предисл. Н. И. Монахова. М., 1989.

3. *Выготский Л. С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития: Хрестоматия. С. Пб., 2001. С. 56–79.

4. *Каптерев П. Ф.* Избранные пед. соч. М., 1989.

5. *Кашуба Л. І*. Навчання через гру: Метод. рек. Тернопіль, 2001.

6. *Коломинский Я. Л., Панько Е. А*. Учителю о психологии детей шестилетнего возраста: Кн. для учителя. М., 1988.

7. *Коменский Я. А., Локк Д, Руссо Ж.-Ж., Песталоцци И. Г.* Педагогическое наследие. М., 1989.

8. *Левис Д. Г*. Практика обучения: современные образовательные системы. Москва; Воронеж, 1998.

9. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии / Под. ред. С. А. Смирнова. М., 1998.

10. *Платон.* Законы // История сциальной педагогики: Хрестоматия. М., 2000. С.27–29.

11. *Потапова Л. В*. Гра як засіб виховання особистості: історичний екскурс // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: Зб. наук. пр. К., 1999. Кн. 2.

12. *Фопель К*. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения. Ч. 2. М., 2001.

13. *Шацкий С. Т.* Избранные пед. соч.: В 2 х т. М., 1980. Т.1.

14. *P. Kraushaar* B.A.F.A. Le jeu 4. C.F.A.G. TOPO 02. WPS.

15. TOPO du stade B.A.F.A. Le Jeu. C.F.A.G

EDUCATOR'S ROLE IN GAME ORGANIZATION FOR CHILDREN AND TEENAGERS

Olha Chaban

Ivan Franko National University of Lviv,
Doroshenko Str., 41, UA-79000, Lviv, Ukraine

The paper considers French teachers' experience in the organization of children's activity at leisure and educational aspects of the game. It describes important stages of the game and factors that cause the choice of the game.

Key words: stages of the game organization, game cycle, phases of the game cycle.

Стаття надійшла до редколегії 17.09.2003
Прийнята до друку 15.01.2004