

бути підготовкою до життя в майбутньому, а репрезентує повноцінні форми буття її учасників. У такий спосіб долається знецінення як праці педагогів, так і навчання. Реформування системи освіти на засадах особистісної орієнтації означає перехід до неklasичної парадигми. Її стрижень становить виховання особистості, яка «усвідомлює свою належність до українського народу, сучасної європейської цивілізації, орієнтується в реаліях і перспективах соціокультурної динаміки, підготовлена до життя і праці у світі, що змінюється». Важливо не лише те, що вона повертає до джерел національної культури, а й вбирає в себе цивілізаційні здобутки.

Отже, українська освіта повинна швидко та якісно адаптуватися до вимог європейської освіти, що в свою чергу буде сприяти підвищенню якості освіти, визнання українських документів про освіту, можливість стати першокласним спеціалістом, перспективи працевлаштування, рівноправ'я українських навчальних закладів на ринку освітніх послуг.

Список використаних джерел :

1. Аксіологічні засади сучасної системи освіти України : навч.-метод. посібн. / О. О. Базалук, О. П. Кравченко, Л. М. Харченко. ПереяславХмельницький: Видавництво КС», 2019. 87 с.
2. Амельченко Н. А. Цінності об'єднаної Європи. ГО «Лабораторія законодавчих ініціатив». URL : https://parlament.org.ua/upload/docs/European_Values.pdf
3. Клепко С. Ф. Філософія освіти в європейському контексті: монографія. Полтава: ПОІППО, 2006.
4. Ткачова Н. О. Історія розвитку цінностей в освіті : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2004. 423 с.

Сіваченко Анастасія

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
Полтавського національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка
(науковий керівник – Р. Винничук)
(м. Полтава)*

ВИКОРИСТАННЯ СОЦІОІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ДИТЯЧИХ БУДИНКАХ СІМЕЙНОГО ТИПУ

Спроби розгадати «таємницю» походження гри здійснювалися вченими різних напрямів упродовж багатьох сотень років. До цих пір в теорії і практиці існують полярні точки зору – від повного заперечення вмісту розвиваючої ролі в ігровій діяльності до крайнього її перебільшення і навіть абсолютизації культурного значення гри.

На різних стадіях еволюції соціальний за змістом і формою феномен гри розвивався на всьому протязі людської історії і набував різних якостей і

особливий суспільно-культурний сенс. Багато дослідників гри пов'язують її походження з релігійною культурою. Ігри довгий час були інструментом дії на хід історичних подій в суспільстві і природі [2].

Коріння ігрових методів сягає найдавніших пластів цивілізації. Є письмові свідчення про їх широке використання в старогрецькій технології (IV–II століття до н.е.), безперечно, використовувалися вони й раніше, бо гра – найприродніший спосіб опанування всіма без винятку якостями. Яскраві спалахи зацікавлення ігровими методами ми зустрічаємо згодом майже регулярно. Одне з найбільш ґрунтовних звернень до ігрових методик стався у XVIII столітті, коли Й. Базедов (1723–1790) і його послідовники філантропи багатогодинне сидіння замінили іграми. Більшість часу люди стояли, ходили, навіть стрибали, словом, гралися, але при цьому ще й розвивалися. Увесь процес пізнання і розвитку Й. Базедов перетворив на рухомі ігри, що давали задоволення [59].

Початок розробки загальної теорії гри слід віднести до праць Шиллера і Спенсера. Значний внесок до даної теорії внесли Бюлер, Гросс, З. Фрейд, Вундт, Бейтендейк, Піаже, Штерн, Дьюї, Жані, Колодязя, Фромм, Хейзінга, Валлон, Берн та інші.

У вітчизняній педагогіці і психології серйозно розробляли теорію гри К. Ушинський, В. Сухомлинський, П. Блонський, Г. Плеханов, С. Рубінштейн, Л. Виготський, А. Леонтьєв, Д. Ельконін, А. Макаренко, М. Бахтін, Ф. Фрадкіна, Л. Славіна, Е. Флеріна, Д. Менджеріцкая, Ю. Азаров та інші.

Слід зазначити що для більшості наукових концепцій характерне трактування гри як переважно дитячої, дошкільної особливої «зони» дитячого життя. Хоча ігри, безперечно, є значуща діяльність і для підлітків, і для юнацтва, і для дорослого, і взагалі супроводить людину упродовж всього її життя.

Культурна цінність гри безперечна, гра несе в собі потенціал всіх видів естетичної діяльності людини. Дослідники гри часто посиляються в своїх працях на роман німецького письменника Г. Гессе «Гра в бісер», в якому він розглядає естетичний аспект ігрової діяльності в житті людей XX століття. Гессе переконує, що гра, відірвана від життя, може перетвориться на жорстокий аморальний засіб, здатний формувати бездумну активність. На думку Гессе, естетичний характер гри як такий виражається у відчуттях вільної незацікавленості, легкості стосунків і насолодою творчою основою гри.

Є ще одна дуже цікава проблема, що вимагає свого осмислення, – використання прихованих ігрових початків в художніх творах дитячої літератури. Закони гри в своїх віршах, оповіданнях, повістях широко використовували відомі радянські поети і письменники А. Гайдар, Л. Кассиль, С. Міхалков, С. Маршак, А. Барто та інші. Маршак говорив, що у дитячих письменників має бути ігрова природа творчості.

На сучасному етапі розвитку, культуролог повинен не лише формувати у людей певний набір знань. Необхідно будити і постійно підтримувати прагнення їх до самоосвіти, реалізації творчих здібностей.

Дуже важливо на ранніх стадіях отримання нових знань запалювати в кожної людини інтерес. Інтерес цей треба постійно підтримувати. Давно відмічено, що у людини залишається в пам'яті, а відповідно і в навиках, значно більше, коли він бере участь в процесі з цікавістю, а не спостерігає з боку [3, с. 3–5].

Необхідна така реалізація всередині системи культури, яка б дозволила культурологам та споживачам їхньої діяльності з цікавістю виконувати поставлені завдання.

Гра – це форма активного діяльного розвитку. Вона припускає визначення цілей (власне ігрові, педагогічні і виховні), зміст гри й наявність ігрової й імітаційної моделей. Імітаційна модель, у якій відбитий дидактично оброблений (узагальнення, спрощення, проблематизація) фрагмент професійної реальності, є предметною основою квазіпрофесійної діяльності людей.

Основна мета гри – підвищити інтерес людей, і тим самим підвищити ефективність розвитку. Чому гра так подобається людям? Тому, що гра дарує радість і захоплення, що сам процес гри сповнений несподіванок, а результат – таємниця. Але крім суб'єктивного сприйняття, є, безумовно, глибший вплив гри на людину, на основні сфери її життєдіяльності: фізичну, емоційно-вольову, інтелектуальну та духовну (цілісно-смислову) [3, с. 21].

Діяльність-гру можна розглядати як одну з форм активної діяльності, така діяльність передбачає творчий підхід з боку культуролога та споживача роботи культуролога, освоєння умінь людей в процесі активної пізнавальної діяльності.

Список використаних джерел :

1. Балл Г. О. Гуманізація загальної та професійної освіти : сучасна актуальність і психолого-педагогічні орієнтири. *Неперервна професійна: проблеми, пошуки, перспективи*. Київ: Віпол, 2000. С. 134–157.
2. Бех І. Д. Виховання особистості: У 2 кн.: Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади. Київ: Либідь, 2003. 344 с.
3. Використання гри для активізації навчально-виховного процесу: посіб. для студ. пед. вузу та викладачів. Київ: Наук. світ, 2001. 270 с.
4. Дудник Н. Організація групової діяльності школярів. Збірник наук. праць ДДПУ. Педагогіка. Вип. 19. Дрогобич: Науково-видавничий центр ДДПУ імені Івана Франка, 2019. 135 с.