МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕН. І.І. МЕЧНИКОВА

ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГІЇ ТА СОЦІАЛЬНОЇ РОБОТИ

Кафедра загальної психології та психології розвитку особистості

**Дипломна робота**

на здобуття ступеня вищої освіти "магістр"

на тему: “**ГРА, ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ”**

**"GAME AS A FACTOR OF FORMATION OF THE PERSONALITY OF A PRESCHOOL CHILD"**

Виконала: студентка заочної форми навчання

спеціальність 053 Психологія

**Коваленко Любов Павлівна**

Керівник професор, доктор психологічних наук, Кіреєва З.О.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

підпис

Рецензент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

| Рекомендовано до захисту:  Протокол засідання кафедри  № \_\_\_\_\_від \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022р.  Завідувач кафедри  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (підпис) (ПІП) | Захищено на засіданні ЕК № \_  протокол № \_ від \_\_\_\_\_2022 р.  Оцінка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_ \_\_\_/\_\_\_\_\_  (за національною шкалою, шкалою ЕСТS, бали)  Голова ДЕК  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (підпис) (ПІП) |
| --- | --- |
|  |  |

Одеса – 2022

ЗМІСТ

ВСТУП…………………………………………………………………………….4

РОЗДІЛ І. ЗАГАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ, ЯК ФАКТОРА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ………………………………………………………………………………..7

1.1. Проблеми ігрової діяльності у сучасності…………………..………..…....7

1.2 Вплив гри на психологічний розвиток дитини дошкільного віку………………………………………………………………………………..18

1.3. Значення рольової гри у психологічному розвитку дошкільника……………………………………………………………………...30

Висновки до розділу 1………………………………….………………………..35

РОЗДІЛ ІІ. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВПЛИВУ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ…………………….……………………..…37

2.1. Організація та проведення емпіричного дослідження..………..………...37

2.2. Обґрунтування вибору методик………………………………..……….....39

Висновки до розділу 2……………………….……………………………….....47

РОЗДІЛ ІІІ. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА МЕТОДИ УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З МЕТОЮ ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ……………………………………………………………….……………..49

3.1. Результати дослідження на першому етапи констатуючому експерименті…………………………………………………………………….49

3.2. Формуючий експеримент з дітьми з низьким розвитком ігрової діяльності…….……………………………………………………..……………54

Висновки до розділу ІІІ…….………….………………………………………..61

ВИСНОВКИ……………….…………………………………………………….62

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ……….……….…76

ДОДАТКИ………………………………………………………………………..82

**ВСТУП**

**Актуальність дослідження.**

У сучасному світі приділяється велика увага розвитку дітей дошкільного віку, оскільки це важливий період становлення особистості. У дошкільному віці гра є ключовим видом діяльності дитини, завдяки якому здійснюється різнобічний гармонійний розвиток дитини. Гра розвиває розумові та фізичні сили дитини; його увагу, його пам'ять, його уяву, його дисципліну, його майстерність. Крім того, гра є різновидом соціального досвіду, властивого дошкільному віку. У грі створюються і розвиваються всі сторони особистості дитини, відбуваються важливі зміни в її психіці, які готують перехід до нового, вищого періоду розвитку.

Гра сучасних дошкільників перебуває у кризовій фазі. Діти мало грають, не вміють і лінуються придумувати сюжет, сам ігровий процес стає нудним і нецікавим. Діти прагнуть бути першими і досягати результатів. Їх приваблюють ігри на гаджетах – телефонах, планшетах.

У сучасному світі спостерігається тенденція до зниження рівня розвитку ігрової діяльності дітей. Розглянемо причини, які призводять до погіршення ігрового стану дітей.

Мода на ранній розвиток дитини опанувала сучасний світ. У свідомості батьків міцно вкоренилася ідея про те, що дитину потрібно якомога раніше вчити читати, писати, бути уважним, і саме ця вимога ранніх успіхів і досягнень висуває дитину на перший план. готувати дитину до школи якомога раніше, вчити іноземних мов і залучати до інтелектуальних видів спорту. Цей перехід до більш раннього когнітивного розвитку витісняє ігри з життя дитини. Батьки впевнені, що розвиток пов'язаний з накопиченням знань і навичок, намагаються оточити дитину розвиваючими іграшками, які навчають. Проведення часу з іншими іграшками вважається порожнім [25, с.76].

Програмувальна дошкільна освіта позбавляє дітей гри. Заняття в дошкільних установах строяться таким чином, що дітям залишається зовсім мінімальний час для вільної гри. Розклад дня зайнятий навчальними заняттями, малюванням, гуртками. Коли в такому режимі діти можуть відіграти - вони не розуміють як взаємодіяти друг із другом. з'являється хаос, не можуть придумати як і в що відіграти.

Ще однією із причин недостатнього розвитку ігрової діяльності є величезна кількість іграшок і товарів для дітей. Більшість іграшок не придатна для гри, припиняють бути засобом гри, попросту стають об'єктом володіння дитину. Дитина не розуміє як взаємодіяти з іграшкою.

До розробки цієї проблеми було залучено багато вчених, представників різних галузей науки. Видатні вчені А. М. Богуш, Л. О. Варяниця, Н. В. Гавриш, К. В. Карасьова, С. М. Курінна, І. П. Печенко, Т.О. Пироженко зосередили їхню увагу на онтогенезі спілкування та впливі міжособистісних стосунків у творчій грі, на емоційно-психічний розвиток дитини, на формування її особистості в цілому.

Провідні вчені в галузі дитячої психології Т.В. Дуткевич, А.В. Запорожець, Т.Д. Кричковська розкрила психологічні особливості поняття колективної взаємодії та визначила різні підходи до її трактування, а саме: як обмін діями, спрямованими на організацію спільної діяльності, взаємовплив, процес конструювання міжособистісного простору.

Тим не менш, сьогодні існує потреба в дослідженнях, які б узагальнили та систематизували наявну інформацію з цієї проблеми.

Враховуючи все вищесказане, була обрана тема магістерської роботи: "Гра, як фактор формування особистості дитини дошкільного віку".

**Мета:** провести теоретичний та емпіричний аналіз впливу гри на розвиток особистості дитини.

**Предмет**: гра як фактор розвитку особистості дитини дошкільного віку.

**Об'єкт**: гра.

Відповідно до мети були визначені наступні **завдання**:

1) Дати загально-теоретичну характеристику гри, як фактора формування особистості дитини дошкільного віку;

2) провести емпіричне дослідження розвитку ігрової діяльності та показати вплив на міжособистісні взаємини дитини дошкільного віку у групі;

3) виділити можливі методи удосконалення процесу використання ігрової діяльності з метою формування особистості дитини дошкільного віку.

Для вирішення поставлених завдань нами були використані такі **методи дослідження**: *теоретичні* (аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, узагальнення, систематизація наукової літератури); *емпіричні:* анкетування*; математичної статистики:* відсотковий аналіз, кореляційний аналіз, факторний аналіз (для мінімізації кількості змінних та концентрації інформації у формі невеликого масиву даних). Математично-статична обробка здійснювалася за допомогою Microsoft Office Word (2010) та програмного забезпечення SPSS Statistics 20.

**Репрезентативна вибірка.** Дослідження проводилося протягом грудня 2021 р. на базі дошкільного закладу №7 у м. Марганець, Дніпропетровської обл.. Експериментом було охоплено 60 дітей старшого дошкільного віку. Вік дітей 4,5-6,5 років.

Практичне значення: дослідження магістерської роботи дозволяє визначити зв'язок гри і її впливом на формування особистості дитину дошкільного віку. За результатами дослідження можна оцінити вплив гри на розвиток комунікативної сфери дитини, проаналізувати емоційний стан дитини.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел, що містить 60 найменувань. Повний обсяг роботи: 83 сторінок.

**РОЗДІЛ І. ЗАГАЛЬНО-ТЕОРЕТИЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ, ЯК ФАКТОРА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**1.1. Проблеми ігрової діяльності у сучасності**

Гра – це світ дитини, у якому вона відображає власні переживання, котрі не може ще пояснити.

І.А.Бугатова дає визначення терміну "грі". А саме, "це форма дитячої гри, яка передбачає перехід від маніпулятивної гри з предметами до імітації елементів діяльності дорослого в ігровій ситуації" [10, С. 91].

Через гру діти набувають уявлення про поведінку жінки і чоловіка (матері і батька). У творчій грі можна робити все те, що недоступно в реальному житті: самостійно водити машину, літати на літаку, їздити на поїзді, купувати солодощі, балувати дітей.

"Творчість", за визначенням А. М. Богуш, це "високосвідома діяльність людини, спрямована на створення нових продуктів матеріальної і духовної культури, що мають суспільно-історичну цінність" [8, с. 45].

Творча гра — це діяльність, у якій діти виконують ролі дорослих і відтворюють їхні дії та стосунки між ними в узагальненому, спеціально створеному ігровому середовищі.

У творчій грі дитина дошкільного віку пізнає світ, стосунки, ролі та поведінку людей, моделює в ньому міжособистісні стосунки, вчиться орієнтуватися в різних сферах людської діяльності, оволодіває правилами і нормами життя.У творчій грі відбувається самопізнання, усвідомлення власного внутрішнього світу, оволодіння першими формами саморегуляції [5].

У творчих іграх діти використовують різноманітні ігрові предмети, які замінюють реальні предмети діяльності дорослих. Як явище творча гра є соціальною за своєю природою, походженням і змістом. Вона розгортається, за К. В. Карасьовою, від конкретної предметної дії до загальної дії: їсти ложкою, погодувати ляльку ложкою [21, c. 64].

Гра - це вид діяльності людини, мотив якої полягає не в результатах, а в самому процесі гри, навчання та набуття навичок. Гравець — це раціональна людина, зацікавлена ​​в ендшпілі та здатність впливати на неї.

З давніх часів гра функціонувала як форма навчання, як початкова школа відтворення реальних практичних ситуацій з метою їх засвоєння. Історично однією з цілей гри був розвиток необхідних людині властивостей, якостей, умінь і звичок, а також розвиток навичок. Гра тісно пов'язана з розвитком особистості і набуває особливого значення в період її особливо інтенсивного розвитку - в дитинстві.

Для дітей дошкільного віку гра є основною формою занять. Деякі спонтанні ігри дошкільнят мають помітну схожість з іграми представників тваринного світу, але навіть такі прості ігри, як полювання, боротьба, хованки, значною мірою одомашнені. В іграх діти наслідують трудову діяльність дорослих. Вже на цьому етапі відбувається диференціація за насиченістю. Особливе місце займають спеціально розроблені навчальні та терапевтичні ігри. В іграх проявляються індивідуальні та вікові особливості дітей.

У молодшому, дошкільному віці життя дитини гра є основною діяльністю, в якій формується її особистість. Гра — це перша діяльність, яка відіграє особливо важливу роль у розвитку особистості, формуванні її якостей і збагаченні внутрішнього змісту. Внутрішній характер і результати розвитку, що відбувається під час гри, залежать від змісту гри [16, c.88].

Природний і непереборний ігровий інстинкт дітей з великим успіхом використовується в освітній практиці. Існують науково обґрунтовані ігрові методи та технології, призначені для дітей різного віку. Головною відмінністю гри як методу навчання є наявність чіткої мети. Конкретний зміст і ігрові форми дуже різноманітні і визначаються рядом факторів.На відміну від звичайних ігор педагогічна гра в цілому має одну істотну ознаку - чітко поставлену навчальну мету і відповідний їй педагогічний результат, який можна обґрунтувати, підкреслити в зрозумілій формі і охарактеризувати пізнавальною спрямованістю.Ігрова форма уроку виникає через від ігрової мотивації , яка служить засобом заохочення і заохочення дітей до навчання.

Реалізація ігрових прийомів і ситуацій на уроці відбувається за такими основними напрямами:

- дидактична мета подається дітям у формі ігрового завдання;

- педагогічна діяльність підкоряється правилам гри;

- навчальний матеріал використовується як засіб;

- у педагогічну діяльність вводиться змагальний елемент, який перетворює дидактичне завдання в ігрове;

- Успішне виконання дидактичного завдання пов'язується з результатом гри [37, С. 91].

Від розуміння вчителем функцій і класифікації навчальних ігор багато в чому залежать місце і роль ігрових технологій у навчальному процесі, поєднання елементів гри і навчання. Зміст ігор дітей розвивається послідовно: предметна діяльність, стосунки між людьми, дотримання правил суспільної поведінки.

Метою ігрових технологій є вирішення ряду завдань:

- дидактичні (розширення кругозору, пізнавальна активність; формування певних умінь і навичок, необхідних для практичної діяльності та ін.).);

- розвивальна (розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, уяви, фантазії, творчих уявлень, уміння розпізнавати закономірності, знаходити оптимальні рішення тощо);

- педагогічні (виховання самостійності, волі, формування морально-естетичних та світоглядних позицій, виховання співробітництва, колективізму, товариськості тощо);

- соціалізація (відповідність нормам і цінностям суспільства; адаптація до умов середовища тощо) [12, c. 70].

У результаті освоєння ігрової діяльності в дошкільному періоді формується готовність до суспільно-значимої й суспільно-оцінюваної діяльності навчання.

Найбільш актуальним для дошкільників є сюжетно-рольові, дидактичні й рухливі ігри.

Сюжетно-рольові ігри мають такі структурні компоненти:

Сюжет — дійсність, яку діти відображають у своїх іграх. Зазвичай вони зображують сцени з сімейного життя та роботи. Водночас для кожного дошкільного віку характерним є зображення різних сторін дійсності в рамках однієї дії (від зосередженості на виконанні дії до рефлексії над складними соціальними контекстами). Зміст — момент, який дитина виділяє як найважливіший у діяльності дорослого. У дошкільному дитинстві відбувається ускладнення як сюжету, так і змісту гри. У ході сюжетно-рольової гри дошкільник виконує певні ролі, підкоряється правилам і вимагає від інших дітей їх виконання. Враховуючи цю особливість сюжетно-рольових ігор, важливо, щоб дорослий грамотно керував грою дітей, щоб прищепити їм моральні норми поведінки і правила, які відтворюються дітьми в процесі ігрової діяльності.

Дидактичні ігри є специфічною і змістовною діяльністю дітей.

Цей вид ігор має готовий ігровий матеріал, задум і правила, тобто дидактичні ігри використовуються в педагогічному процесі (на відміну від сюжетно-рольових ігор, які мають спонтанний характер). Дидактичні ігри мають мету, тобто ця гра спрямована на досягнення конкретного результату. Мета має два аспекти:

- когнітивний, тобто те, чого ми маємо навчити дитину;

- педагогічні, тобто ті прийоми співпраці, форми спілкування і стосунків з іншими людьми, яким слід навчити дітей.

Мета дидактичної гри спрямована на розвиток певних психічних процесів і умінь. У випадку нашого дослідження метою є розвиток уваги дитини дошкільного віку.Ігрове конструювання – це ігрова ситуація, в яку вводять дитину і яку вона сприймає як свою. У всіх випадках ігровий задум реалізується в ігрових діях, які пред'являються дитині для того, щоб гра відбулася. Важливою ознакою гри є правила гри, які чітко пояснюють дітям її мету, ігрові дії та навчальне завдання. Дидактичні ігри - це змістовне заняття для дитини, в якому вона любить брати участь. Набутий соціальний досвід стає її особистим надбанням, оскільки його можна застосувати в інших обставинах. Кожна навчальна гра має два початку: одне — розважальне, інше — серйозне.

Рухливі ігри спрямовані на зміцнення здоров'я дітей, підвищення їх загальної фізичної підготовленості, задоволення біологічної потреби в русі. Відмінною рисою рухливих ігор є їх емоційність (не можна допускати одноманітності). Рухливі ігри повинні містити цікаві рухові завдання, ігрові картинки, несподівані ситуації.Існують рухливі ігри, спрямовані на розвиток спритності, координації рухів, швидкості тощо. [32, c. 54].

Гра має важливе значення в житті дитини, особливо в дошкільний період (від 3 до 6/7 років), тому що тоді вони "адаптуються" і виконують певні ролі. У грі діти копіюють дорослих у період роботи (ремонт будинку, приготування їжі), стосунки та суть їхньої діяльності ("учитель" навчає дітей, виставляє "оцінки" та задає "домашні завдання"), усе це допомагає отримати краще розуміють навколишній світ. Варто відзначити, що відносини між героями гри різні: співпереживання, турбота, вдячність, допомога, підтримка, співчуття. Іноді відносини можуть проявлятися грубістю, заздрістю і жорстокістю. Усе це залежить від виховання та середовища, в якому розвивається дитина. Під час гри задовольняються соціальні, естетичні, моральні та пізнавальні потреби, у дошкільника виявляється прагнення до самостійності та активної участі в дорослому житті. На дошкільному етапі життя гра стає провідною формою діяльності. Вона відрізняється не тим, що дитина приділяє їй більшу частину часу, а тим, що гра викликає зміни в її психічному розвитку. Під час ігрової взаємодії визначається готовність дошкільника до таких видів діяльності.

Найбільш інтенсивний розвиток багатьох функцій дитини відбувається до 7-9 років, тому в цьому віці потреба в грі особливо сильна і гра стає діяльністю, що контролює розвиток. Вона формує особистісні властивості дитини, її ставлення до дійсності, до людей.

Гра сучасних дошкільників перебуває у кризовій фазі. Діти мало грають, не вміють і лінуються придумувати сюжет, сам ігровий процес стає нудним і нецікавим. Діти прагнуть бути першими і досягати результатів. Їх приваблюють ігри на гаджетах – телефонах, планшетах.

У сучасному світі спостерігається тенденція до зниження рівня розвитку ігрової діяльності дітей. Розглянемо причини, які призводять до погіршення ігрового стану дітей.

Мода на ранній розвиток дитини опанувала сучасний світ. У свідомості батьків міцно вкоренилася ідея про те, що дитину потрібно якомога раніше вчити читати, писати, бути уважним, і саме ця вимога ранніх успіхів і досягнень висуває дитину на перший план. готувати дитину до школи якомога раніше, вчити іноземних мов і залучати до інтелектуальних видів спорту. Цей перехід до більш раннього когнітивного розвитку витісняє ігри з життя дитини. Батьки впевнені, що розвиток пов'язаний з накопиченням знань і навичок, намагаються оточити дитину розвиваючими іграшками, які навчають. Проведення часу з іншими іграшками вважається порожнім [25, с.76].

Цифровізація світу має негативний характер для розвитку ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Залишаючись вдома одна, коли батьки працюють і не можуть бути залучені до роботи дитини, більшість часу дитина зайнята переглядом мультфільмів, телевізора, грою в ігри на планшеті чи ПК. Таку інформацію легше споживати, не потрібно вигадувати історії, ігри чи курси. Діти звикають до технологічних пристроїв і віддають перевагу їм більше, ніж самостійним іграм. В результаті такої оцифровки у дітей виникають ігри з примітивними діями та сюжетами. Крім того, діти мають більші труднощі з вербальним сприйняттям інформації та мають труднощі у спілкуванні з однолітками. Появу нових професій, таких як програмісти, маркетологи, дизайнери та інші, важко пояснити дитині та грати в сюжетно-рольові ігри. Життя батьків більше не є змістом сюжетних ігор, замість них з’являються віртуальні герої. Збільшення зайнятості батьків зменшує їх участь у вихованні дітей, що призводить до відчуження між дітьми та дорослими. Відчувається явний дефіцит змістовних стосунків з батьками та позитивних контактів з однолітками.

Відсутність різновікових дитячих співтовариств перешкоджає розвитку гри. Дітям ніде навчатися грі, ніяк передача ігрових умінь дітям трапляється при включенні в гру. Раніше це було можливим при входженні в різновікові співтовариства й компенсувалася наявністю двірських співтовариств. Зараз це обмежене, через надмірну опіку дорослих і високої завантаженості дітей старшого віку, одне віковими групами в дитячому садку. Таким чином, ігровий досвід не передається від старших дітей до молодших, діти не встигають повною мірою відчути "дух гри". У такому випадку, вихователь дитячого садка повинен передати дітям ігровий досвід. Але й у такому варіанті з'являються проблеми: по-перше, у дитячому садку дуже маленький час приділятися на вільну гру; по-друге, бувають випадки низької компетенції вихователів і зайвої строгості керівництва [32 , с .56].

Суперечливість цієї ситуації соціального розвитку полягає в тому, що дитина є членом суспільства, вона не може жити поза суспільством, її головна потреба – жити разом з оточуючими, а це неможливо в сучасних історичних умовах: життя дитини відбувається в умовах опосередкованого, а не безпосереднього зв'язку зі світом.Єдина діяльність, яка дозволяє моделювати ці відносини, взаємодіяти з уже змодельованими відносинами та діяти в рамках цієї моделі, — це гра.

Програмувальна дошкільна освіта позбавляє дітей гри. Заняття в дошкільних установах строяться таким чином, що дітям залишається зовсім мінімальний час для вільної гри. Розклад дня зайнятий навчальними заняттями, малюванням, гуртками. Коли в такому режимі діти можуть відіграти - вони не розуміють як взаємодіяти друг із другом. з'являється хаос, не можуть придумати як і в що відіграти.

Ще однієї із причин недостатнього розвитку ігрової діяльності є величезна кількість іграшок і товарів для дітей. Більшість іграшок не придатна для гри, припиняють бути засобом гри, попросту стають об'єктом володіння дитину. Інтерактивні іграшки не допускають пожвавлення, створення уявної ситуації, перешкоджають розвитку гри. У такому випадку гра зводиться до маніпулювання, дитина виконує дії, озвучені іграшкою, але при цьому не проявляє ніяких властиво придуманих дій, або дії носять примітивний характер. Нерідко іграшки мають накопичувальний сенс, оскільки батьки намагаються якнайбільше іграшок купити дитині, тому гра зводитися до кількісного об’єму іграшок, адже частіше серед дітей уважається модним і престижним мати багато іграшок. Реклама серійних іграшок або іграшок з мультсеріалів теж сприяє цьому. Діти прагнуть якнайшвидше зібрати серію, а коли одержують бажане, швидко втрачають інтерес до іграшок. Іграшки не сприяють появі зовнішньої й внутрішньої активності дітей.

Отже, сучасні діти дошкільного віку відтворюють у своїх творчих іграх не професійні ролі дорослих, а ролі телевізійних або казкових героїв. Сюжети екранів телевізора міцно увійшли в ігри дітей. У результаті з'ясовується, що сучасні діти краще обізнані з життям і відносинами героїв фільмів, мультфільмів ніж з життям оточуючих їх дорослих. Відірваність сюжетів рольових ігор від життя близьких - свідчення того, що професійне й особисте життя батьків перестає бути змістом дитячих ігор (а значити, і дитячого життя взагалі), як це було протягом багатьох попередніх поколінь

Діти ростуть серед дорослих, а дорослим ніколи гратися, й не вміють цього робити й не вважають за потрібне. Якщо дорослі й займаються дітьми, то їх тільки повчають [40 , с .75].

Провідні вчені в галузі дитячої психології Д. Ельконін, О. Запорожець, О. Кононко, Г. Костюк, О. Кочерга, О. Леонтьєв, Г. Люблінська розкрили психологічні особливості поняття колективної взаємодії та визначили різні підходи до його інтерпретація, а саме: яким чином обмін діями спрямований на організацію спільної діяльності, взаємовплив, процес конструювання міжособистісних просторів. Сучасні педагоги, які розглядають проблему взаємодії (Ю. Бабанський, І. Бех, О. Бодальов, М. Данілов, Ю. Приходько, О. Савченко, особливо в дошкільній педагогіці – Л. Артемова, А. Богуш, О. Богініч, Н. Гавриш, К. Крутій, М. Лісіна) вважають, що основою педагогічного процесу є стосунки в колективі, де кожен його учасник бере активну участь у цьому процесі. Гра — це специфічна форма прояву активності дітей у певному непродуктивному виді діяльності, спрямована не на досягнення результату, а на переживання задоволення від самого процесу, визначеного в психологічній енциклопедії О. Степанова.

Таким чином, гра є одночасно розвивається діяльністю, способом і способом життя, зоною соціалізації, захисту, співпраці з дорослими, посередником між світом дитини і світом дорослого.

На думку В. М. Пасічника, гра виникає з позицій афективної сфери в такій ситуації розвитку, коли виникають нереалізовані тенденції.Маленька дитина поводиться так: хоче щось взяти і мусить взяти зараз. З настанням дошкільного віку, з одного боку, з'являються нездійснені бажання, нереалізовані найближчі тенденції, з іншого боку, зберігається тенденція раннього віку до негайної реалізації бажань. У дитини після трьох років виявляються своєрідні суперечливі тенденції; з одного боку, у нього є набір незадоволених безпосередніх потреб, бажань, які неможливо задовольнити зараз і ще ні, які неможливо усунути, як і бажання; З іншого боку, він зберігає майже повну схильність до негайного виконання бажань. [45, c. 23]

Тому гру, з точки зору того, чому дитина грає, завжди слід розуміти як уявну ілюзорну реалізацію нереалізованих бажань. Все це не означає, що гра виникає з кожного окремого незадоволеного бажання. Справа в тому, що у дитини виникають не тільки індивідуальні афективні реакції на одиничні явища, але й узагальнені необ'єктивовані афективні тенденції.

Суть гри полягає в тому, що це виконання бажань, але не індивідуальних бажань, а загальних афектів.

Критерієм виділення ігрової діяльності дитини із загальної групи інших форм її діяльності слід вважати той факт, що дитина в грі створює уявну ситуацію. За словами В.М.Пасічника, основні труднощі – три моменти. По-перше, існує небезпека інтелектуалістичного підходу до гри; Можуть бути побоювання, що якщо гру розуміти як символізм, вона перетвориться на якусь діяльність, схожу на алгебру в дії; воно перетворюється на систему деяких знаків, що узагальнюють реальну дійсність. Необхідно показати зв'язок з мотиваціями в грі, тому що, як мені здається, сама гра ніколи не є власне символічною дією [45].

Друге - це твердження представляє гру як пізнавальний процес, вказує на важливість цього пізнавального процесу і ігнорує не тільки афективний момент, а й момент активності дитини.

Третій момент – необхідне розкриття того, що ця діяльність дає в розвитку, тобто що можна розвинути у дитини за допомогою уявної ситуації [13, c. 90].

У грі речі втрачають мотиваційний характер. Дитина бачить одне, але діє по-різному по відношенню до видимого. Ось і виходить, що незалежно від того, що він бачить, дитина починає діяти.

На думку Т.В.Для Філімонової гра дає можливість орієнтуватися у зовнішньому, видимому світі, чого не може дати жодна інша діяльність.

Вся діяльність дошкільника, за винятком самостійної діяльності, має зразковий характер. Суть будь-якого ліплення полягає у відтворенні об'єкта в іншому, неприродному матеріалі, підкресленні тих сторін об'єкта, які стають предметом особливого розгляду, особливого фокус.

У ситуації міжособистісних стосунків людина повинна внутрішньо втратити не тільки всю систему своїх дій, а й всю систему наслідків своїх дій. Тому необхідність створення внутрішнього плану дій випливає із системи людських стосунків, а не із системи матеріальних стосунків. Це точка зору Д.Б. Єльконіна [58, c 24].

Гра — це діяльність, у якій дитина спочатку емоційно, а потім інтелектуально опановує всю систему людських стосунків. Гра – це особлива форма подолання дійсності через її відтворення, моделювання, гра – не загальний спосіб життя всіх дітей, це історичне виховання. Гра виникає лише на певних етапах розвитку суспільства, коли дитина не може брати безпосередню участь у системі суспільної роботи, коли настає "порожній" період, коли необхідно чекати високого зростання дитини. У дитини є схильність активно входити в це життя. Гра заснована на цьому тренді.

**1.2 Вплив гри на психологічний розвиток дитини дошкільного віку**

Розвиток особистості дошкільника включає такі якісні зміни: 1) розуміння дитиною навколишнього світу, усвідомлення свого місця в ньому, створення нових мотивів поведінки, під впливом яких вона здійснює свої дії; 2) розвиток почуттів і волі, які забезпечують дієвість мотивів, стійкість поведінки, її незалежність від зовнішніх обставин [27, c. 84].

Основний вплив дорослих на розвиток особистості дитини полягає в організації засвоєння нею моральних норм, що регулюють поведінку людей у ​​суспільстві. Найбільше на дитину впливає поведінка близьких людей. Вона наслідує їх, переймає їхні манери, запозичує у них спосіб оцінки людей, подій і речей. Однак цей вплив не обмежується близькими людьми. Дитина дошкільного віку дізнається про життя дорослих, спостерігаючи за їхньою роботою, слухаючи оповідання, казки, переглядаючи фільми тощо. Для неї характерна поведінка людей, яких поважають, позитивно обговорюють, авторитарних колег, героїв казок, мультфільмів тощо. зразковим для них. Вирішальне значення для засвоєння моделей поведінки мають судження про дорослих, дітей, героїв казок, фільмів, оповідань тих, чия думка найбільш актуальна для дитини. Крім того, у цьому віці дитина вже вступає в певні стосунки з однолітками, що також визначає ситуацію її розвитку [31, с.72].

Постійно перебуваючи серед однолітків, дитина створює з ними різноманітні стосунки, набуває перших навичок поведінки в колективі, будує рівноправні стосунки, набуває досвіду співіснування та співпраці. Серед однолітків дитина формується як соціальна істота. Спілкуючись з однолітками, дитина постійно стикається з необхідністю втілювати в життя норми поведінки по відношенню до інших людей і застосовувати їх у різних ситуаціях. У спільній діяльності дітей постійно виникає потреба в узгодженні дій, доброзичливому ставленні до однолітків і відмові від особистих бажань заради досягнення спільної мети. У таких ситуаціях діти не завжди знаходять правильну поведінку. Між ними часто виникають конфлікти, коли кожен відстоює свої права, не враховуючи прав своїх однолітків. Учитель втручається в конфлікти, розв'язує їх і привчає дітей до свідомого виконання норм поведінки.

Вплив дитячого середовища на розвиток особистості дітей, засвоєння ними норм поведінки забезпечується також колективною думкою. У групі дітей 3 років його ще немає, думка однієї дитини не впливає на думку іншої.Проте до 4-5 років діти починають прислухатися до думки однолітків, підкорятися думці більшості, навіть якщо вона суперечить їхнім враженням і знанням, тобто виявляють конформізм.

У дошкільному віці закладаються основи трудових рис характеру - працьовитість, акуратність, відповідальність, наполегливість. Оскільки провідною діяльністю в цей період є сюжетно-рольова гра, то в ній формуються і закріплюються відповідні звички. Крім того, для дитини також важливо виконувати доступні види роботи, які повинні заохочуватися і заохочуватися дорослими. Як правило, у характері закріплюються ті якості, які завжди позитивно оцінюються [29, c. 71].

Отже, в ході дослідження розглянуто основні фактори, що впливають на розвиток особистості в дошкільному віці. Визначено вплив сім’ї, оточуючих та навколишнього середовища. Розглянуто особливості темпераменту та характеру дошкільника, а також роль гри у формуванні особистості дитини дошкільного віку.

Гра займає важливе й невід'ємне місце в житті дошкільника, у якому здійснюється формування особистості, встановлення норм, правил, суспільних ролей суспільства, у якому він живе й виховується. Навколишнім дорослим важливо пам'ятати про це, проявляти увагу до ігор дітей, сприяти в розвитку ігор, подавати матеріал для них. Тому що від того, у які ігри і як відіграє дитина, залежить наступне формування особистості, і всього подальшого покоління суспільства в цілому. Формуванню позитивного мислення старшого дошкільника, створенню відповідних психічних умов для цього сприяє ігрова діяльність.

Гра - форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відпочинок і засвоєння соціального досвіду, у соціально обумовлених способах здійснення предметних дій, в об'єктах науки й культури.

Н.В.Кудикіна відзначає, що гра - це сама вільна діяльність дитину дошкільного віку. Випадковий характер гри виражається не тільки в тому, що дитина вільно обирає дію гри, але й у тому, що він діє із предметами в грі. Вони відрізняються від звичайного використання предметів істотною незалежністю від конкретного значення цих предметів і визначаються тими змістами, які дитина сам зв'язує з ними в грі [28].

Ігрова діяльність впливає на формування довільності психічних процесів. Гра впливає на формування взаємодії й взаємини дітей. Ігри знімають психологічні бар'єри, вселяють впевненість у власних силах, поліпшують спілкування дітей з однолітками й дорослими. Особистість дитини розкривається найбільш органічно саме в грі, тому що в процесі ігрової діяльності діти поводяться спонтанно, знімається напруга. Таким чином, пропоновані завдання вирішуються більш легко. Визначаючи мету гри, дитина вишиковує ланцюжок послідовних дій. Захоплюючі дитину й змушуючи його підкорятися правилам, що утримуються в взятій на себе ролі, гра сприяє розвитку почуттів і вольової регуляції поведінки.

У грі дитина отримує радість і відчуває глибокі емоції. Гра старшого дошкільника спрямована на реалізацію його біологічно зумовлених потреб, головною з яких є прагнення дорослішати, діяти самостійно. Гра дозволяє дитині орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях, надає їй психологічної стійкості, знижує рівень тривожності, формує активну життєву позицію, цілеспрямованість у досягненні поставленої мети. Гра істотно впливає на розвиток інтелектуальної сфери, завдяки залежності цієї форми діяльності від моторики; розвиток образного та логічного мислення, оскільки дитина оперує не конкретними предметами, а їхніми образами та уявленнями встановлює прості причинно-наслідкові зв’язки між подіями та явищами; дає можливість створювати нові оригінальні образи та взаємодіяти з ними у внутрішньому плані уяви вашої дитини; впливає на розвиток уяви дітей, передаючи функції одних предметів іншим [43, с. 62].

Гра як ключовий вид діяльності має особливе значення для розвитку рефлексивного мислення. Рефлексія — це здатність людини аналізувати власні дії, вчинки, спонукання і співвідносити їх із загальнолюдськими цінностями, а також з діями, вчинками, мотивами інших людей. Рефлексія сприяє адекватній поведінці людини у світі людей.

НЯ. Михайленко зазначає, що дошкільники чутливі до формування добрих почуттів до інших людей. У взаємодії з однолітками найефективніше розвиваються механізми міжособистісного сприйняття та розуміння (емпатія, рефлексія, ідентифікація), формування таких позитивних особистісних якостей. такі як співчуття, послужливість і дружня підтримка, здатність ділитися радістю, почуття справедливості, чесність, порядність і якість, що передає здатність до самопізнання і самоорієнтації в соціокультурному середовищі [38, c. 51].

Вплив творчої гри на розвиток особистості дитини полягає в тому, що через неї вона пізнає поведінку та стосунки дорослих, які стають зразком для її власної поведінки, при цьому вона набуває основних комунікативних навичок і якостей, необхідних для встановлення контакту з однолітками. Творча гра захоплює дитину і змушує її дотримуватися правил, продиктованих обраною роллю, заохочуючи розвиток почуттів і довільну регуляцію поведінки. Наприклад, дитина — водій, який возить цеглу на будівництво, потім — вантажник, який розвантажує цеглу, і, нарешті, будівельник, який будує будинок. При спільній грі ці функції поділяють кілька дітей.Особливе значення для розвитку рефлексивного мислення має творча гра як засіб відображення досвіду міжособистісної взаємодії дітей старшого дошкільного віку. Рефлексія, за визначенням у психологічному лексиконі, - це психічний розвиток, спрямований на пізнання людиною самого себе: поведінки, дій і вчинків, психічних станів, почуттів, здібностей, характеру та інших якостей своєї особистості. У підручнику В.Мухіної рефлексія – це "здатність людини аналізувати власні дії, вчинки і мотиви і співвідносити їх із загальнолюдськими цінностями, а також з діями, вчинками і мотивами інших людей. Рефлексія сприяє адекватна поведінка людини в людському світі".

Творча гра веде до розвитку рефлексії, оскільки в творчій грі є реальна можливість контролювати те, як виконується дія, яка є частиною процесу спілкування. Тому дитина плаче і страждає, граючи в лікарні як пацієнт, і задовольняється собою як виконавцем ролі. Подвійна позиція гравця - виконавця і контролера - розвиває здатність співвідносити свою поведінку з поведінкою моделі. У творчій грі передумови рефлексії виникають як суто людська здатність надавати значення власним діям і реакції інших.

За словами Р.В.Павелківа, "дитина пізнає себе через гру". Гра веде до розвитку рефлексії, тому що в грі є реальна можливість контролювати те, як здійснюється дія, що бере участь у процесі спілкування. Таким чином, граючи в лікарню, дитина плаче і страждає як пацієнт і задовольняється собою як добре функціонуючою роллю. Подвійна позиція гравця - виконавця і контролера - розвиває здатність співвідносити власну поведінку з поведінкою зразка [43]. У рольовій грі передумови рефлексії виникають як суто людська здатність надавати сенс своїм діям і передбачати реакцію інших людей. Дитина старшого дошкільного віку усвідомлює себе як самостійну особистість, засвоює навички партнера по грі, ставлення до ролей; реалізує себе як активного суб'єкта ігрової діяльності та учасника дитячого колективу; моделює людські стосунки; змінить себе та оточення; заглиблюється у власні вигадки та живе ними. Гра активізує мову старшого дошкільника в процесі його спілкування з дорослими та іншими дітьми. Ігрова ситуація вимагає від кожної дитини комунікативних навичок, уміння вирішувати конфлікти, проблеми, що виникають у міжособистісних стосунках з однолітками. Старший дошкільник у процесі гри оволодіває нормами поведінки, підпорядковує свою поведінку вимогам соціального, колективного середовища.Гра займає центральне місце в розвитку свободи волі. На думку Н. В. Кудикіної, гра є тим механізмом, який переводить потреби дорослого в потреби дитини. Дитині, яка не навчилася добровільно підкорятися правилу в грі, буде набагато важче свідомо виконувати вимоги вчителя. шкільний процес (записи в зошиті в певному місці, обкладинки книжок тощо) настільки ускладнені, що можуть повністю блокувати навчальний процес, формують у дитини неприйняття школи [29].

Найважливішими якостями, які розвиваються в самостійній грі дошкільника, є активність та ініціативність. Щоб зберегти інтерес до захоплюючої гри, дитині необхідно задіяти всю свою фантазію. Уміння обіграти будь-яку дрібницю допоможе підтримати гру, якщо з будь-якої ситуації важко знайти вихід. На жаль, сучасна система освіти, навіть у дитячому садку, часто побудована таким чином, що власна ініціатива дитини сильно пригнічується. Дітей вчать вирішувати ті чи інші проблеми єдино правильним рішенням і тільки так, а будь-яка спроба зробити щось по-іншому негайно припиняється як навмисно неправильна.У результаті будь-яке завдання, яке вимагає залучення уяви, тестів і припущень, одразу відкидається дітьми ("не знаю", "не можу", "не можу"). У школі додається "ми ще цього не робили". Кожне нове завдання замість пошуку викликає у такого учня запаморочення. Це дуже серйозна проблема, тому що розв’язування задач – це не просто знання алгоритмів їх вирішення, а й активний пошук нових шляхів, припущення про те, що ще невідомо.

Страх спробувати - це страх зробити помилку. Гра — це діяльність, яка дозволяє пробувати різні варіанти, не боячись помилитися, оскільки завжди можна все виправити та переробити. У будь-якому випадку гра — це діяльність, яка дозволяє моделювати та пробувати різні варіанти ситуації в дії. . Набувши досвіду такого різноманітного підходу до вирішення різноманітних завдань у грі, дитина легко переносить набутий досвід на інші види діяльності.

Множинний вплив гри на дитину старшого дошкільного віку полягає в тому, що гра сприяє гармонічному розвитку, удосконаленню психічної сфери дитину, актуалізує його сутнісні потреби й особистісні можливості, формує орієнтації морального порядку й засвоєння норм моральної поведінки.

Теоретичний аналіз результатів дослідження дозволяє стверджувати, що ігрова діяльність розглядається як важливий компонент психолого-педагогічної системи, яка цілеспрямовано використовується для базової підготовки старшого дошкільника до вирішення проблем у майбутньому. У грі розвиваються й проявляються новотвори дитини, які дозволяють навчитися самостійно планувати, виконувати й контролювати власну діяльність. Для раціональної організації ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку доцільно здійснювати правильне педагогічне керівництво, опираючись на знання особливостей розвитку психічних процесів у грі, специфіки формування їх мислення [52, c .75].

Можна також говорити про те, що гра є діючою формою самодопомоги дитину. У ній він може програвати его фантазії, що турбують, ситуації, переживання, у тому числі труднощів у взаєморозумінні з рідними. А спостерігаючи за грою, можна багато чого сказати про рівень розвитку дитину в цілому.

Гра - як модель розвитку якостей дитини. Гра- як умова соціалізації дошкільників. Формуванню позитивного мислення старшого дошкільника, створенню відповідних психічних умов для цього сприяє ігрова діяльність. Теоретичне обґрунтування гри вченими відбувалося у взаємозв'язку з вивченням психічних процесів - складних новотворів, у яких беруть участь різні психофізіологічні функції й сторони свідомості. Викликані грою зміни в психіці дитини знаходять своє відбиття у всіх сферах його психічного розвитку: комунікативної, пізнавальної, емоційно-вольовий, мотиваційної, особистісної. У грі дитина зазнає насолоди й переживає глибокі емоції. Гра старшого дошкільника спрямована на реалізацію його біологічно обумовлених потреб, найважливішими серед яких є бажання стати дорослим, самостійно діяти. Гра дозволяє дитині орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях, забезпечує йому психологічну стійкість, знімає в нього рівень тривожності, формує активне відношення до життя, цілеспрямованість у досягненні поставленої мети. Гра значно впливає на розвиток інтелектуальної сфери, завдяки опорі цієї форми діяльності на моторику; розвиток наочно-образного й логічного мислення, тому що дитина оперує не конкретними предметами, а їх образами й уявленьами, установлює прості причинно-наслідкові зв'язки між подіями і явищами; надає можливість створювати нові оригінальні образи й діяти з ними у внутрішньому плані своєї дитячої уяви; впливає на розвиток дитячої фантазії, переносячи одні функції предмета на інші [24, с .72].

Дитина старшого дошкільного віку сприймає себе як окрему особистість, пізнає свої можливості як партнера по грі, своє відношення до ролей; усвідомлює себе активним суб'єктом ігрової діяльності й учасником дитячого колективу; моделює людські відносини; перетворить себе й навколишнє середовище; глибоко поринає у власні вигадки й живе в них. Гра активізує мову старшого дошкільника в процесі його спілкування з дорослими й іншими дітьми. Ігрова ситуація вимагає від кожної дитини здібностей до комунікації, уміння дозволяти конфлікти, проблеми, що виникають у міжособистісних відносинах з однолітками. Старший дошкільник опановує нормами поведінки в процесі гри, підкорює свою поведінкку вимогам суспільної, колективної обстановки.

Сюжетно-рольова гра як засіб соціалізації дошкільників. Величезне значення має гра й у плані соціалізації дитину. На перший погляд здається, що в школі питання соціалізації стають другорядними, адже навчальна діяльність - переважно діяльність індивідуальна. Проте, досвідчені вчителі початкових класів звертають особливу увагу на те, щоб клас формувався не як "збіговисько" окремих дітей, кожний з яких зайнятий своїми проблемами, а саме як колектив, керований не тільки випадковими неформальними лідерами, але й орієнтований на загальнокультурні й соціальні норми відносин із суспільством і взаємин всередині себе. Формування дитячого колективу починається ще в дошкільному дитинстві в ході реалізації деяких діяльностей, що вимагають спільних дій декількох дітей. І гра тут має першорядне значення. У грі дитина не тільки вчиться прислухатися до партнера, орієнтуватися на його інтереси, особливості, але й вчиться дивитися на себе очима "іншого", коректуючи часом власну поведінку, вчиться підкоряти свої бажання спільним інтересам. У шкільному колективі особливо помітні "домашні" діти, що не одержали цього спільного ігрового досвіду в достатньому обсязі. Тут можна спостерігати дві полярні тенденції. Така дитина або повністю віддається грі й спілкуванню (а навчання при цьому зовсім відсувається на задній план), або, навпаки, із труднощами встановлює стосунки з однолітками, вимагаючи визнання своєї винятковості або ж, навпаки, виступаючи в ролі повністю відомого й перекладаючи всю ініціативу на інших (як це було в родині). Тобто, виходить, що завдання, які повинні були бути вирішені в дошкільному віці, переносяться на шкільне дитинство. Оскільки увага дитини зосереджена на цих, актуальних для неї в цей момент, проблемах, починає страждати властиво навчальна діяльність - провідна в цьому віці. Дошкільне дитинство є періодом інтенсивної соціалізації дитину. Воно забезпечує дитині адекватне відношення до позитивних і негативних ситуацій, з якими він змушено зустрічатися в житті. Успішність входження дошкільника в соціальний світ визначає рівень його адаптації, тобто такий стан взаємин людину й соціуму, при якому він реалізуються як особистість.

Гра - це особлива діяльність, у якій дитина спочатку емоційно, а потім раціонально освоює всю систему людських відносин, вона є особливою формою освоєння дійсності[40, с. 83].

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури, можна виділити умови практичного застосування сюжетно-рольової гри в дошкільній освітній установі, що сприяють розвитку соціальних уявлень у дошкільників:

1. Зміст гри повинен розвивати й виховувати кожну дитину;

2. Задум ігрового сюжету повинен відповідати інтересам дітей, що веде до захоплення рольовими діями;

3. Ігровий сюжет повинен бути пізнавальним і соціально орієнтованим;

4. Ігрова взаємодія педагога й вихованця повинна спиратися на досвід дошкільника і його подальший розвиток.

Рольова гра динамічна й приваблива для дошкільника тим, що він сам може вплинути на сюжетну лінію. Вона допомагає відчути емоції, хвилювання іншого, дозволяє освоїти дітям нові моделі поведінки, знаходити правильний вихід зі скрутної ситуації, почувати власну значущість і долати особистий егоцентризм.

Важливо відзначити, що сюжетно - рольова гра повинна відповідати сучасній діяльності людини, тому що з розвитком науково - технічного прогресу з'являється багато нового в житті людей, тому завдання педагога полягає в створенні умов для відбиття дійсності в іграх дітей. Соціальні й сімейні ролі цікаві для сучасних дошкільників, що можна вважати характерною рисою субкультури сучасного дитинства [29, c. 67].

Гра є провідним видом діяльності в дошкільному дитинстві, тому необхідно реалізовувати природну потребу дитини в ігровій дії. Будь-яка сюжетна гра повинна бути орієнтована на добровільність участі кожного дошкільника. Ролі в грі не призначаються дорослим, а обираються самими граючими за бажанням, оскільки є ігровою позицією дитини: він ототожнює себе з яким-небудь персонажем і діє відповідно до уявлень про даний образ. Необхідно пам'ятати, що в гри своя особлива просторово-тимчасова організація. Вона штучна, ідеальна, оскільки умовна, але сюжетна гра має свої установки, цілі та завдання. Тому дотримання правил у конкретній сюжетній лінії є запорукою її успішності.

Безумовно, збагаченню соціального досвіду дітей сприяє спілкування дітей з однолітками й дорослими. Цінність присутності педагога в ігровому процесі полягає в його вмінні допомагати дитині тоді, коли в нього не дістає власних знань і ситуація перебуває поза його компетентністю. Дорослий, зауважуючи й відслідковуючи утруднення дошкільника, створює навчальні ситуації, що допомагають освоїти те, чому дитина не може навчитися, чого не може довідатися самостійно. Педагог виступає як носій соціальних норм і правил, що володіє відповідними вміннями, які стимулюють відкрите обговорення всього того, що дитині незрозуміло. Особливе значення має вміння дорослого ухвалювати позицію партнера, зацікавленого в успіху гри.

Пошук засобів розвитку соціальної адаптації дітей, вимагає подальшого обговорення, тому що необхідність удосконалення методів соціального становлення особистості дитину, займає пріоритетне положення в дошкільній педагогіці. Гра вважається областю специфічної дитячої субкультури, на яку проектується мимовільне, спонтанне навчання й, яке практично дитиною не усвідомлюється. Вона впорядковує не тільки поведінка дошкільника, але і його внутрішнє життя, допомагає зрозуміти себе, своє відношення до світу.

На думку Т.Дудової, сюжетно-рольова гра - провідний вид діяльності в дошкільному віці. [17]

Т.Дудова вважає, що в дошкільному віці виникають своєрідні потреби, своєрідні спонукання, дуже важливі для всього розвитку дитини, що й безпосередньо приводять до гри. Вони полягають у тому, що в дитини в цьому віці виникає цілий ряд нереалізованих тенденцій, нереалізованих безпосередньо бажань. Дитина раннього віку має тенденцію до безпосереднього дозволу й задоволенню своїх бажань. Відстрочка виконання бажання важка для дитини раннього віку, вона можлива тільки в якихось вузьких межах; ніхто не знав дитину до трьох років, який мав би бажання зробити щось через кілька днів. Звичайно шлях від спонукання до його реалізації виявляється надзвичайно коротким. Якби в дошкільному віці не було б визрівання нереалізованих негайно потреб, то не було б гри. [13, c. 67]

Сутність гри в тому, що вона є здійснення бажань, але не одиничних бажань, а узагальнених афектів. Дитина в цьому віці усвідомлює свої відносини з дорослими, він на них афективно реагує, але на відміну від раннього дитинства він узагальнює ці афективні реакції (йому імпонує авторитет дорослих взагалі і т.д.).

Наявність таких узагальнених афектів у грі не означає також того, що дитина сам розуміє ті мотиви, заради яких гра затівається, що він робить це свідомо. Він відіграє, не усвідомлюючи мотивів ігрової діяльності. Це суттєво відрізняє гру від праці й інших видів діяльності [22, c. 78].

Можна виділити кілька основних формальних ознак гри в дошкільному віці. У першу чергу гра - це вільна діяльність.

Дитина відіграє тоді, коли в нього виникає бажання відіграти, він може відкласти гру, або вона може взагалі не відбутися.

Воля від фізичної й моральної необхідності, від реальних життєвих потреб виділяє гру з "повсякденної" життя, як би ізолює її в якийсь умовний, відносно самостійний мікросвіт. У цьому мікросвіті своя спрямованість, свої інтереси, що не збігаються з інтересами й потребами "повсякденної" життя. Стосовно них гра носить незацікавлений характер. Вона вклинюється в реальний процес життя як тимчасова дія, заняття під час відпочинку й заради нього.

Ізольованість гри обумовлена тим, що вона "розігрується" у власних рамках часу й простору. Гра в певний момент починається й закінчується. Ігровий простір заздалегідь позначається, матеріально (футбольне поле, шахівниця й т.п.) або умовно, ідеально (у більшості дитячих рольових ігор).

Усередині ігрового часу й простору панує власний і безумовний порядок, відхилення від нього позбавляє гру власного характеру. Порядок виражається в тому, що в кожної гри свої правила, безумовно обов'язкові, що не підлягають сумніву. Правила можуть бути змінені, але вони повинні бути. Відіграти треба "чесно", за правилами [10, c. 64].

За твердженням Т.Дудової, сюжетно-рольова гра є провідним видом гри в дошкільному віці.

**1.3. Значення рольової гри у психологічному розвитку дошкільника**

У грі як у провідному процесі діяльності активно формуються або перебудовуються психічні процеси, починаючи від найпростіших, і закінчуючи самими складними. У ігровій діяльності значно підвищується гострота зору [19, c 112].

В ігровій діяльності складаються особливо сприятливі умови для розвитку інтелекту, переходу від наочно-діючого мислення до елементів словесно-логічного мислення. Саме в процесі гри розвивається здатність дитини створювати системи узагальнених типових образів і явищ, подумки перетворювати їх.

Н.П.Кондратюк, О.І.Косарєва, гра - джерело розвитку та створення зони найближчого розвитку. Дія в уявлюваному полі, в уявній ситуації, створення довільного наміру, освіта життєвого плану, вольових мотивів - усе це виникає в грі й ставить її на вищий рівень розвитку, підносить її на гребінь хвилі, робить її дев'ятим валом розвитку дошкільного віку, який підноситься всією глибиною вод, але щодо спокійних. По суті, через ігрову діяльність і рухається дитина. Тільки в цьому змісті гра може бути названа діяльністю провідної, тобто визначальної розвиток дитини.

У грі дитина навчається діяти в пізнавальній, тобто в уявній, а не видимій ситуації, спираючись на внутрішні тенденції й мотиви, а не на мотиви й спонукання, які йдуть від речі. [25, c 17]

Дитина починає діяти незалежно від того, що він бачить. Дія в ситуації, яка не бачиться, а тільки мислиться, дія в уявлюваному полі, в уявній ситуації приводить до того, що дитина навчається визначатися у своїй поведінці не тільки безпосереднім сприйняттям речі або безпосередньо діючої на нього ситуацією, а змістом цієї ситуації. Таким чином, дитина в грі створює таку структуру - зміст / річ, де значеннєва сторона, значення слова, значення речі, є пануюч, визначає його поведінка [15, с. 180].

У грі дитина оперує речами як речами, що мають зміст, оперує значеннями слів, що заміщають річ, тому в грі відбувається емансипація слова від речі. Перенос значень полегшує тим, що дитина ухвалює слово за властивість речі, не бачить слова, а бачить за ним означувану їм річ. У грі дитина оперує значеннями, відірваними від речей, але невідривно від реальної дії з реальними предметами, але відрив значення й перенос його є необхідний перехідний етап до оперування значеннями, тобто дитина раніше діє зі значеннями, як з речами, а потім усвідомлює їх і починає мислити, тобто також, як до граматичної й письмової мови дитина має вміння, але не знає, що має їх, т.е. не усвідомлює й не володіє ними довільно; у грі дитина несвідомо й мимоволі користується тим, що можна відірвати значення від речі.

У грі активно формуються моральні основи дошкільника. Сюжетно-рольові відносини й відносини, що виникають із приводу ігри, сприяють засвоєнню різних сторін моральних відносин. Вони переважно визначають розвиток у дошкільників уміння виділяти й краще пізнавати ті сторони своїх взаємин з іншими дітьми, які регулюються моральними нормами. Відносини із приводу гри переважно сприяють засвоєнню дітьми моральних відносин і формуванню в них відповідних мотивів. [10, c 312]

Гра безупинна, на кожному кроці ставить дитині вимоги діяти всупереч безпосередньому імпульсу, тобто діяти по лінії найбільшого опору. Таким чином, у грі створюється положення, при якому виникає афективний план. Дитина відмовляється в грі від безпосереднього імпульсу, координуючи свою поведінку, кожний свій вчинок з ігровими правилами. За даними А.В. Запорожця, Р.І. Жуковській, саме в грі спочатку проявляється способность добровільно, за власною ініціативою підкорятися різним вимогам. Справа в тому, що сама роль уже несе в собі певні правила, завдання, яке й виконує дитина [55, c. 87].

Цінність ігрової діяльності полягає в том. що вона має найбільші можливості для формування дитячого суспільства. саме в грі найбільше повно активізується громадське життя дітей. Вона як ніяка інша діяльність дозволяє дітям уже на самих ранніх стадіях розвитку створювати самодіяльним шляхом ті або інші форми спілкування [14, c 192].

А.В. Запорожець вважає гру першою доступної для дошкільників формою діяльності, яка припускає свідоме відтворення й удосконалення нових рухів. Т.е. в ігровій діяльності здійснюється моторний розвиток дитини.

Функціональна властивість гри полягає в тому, що знімаючи по закінченню гри ігрова напруга, вона одночасно "захоплює" і знімає реальна життєва напруга, дає відпочинок, розрядку, хоча б на якийсь час. У цьому суть гри, її основне призначення як у житті окремих людей, так і цілих колективів.

Рольові ігри зв'язані не тільки з відпочинком і тренуванням. Вони здатні відтворювати конфліктні відносини дорослих, вирішення яких у практичній сфері або утруднене або неможливе. Гра виступає як засіб психологічної підготовки до майбутніх життєвих ситуацій.

Рольова гра має вирішальне значення для розвитку уяви. Ігрові дії відбуваються в уявній, уявлюваній ситуації; реальні предмети використовуються в якості інших, уявлюваних. Коли дитина бере на себе роль, він свідомо відтворює певні рухи, характерні для зображуваного персонажа.

Спілкування дошкільника з однолітками розвертається головним чином у процесі спільної гри. Відіграючи разом, діти починають ураховувати бажання й дії іншого, відстоювати свою точку зору. Рольова гра має соціальний характер - як по своєму походженню, так і по змісту [48, c. 19].

О.Майструк помітив у дітей дошкільного віку поява задуму, що означає перехід до творчої діяльності. У ранньому дитинстві дитина йде від дії до думки, у дошкільника здатність, що вже розвивається, іти від думки до дії, втілювати свої задуми. Це проявляється у всіх видах діяльності, і, насамперед у грі. Поява задуму пов'язане з розвитком творчої уяви[32, c. 19].

Таким чином, у процесі ігрової діяльності зароджуються й диференціюються нові види діяльності дошкільника. Саме в грі зароджується художня діяльність, вперше використовуються елементи трудового навчання.

По визначенню Я.Л. Коломинського, гра являє собою діяльність, у якій діти беруть на себе ролі (функції) дорослих людей і в узагальненій формі в спеціально створюваних ігрових умовах відтворюють діяльність дорослого й відношення між ними.

Теорії ігрової діяльності в закордонній психології

- Біологізаторські теорії (Г. Спенсер, К. Гросс, В. Штерн). У даних теоріях центральним є натуралістичний погляд на природу дитячої гри.

- біогенетичні теорії (С. Хол). Теоретики біогенетичного напрямку бачили в грі прояв "таємничих" інстинктів, переживання індивідом минулої історії людства.

- психоаналітичні теорії (З. Фрейд, А. Адлер). Прихильники психоаналітичної теорії знаходять у дитячій грі особливу форму задоволення глибинних потягів, головним чином сексуальних.

- теорії ігрової діяльності як ілюзорного світу. (К. Коффка, К. Левин, Ж. Пиаже). Представники даної теорії розглядають гру як ілюзорний світ, відірваний від навколишньої дійсності, у якому дитина замикається у своїх переживаннях.

Теорії ігрової діяльності у вітчизняній психології:

1. Теорія гри С.Д.Максименко. Сутність гри в тому, що вона є здійсненням бажань, але не одиничних бажань, а узагальнених афектів.
2. На основі аналізу энографічного матеріалу висунув гіпотезу про історичний характер виникнення й розвитку рольової гри. С.Д.Максименко підкреслював, що гра ставиться до символіко-моделюючого типу діяльності, у якому технічна-операціонально-технічна сторона мінімальна, скорочені операції, умовні предмети [29 , с .71].

Сюжетно-рольова гра - провідний вид діяльності в дошкільному віці. С.Д.Максименко вважає, що в дошкільному віці виникають своєрідні потреби, своєрідні спонукання, дуже важливі для всього розвитку дитини, що й безпосередньо приводять до гри. Сутність гри в тому, що вона є здійснення бажань, але не одиничних бажань, а узагальнених афектів.

Можна виділити кілька основних формальних ознак гри в дошкільному віці. У першу чергу гра - це вільна діяльність. Воля від фізичної й моральної необхідності, від реальних життєвих потреб виділяє гру з "повсякденної" життя, як би ізолює її в якийсь умовний, відносно самостійний мікросвіт. Ізольованість гри обумовлена тим, що вона "розігрується" у власних рамках часу й простору. Гра в певний момент починається й закінчується. Усередині ігрового часу й простору панує власний і безумовний порядок, відхилення від нього позбавляє гру власного характеру.

Здійснений аналіз досліджень дозволив виокремити особливості розвитку психічних процесів дітей в ігровій діяльності, які відображені в таблиці 1.1. (Додаток 1).

Результати аналізу психологічних досліджень дозволяють відзначити багатовекторний вплив гри на дитину старшого дошкільного віку, з точки зору її сприяння гармонійному розвитку, вдосконаленню психічної сфери, виконанню сутнісних потреб і здібностей особистості, формування орієнтації в моральних установках і засвоєння норм моральної поведінки.

Логіка дослідження передбачає виділення основних положень щодо обґрунтування педагогічних домінант керування процесом організації ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку. У контексті нашого дослідження доцільно розглянути різновиди дітей старшого дошкільного віку [28, С. 62].

Аналіз науково-теоретичних психолого-педагогічних робіт провідних педагогів показує, що в історії дошкільної педагогіки існують різні класифікації дитячих ігор, які вчені розмежовують за єдиними критеріями: змістом, організацією та кількістю учасників, різноманітністю тощо.

**Висновки до І розділу**

Таким чином, теоретичний аналіз результатів дослідження дозволяє стверджувати, що ігрова діяльність розглядається науковцями як важлива частина психолого-педагогічної системи, яка використовується саме для базової підготовки особистості до вирішення майбутніх завдань. Особистість дитини розвивається і проявляється через гру, яка дає їй змогу навчитися самостійно планувати, здійснювати та контролювати свою діяльність. Виявлено, що для раціональної організації ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку доцільно проводити правильне педагогічне керівництво, засноване на знанні особливостей розвитку психічних процесів у грі.

Важливу роль у розвитку уваги в дітей- дошкільників виконує гра як основний вид діяльності в цьому віці. У грі розвивається не тільки інтенсивність і концентрированность уваги, але і його стійкість.

Гри для дітей є складним, багатофункціональним і пізнавальним процесом, а не просто розвагою або веселим проводженням часу. Завдяки іграм у дитини виробляються нові форми реагування й поведінки, він адаптується до навколишнього його світу, а також розвивається, вчиться й взрослеет. Тому значення ігор для дітей дошкільного віку дуже велике, оскільки саме в цей період відбуваються основні процеси розвитку дитину.

Важливим в іграх для дітей є правила, у грі дитині пояснюють, що існують особливі правила, які визначають, як можна і як не можна відіграти, як треба і як не варто себе вести. Звикаючи з дитинства до гри за правилами, дитина й у майбутньому буде намагатися дотримувати суспільних норм, а маляті, що не виробило такий звички, буде важко до них пристосуватися, і він може не зрозуміти, навіщо дотримуватися таких строгих обмежень.

Дитину виховує та діяльність, яка радує його, виявляє позитивний моральний вплив, гармонійно розвиває розумові й фізичні здатності й саме гра виконує щонай найважливішу роль і є цією діяльністю. За допомогою ігор вирішуються найрізноманітніші завдання: освітні, виховні, оздоровчі.

**РОЗДІЛ ІІ. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВПЛИВУ ГРИ НА ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**2.1. Організація та проведення емпіричного дослідження**

Методологічною основою емпіричної частини дослідження впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку є системний підхід у вивченні діяльності й особистості.

Організація емпіричного дослідження допускає здійснення наступних напрямків:

1) формулювання гіпотези дослідження;

2) обґрунтування вибору методик;

3) визначення та формування репрезентативної вибірки, позначення контрольної та експериментальної групи;

4) вибір експериментального плану;

5) процедура відбору засобів статистичної обробки й аналізу даних;

6) психологічне обстеження;

7) інтерпретація статистичних показників і формулювання висновків.

Охарактеризуємо кожен з напрямків дослідницької роботи.

Перший напрямок формулювання гіпотези емпіричного дослідження містить припущення, що ігрова діяльність має прямий вплив на формування особистості дитини дошкільного віку [41, c. 75].

На другому напрямкі - обґрунтування вибору методик, які потрібно застосувати для вирішення завдань, необхідно встановити наступні вимоги:

а) методики повинні бути максимально інформативними, діагностувати якості, що цікавлять нас, при найменших витратах часу на дослідження;

б) методики повинні бути надійними й валідніми в одержанні кінцевих результатів.

З досліджуваної теми в психодіагностичній літературі існують різні тестові завдання й опитувальники, спрямовані на вивчення окремих сторін даного питання.

На напрямку визначення та формування репрезентативної вибірки згідно теми нашого дослідження обрано 60 дітей старшого дошкільного віку (вік дітей 4,5-6,5 років) у закладах дошкільної освіти: №7 у м. Марганець, Дніпропетровської обл. Дослідження проводилося впродовж грудня 2021 р. по лютий 2022 р. Контрольну групу (КГ) склало 30 дітей, експериментальну групу (ЕГ) - 30 дітей. Дослідження проводилося з дітьми з нормальним розвитком, тобто з нормотиповими.

Орієнтовні показники тривалості спільної гри у дошкільників - до 60 хв. Значний вплив на тривалість гри має знання дітьми фактів і явищ навколишнього середовища, які потім відображаються й усвідомлюються дошкільниками в самостійній ігровій діяльності.

Дане дослідження розділимо на два етапа: “до” та “після” дослідження сформованості ігрових навичок.

Комп'ютерну обробку даних здійснюватимемо в програмі Mіcrosoft Offіce Excel 10. Статистичний аналіз даних, представлених у не параметричній шкалі, проводиться за допомогою регресійного аналізу. У ході математичного аналізу використовувався пакет прикладних програм для статистичної обробки даних SPSS Statistics 20.

З метою визначення психодинамічного впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку доречно використати процедуру регресійного аналізу. Цей метод дозволяє встановити аналітичне вираження стохастичної залежності між досліджуваними ознаками. За допомогою регресійного аналізу можна встановити односторонню залежність, тобто, зв'язок, що показує, як зміна факторних ознак впливає на ознаку результативних. При використанні коефіцієнта умовно оцінюють тісноту зв'язку між ознаками, вважаючи значення коефіцієнта рівні 0,3 і менш - показниками слабкої тісноти зв'язків; значення більш 0,4, але менш 0,7 - показниками помірної тісноти зв'язків, а значення 0,7 і більш - показниками високої тісноти зв'язків[24, с. 81].

Отже, обраний психологічний інструментарій дозволить оцінити вплив ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку. За допомогою методики статистичного аналізу даних дослідження буде проведена оцінка впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку.

**2.2. Обґрунтування вибору методик**

Відповідно до завдань і логіки дослідження, відібрані широко відомі й ефективні діагностичні методики, які спрямовані на дослідження феномена впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку.

Для досягнення поставленої мети й підтвердження висунутої гіпотези, організоване й проведене психо-діагностичне дослідження впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку.

Дослідження здійснювалося за допомогою блоку методик, а саме:

1. Методика діагностики ігрових інтересів дітей дошкільного віку за Г.І. Григоренко, К.Й. Щербаковою.

Дана методика складається з двох тестів, а саме: тест 1 - це взяття дитиною на себе ролі; тест 2 - оцінка стійкості у підпорядкуванні ігровому правилу. Тест 2 сформовано на засадах положень про рівні сформованості гри за Д. Б. Ельконіним.

В ході обстеження дошкільнятам запропоновано пограти в гру та слід розподілити по групам у кожній по 4-6 дітей.

Метою першого тесту є вивчення узяття дитиною на себе ролі. В ході проведення дослідження застосовуємо 3 експериментальні серії ігор з дітьми старшого дошкільного віку. Також для проведення дослідження необхідне іграшкове обладнання для наступних ігор: “Дитячий садок”, “Магазин” та “Лікарня”.

Перша серія полягає у тому, що діти грають, але в ролі - “самих себе”, в “дорослих”, в “друзів”. Серія складається з трьох тісно пов'язаних ситуацій:

1 ситуація - це організація гри в “дитячий садок”. Гра організовується так, щоб кожен з її учасників залишався самим собою, тобто вихователь - вихователем, а діти - дітьми. В тому випадку коли діти згодні, експериментатор передає їм орудування грою і при необхідності запитує: “Що треба робити?” та виконує їхні вказівки;

2 ситуація - якщо діти відмовляються грати “у самих себе” або після закінчення гри, якщо гра виникає, дорослому слід запропонувати інший спосіб гри: одна дитина буде грати роль дорослого, наприклад, вихователя (називаючи вихователя групи по імені), а вихователь буде з іншими дітками. Надалі вихователь виступає в ролі одного з дітей для участі в грі, що розпочинатиметься;

У 3-й ситуації пропонуємо таку гру: експериментатор грає роль вихователя групи, а діти гратимуть роль друга зі своєї групи. Також дітям можна обрати роль однолітка з групи.

У другій серії пропонуємо ігри з порушенням послідовності дій при виконанні дитиною ролі. Організовуємо для дітей ігри знайомого для них змісту, наприклад, в “Дитячий садок”, в “Магазин”, в “Сім'ю”. Під час гри потрібно намагатися розбити послідовність дій (наприклад, спочатку запропонувати “поласувати цукерками та десертом, потім з’їсти суп”).

У третій серії - ігри, що порушують “рольовий сенс”. Ролі суперечать діям, які повинна виконувати дитина. Також доцільно використовувати два випадки: перша ситуація - з дітьми розгортається сюжетно-рольова гра “Магазин”: надаються гроші, касовий апарат, чеки, відведено місце для касира. Після розгортання гри діти можуть грати так: касир сканує товар, а консультант допомагає вибрати товар. Коли почалася модифікована гра, експериментатор, який грає з дітьми, виходить з магазину та каже, що касира викликав директор; Друга ситуація - правила гри: “Кішка і мишка”, “Лисиця і заєць”. Мишкам рекомендується ловити котів, зайцям - лисиць.

Оцінка результату відбувається наступним чином.

У першій серії визначаємо, на чому основний акцент робить дитина в поведінці дорослих. Дізнаємося, як ролі співвідносяться з правилами дій або соціальною поведінкою.

У другій серії аналізується природа логіки дій і те, як вона визначається. Як дитина реагує на порушення логіки поведінки і яка мотивація протесту проти порушення. На основі даних серії 1 та серії 2 визначено рівень розвитку гри кожної дитини.

Третя серія визначає ставлення дитини до персонажа гри, доводячи, що всередині персонажа насправді існує відоме правило поведінки, що відображає логіку реальних дій і реальних стосунків.

Метою діагностики у тесті 2 є вивчення стійкості в підпорядкуванні ігровому правилу.

Для цього дослідження потрібно мати експериментальний матеріал у вигляді сюжетних іграшок для гри в “мама і дочка” та “пожежні”.

Дослідження проводилося на дітях 4,5-6,5 років. Сюжет гри урізноманітнюється з урахуванням віку та статі дітей. Дорослий організовує такі ситуації: ситуація - експериментатором запропоновано дітям пограти в гру “мама і дочка”. Після розгортання гри експериментатор грає роль вихователя, радячи гравцям залишити їх дочку в дитячому садку; ситуація - експериментатор організовує гру “пожежні”, в якій грає роль пожежника і попросить водія (дитину) залишитися в машині, коли приїде бригада (дітям відведена роль бригади пожежних) гасити вогонь. Оцінка результату наступна: аналізуємо поведінку дитини в ситуаціях мотиваційної боротьби, коли необхідно підкорятися правилам, що випливають з ролі, долати миттєві бажання.

Результати діагностики сюжетно-рольової гри дітей старшої групи за Г.І. Григоренко, К.Й. Щербаковою визначаються критеріями формування взаємовідносин дітей у спільній грі та можуть бути зафіксовані:

а) Взаємодіяти з однолітками в грі (не перешкоджає можливості друзів організовувати ігри або брати участь у спільних іграх);

б) Здатність грати довго, з ентузіазмом і концентрацією;

в) Розуміти норми поведінки та використовувати позитивні форми під час спілкування з однолітками (спокійно розмовляти, ввічливо просити, пропонувати друзям іграшки, поступатися ролями, допомагати);

г) Виявлення моральних почуттів (співпереживання, симпатії, радості від спілкування з однолітками та ін.).

Критерії оцінюються балами, де 1 - не сформовані, 2 - слабо, 3 - мають стабільний характер, 4 - добре.

1. Методика визначення рівня сформованості ігрових навичок у дошкільників, розроблена Р. Р. Калиніною.

У методику включені основні параметри, що визначають розвиток рольової гри, відповідно до концепції Д. Б. Єльконіна. Пропонована схема дозволяє здійснити як якісний, так і кількісний аналіз рівня сформованості ігрових навичок у дошкільників.

Отже, для вивчення ступеня сформованості ігрових навичок у дошкільників необхідно організувати рольову гру в групі 4-6 дошкільнят одного віку. Тему гри задає дорослий, який проводить діагностичне спостереження. Дорослий не втручається в процес гри і надає мінімальну допомогу, коли це необхідно. Тему гри можна вибрати будь-яку, головне, щоб ролей вистачило на всіх дітей. Найбільш оптимальними тут можуть бути такі ігри, як “Дослідники”, “Подорож” та ін., у яких немає чітко визначеної ситуації, що дозволяє включати в сюжет гри різні ролі. Наприклад, хтось із дітей може захворіти під час подорожі та звернутися до лікаря. Або треба побудувати міст, щоб перетнути річку.

Спостереження можна проводити і під час гри, якщо гра виникла раптово з власної ініціативи дітей [24, С. 80]. Ігрова активність аналізується за 7 критеріями:

- розподіл ролей;

- основний зміст гри;

- рольова поведінка;

- ігрові дії;

- використання посуду та запасних речей;

- використання рольової мови;

- дотримання правил.

Кожен критерій оцінюється за 4 рівнями. У той же час, незважаючи на те, що між віком і рівнем розвитку ігрової діяльності немає фіксованого зв'язку, представляється доцільним для кожного рівня встановити такі вікові межі: 1 рівень - від 2,0 до 3,5 років, 2 рівень - від 3,5 до 4,5 років, 3 рівень - від 4,5 до 5,5 років, 4 рівень - старше 5,5 років.

Ці вікові рамки дозволяють планувати роботу з дітьми того чи іншого віку з формування ігрових навичок і контролювати ефективність цієї роботи. Розглядаємо групи дітей 3-го та 4-го рівнів, тому зазначаємо характеристики для даних рівнів у таблиці 2.1.

***Таблиця 2.1.***

**Рівні сформованості ігрових навичок**

| **Характеристика** | **3-й рівень - від 4,5 до 5,5 років** | **4 рівень - старше 5,5 років** |
| --- | --- | --- |
| Розподіл ролей | Самостійний розподіл ролей за відсутності конфліктних ситуацій. Якщо виникають конфлікти, група або розпадається, або діти звертаються за допомогою до дорослого [30, С. 53]. | Самостійний розподіл ролей, дозвіл конфліктних ситуацій. |
| Основний зміст гри | Виконання дій, обумовлених роллю (якщо дитина відіграє роль кухаря, то він не буде нікого годувати). | Виконання дій, пов'язаних з відношенням до інших людей. Тут важливо, приміром , не чому "мама" годує дитину, а чи "добра" вона або "погана". |
| Рольова поведінка | Ролі ясно виділені до початку гри, роль визначає й направляє поведінка дитини. | Рольова поведінка спостерігається під час всієї гри. |
| Ігрові дії | Ігрові дії різноманітні, логічні. | Ігрові дії мають чітку послідовність, різноманітні, динамічні залежно від сюжету. |
| Використання атрибутики й предметів- заступників | Широке використання атрибутивних предметів, у тому числі в якості заступників (іграшкова тарілка як причіп до вантажівки, кубики як продукти і т.д. ); на предметне оформлення гри йде значна частина часу. | Використання багатофункціональних предметів (шматочки, папір, палички і т.д. ) і при необхідності виготовлення невеликої кількості ключових атрибутивних предметів. Предметне оформлення гри забирає мінімальний час (якщо, наприклад, немає посуду, можуть бути використані аркуші паперу, долоньки або просто її позначення жестом). |
| Використання рольової мови | Наявність рольової мови, періодичний перехід на прямий обіг. | Розгорнута рольова мова на всьому протязі гри. Якщо запитати граючого дитину: "Ти хто?", назве свою роль. |
| Виконання правил | Правила виділені, дотримуються, але можуть порушуватися в емоційній ситуації. | Дотримання заздалегідь застережених правил під час гри. |

Результати за даною методикою можуть бути оцінені трьома рівнями сформованості ігрової діяльності: низький, середній, високий.

Оскільки, гра має всі можливості для формування особистості дитини, ніж будь-яка інша діяльність, тому через гру можна оцінити та розвинути навички. Насамперед, гра відображає не тільки інтерес до процесу, а ще й поведінку, емоційний стан, творчі здібності, комунікабельність. Тому цікавим буде продіагностувати міжособистісні взаємини.

1. Методика “Два будинки”.

Мета методики – визначити коло значного спілкування дитини, особливості взаємовідносин у дитячій групі, виявлення симпатій до членів групи, виявлення прихованих конфліктів, травмуючих для дитини ситуацій.

Матеріал: два будиночки, плоскі, об'ємні або намальовані, один з яких – яскравий, ошатний, дуже привабливий, другий – мало привабливий. Фотографії всіх дітей групи (можна і для дорослих групи) або якісь символи, що їх позначають.

Експеримент проводиться індивідуально. Експериментатор (психолог) каже дитині: "Ми зараз з тобою дуже цікаво пограємо. Перед тобою два будиночки (розглянути їх). В одному, красивому, будиночку будуть жити такі діти, які часто роблять добре і подобаються тобі, а в іншому, некрасивому, - такі, які часто, по-твоєму, чинять погано. Себе ти теж можеш поселити в один із будиночків". Дитина бере фотографію або символ (по одній), розкладає по будиночках, а експериментатор запитує дитину, чому вона помістила її (її) у цей будиночок. Всі дії та відповіді дитини докладно фіксуються, а потім аналізуються:

а) з ким помістив себе;

б) чому одних помістив у гарний будиночок, інших - у малопривабливий;

в) характер, особливості мотивацій.

Надамо інтерпретацію. Якщо дитина поміщає себе та багатьох інших дітей у гарний будиночок, то можна говорити про її загальне позитивне ставлення до себе та оточуючих; якщо вона вміщує лише себе або ще 1-3 інших дітей чи дорослих у гарний будиночок, що свідчить про її позитивне ставлення прийняття самого себе і його дуже вибіркове ставлення до інших. Часто це замкнуті, замкнуті або конфліктні діти, і їх рекомендується тестувати методом "маски", щоб визначити їхню задоволеність своїм місцем у групі та виявити бажання домінувати. Якщо дитина поміщає себе в потворний будинок, можна вважати, що вона себе не приймає. Можливо, це ситуативне відторгнення, пов'язане з недавньою негативною оцінкою дитини дорослими (що можливо лише в старшому дошкільному віці). З'ясувавши причини дитиною усамітнення себе та інших, можна визначити рівень її усвідомлення стосунків, а також особливості моральної свідомості дошкільника.

В залежності від того, який результат буде отримано, критерії розподілення дітей будуть наступні:

а) діти “зірочки” - впевнені у собі, активні, можуть бути лідерами у великій групі та ініціаторами у грі. Такі діти користуються авторитетом, легко знаходять спілкування з іншими;

б) діти, яким віддається перевага - таким дітям подобається грати у створеному колі друзів, зазвичай неохоче приймають новых, але не конфліктні, також можуть бути лідерами у своєму маленькому колі друзів;

в) діти, якими нехтуються - це діти досить активні, комунікабельні, але їх не полюбляють через конфліктність, легко і швидко обурюються, але швидко забувають про обурення;

г) діти “ізольовані” - це діти, котрими важко налагодити контакт, пасивні, малоактивні, замкнуті, грають у самотності, негативно відносяться до інших дітей.

Емпіричне дослідження проводилося в кілька етапів:

1. Констатуючий експеримент. На етапі констатуючого експерименту здійснюється діагностика ігрових інтересів та сформованості ігрової діяльності старших дошкільників, також проводиться методика “Два будинки”.

2. Формуючий експеримент. На етапі формуючого експерименту потрібно зафіксувати результат дослідження та встановити наступні дії. Якщо частина дошкільнят матиме низький та середньо-низький рівень ігрових інтересів та рівень сформованості ігрової діяльності, то провести дослідно-експериментальну роботу з розвитку ігрової діяльності.

3. Контрольний експеримент. На етапі контрольного експерименту у випробуваних ЕГ і КГ проводиться повторна діагностика сформованості ігрової діяльності, проводиться порівняльний аналіз, формуються висновки й рекомендації.

Отже, обраний психологічний інструментарій дозволить оцінити вплив ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку. За допомогою методики статистичного аналізу даних дослідження буде проведена оцінка впливу ігрової діяльності на формування особистості дитини дошкільного віку.

**Висновки до ІІ розділу**

Таким чином, можна зробити висновок, що психологічний розвиток дітей дошкільного віку - один з найважливіших напрямків розвитку особистості. Грає є основним інструментом розвитку особистості дитини.

На початковому етапі дослідження потрібно сформулювати роботу направлену на розвиток ігрової діяльності дошколят. Тому використовуємо системний підхід та обрані діагностичні методики. Обираючи гру, потрібно враховувати головний принцип, що гра повинна відповідати можливостям дитини, бути цікавою. В дошкільному віці дітям потрібно зберігати взаємодію з дорослим, але ще й потрібно вчитися спілкуватися з однолітками. Тому що саме тоді, дитина почуває себе впевненіше, покращується самооцінка, стає самостійною та незалежною. У спілкуванні з однолітками дитина розвиває такі якості як: турбота, довіра, вміння вирішувати конфлікти, спілкуватися з однолітками тощо. В такому випадку була обрана методика “Два будинки” для діагностики міжособистісних взаємин дітей у групі.

**РОЗДІЛ ІІІ. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА МЕТОДИ УДОСКОНАЛЕННЯ ПРОЦЕСУ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ З МЕТОЮ ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ ДИТИНИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**3.1. Результати дослідження на першому етапи констатуючому експерименті**

На початковому етапі дослідження організована робота, спрямована на формування особистості дошкільників, у тому числі формування корекції стосунків старших дошкільників з однолітками за безпосередньої та опосередкованої участі педагогів, психологів. В якості центральних методів і практичних прийомів використовувалися сюжетно-рольові ігри, а також комунікативні ігри та дискусії на різні теми.

Результати дослідження за методикою діагностики ігрових інтересів дітей дошкільного віку за Г.І. Григоренко, К.Й. Щербаковою зведено у таблицю 3.1 у додаткуБ.

У відсотковому значенні результати за допомогою пакету статистичної обробки даних наведено у таблиці 3.2.

***Таблиця 3.2.***

**Діагностика розвитку сюжетно-рольової гри в дошкільному віці у відсотковому значенні**

| Рівні розвитку | Низький | Середній | Високий |
| --- | --- | --- | --- |
| КГ | 33% | 35% | 32% |
| ЕГ | 15% | 40% | 45% |

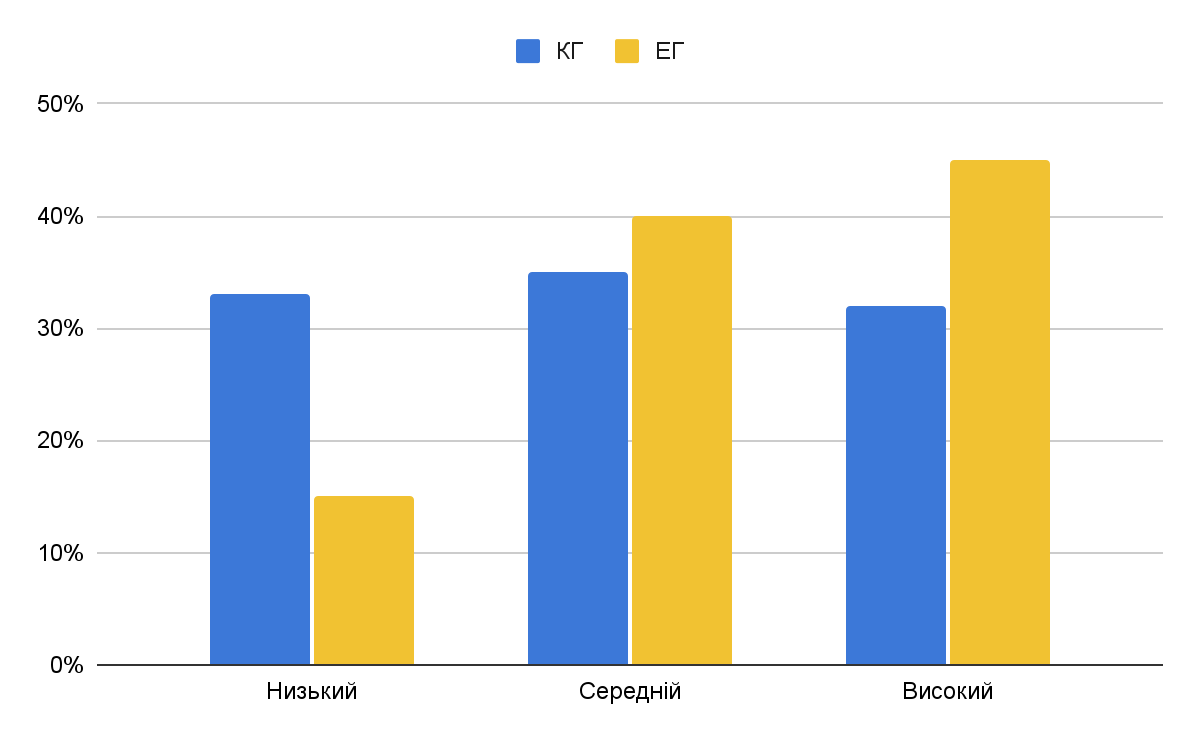


Рис. 3.1. Розподіл розвитку сюжетно-рольової гри

Виділено, що високий рівень розвитку сюжетно-рольової гри мають 32% дітей у КГ, але відсоткове співвідношення майже таке, як і значення низького рівня розвитку гри. Це значить, що сюжетно-рольова гра у цій групі сформована досить слабо. Діти більше відмовляються обирати на себе роль, мають помірний інтерес до гри, правила у грі відмовляються виконувати, недостатньо комунікують та взаємодіють з однолітками. Діти із середнім рівнем розвитку ігрових навичок вільно вступають у рольову взаємодію з однолітком. Дитячі ігри не відрізнялися творчим розвитком сюжету. Іноді у сюжеті ігор були відображені знання та уявлення дітей про відносини людей, які вони отримували з прочитаних книг, перегляду мультфільмів, гаджетів. Чим менше можливостей для розвитку сюжету, чим більше повторів у грі, тим частіше програвався один і той же епізод.

З графіку на рис. 3.1 видно, що сюжетно-рольова гра у дошкільників ЕГ розвинена добре, має високий показник 45% та значення низького рівня 15%. Маємо результат, що діти у ЕГ досить легко йдуть на контакт з дорослим, приймають на себе роль, зацікавлені у грі, можуть довгий час грати, слідують за виконанням ролі, відображають у грі дї дорослих, проявляють моральні почуття до однолітків, а саме - співчувають, жаліють, радіють, допомагають друзям. При зміні правил у грі легко адаптуються та продовжують грати, пропонують свої дії, які слід виконувати. Один з найважливіших факторів - це те, що діти залюбки спілкуються один з одним та вирішують конфлікти. Це свідчить про те, що у даній групі високий рівень спілкування між однолітками, існує тепла атмосфера особистісних взаємовідносин.

В ході дослідження за методикою визначення рівня сформованості ігрових навичок у дошкільників, розробленою Р. Р. Калиніною, маємо наступні результати, які відображені у таблиці 3.2 (Додаток В) та у відсотковому відношенні у таблиці 3.3. Для розрахунку даних використовуємо пакет статистичної обробки даних.

***Таблиця 3.3.***

**Рівні сформованості сюжетно-рольової гри у дошкільників**

| Рівні розвитку | Низький | Середній | Високий |
| --- | --- | --- | --- |
| КГ | 28% | 40% | 32% |
| ЕГ | 12% | 46% | 42% |

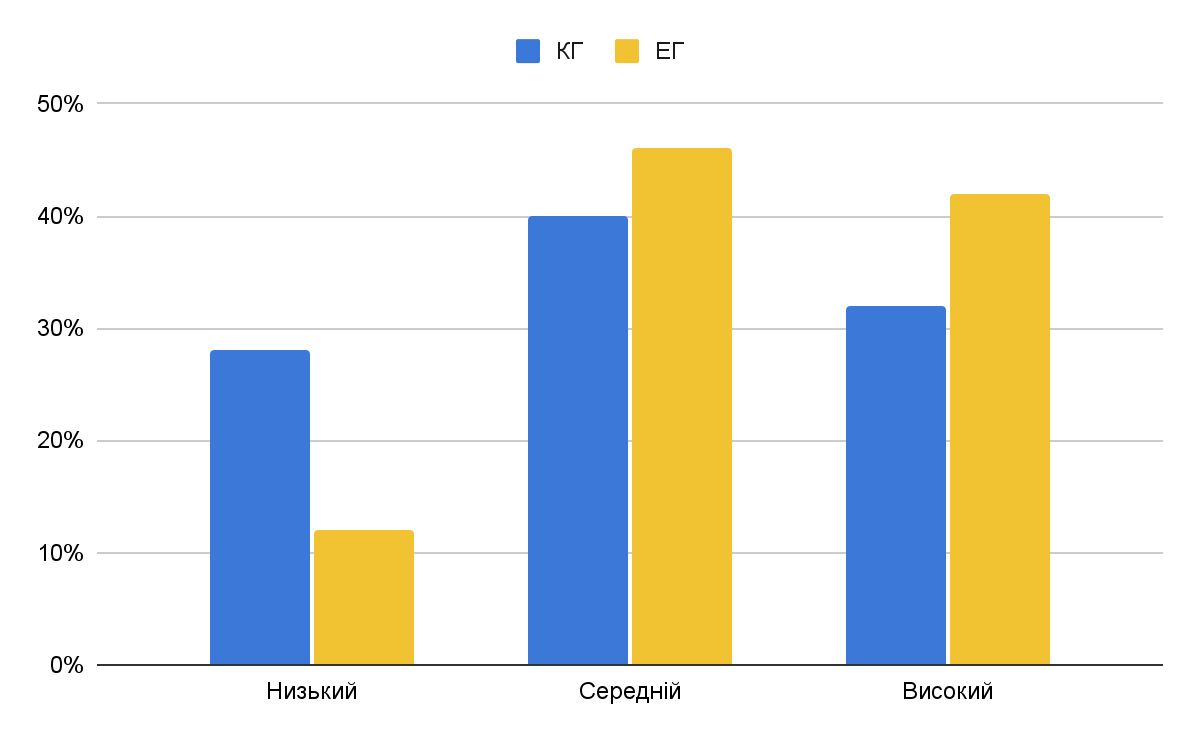


Рис. 3.2. Розподіл розвитку сюжетно-рольової гри

За методикою “Два будиночки” маємо соціометричну матрицю у додатку В. Перевівши дані у відсоткове співвідношення маємо розподіл дітей за міжособистісними стосунками у таблиці 3.4.

***Таблиця 3.4.***

**Відсотковий розподіл дошкільників за методикою “Два будинки”**

|  | Діти “зірочки” | Діти, яким віддається перевага | Діти, якими нехтуються | Діти “ізольовані” |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| КГ | 18% | 35% | 32% | 15% |
| ЕГ | 22% | 44% | 30% | 4% |

Найбільший відсоток дітей 35% у КГ - це ті, котрим віддається перевага. Це означає, що такі дошколята обирають обмежене постійне коло друзів. При цьому з іншими дітками не конфліктують, але не пускають у своє коло. Також зазвичай у такому груповому колі можуть бути лідерами та ініціаторами ігор. Діти, котрими нехтуються, займають друге місце у таблиці, їх 32%. Таких діток начебто не помічають, як правило, це бувають тихі та малоактивні діти. Вони майже завжди грають в самотності. Але на такий результат можуть впливати діти, котрі пропускають відвідування у дитячому садку. Це пов'язано з тим, що потрібен деякий час на адаптацію та налагодження міжособистісних взаємин. Діти “зірочки” та діти “ізольовані” майже в одному відсотковому значенні. Діти “зірочки” - це ти, з котрими бажають дружити, впевнені у собі, користуються авторитетом, можуть бути лідерами, з ними хочуть спілкуватися, мають гарні комунікабельні навички. Діти “ізольовані” - діти, з якими не бажають грати, за словами дітей “конфліктні”, “агресивні” та “негативно настроєні”. Результати за методикою “Два будинки” свідчать про те, що у групах дітей є складність у міжособистісних взаєминах, тобто діти потребують покращення навиків спілкування. Також на такий розподіл впливає низький рівень сформованості ігрових навичок. Важливими навичками, якими діти навчаються у грі - є навички комунікабельності. Багато часу приділяється формуванню доброзичливих і теплих стосунків між дітьми, навчанню дітей методам позитивного спілкування, аналізу першопричини конфліктів і вирішення їх особисто [56, c. 78]. Тому що під впливом раціонально організованої ігрової діяльності краще відбуваються позитивні зміни особистості у дітей. На етапі констатуючого експерименту зафіксуємо цей факт. На рисунку 1 зобразимо графічне відображення.

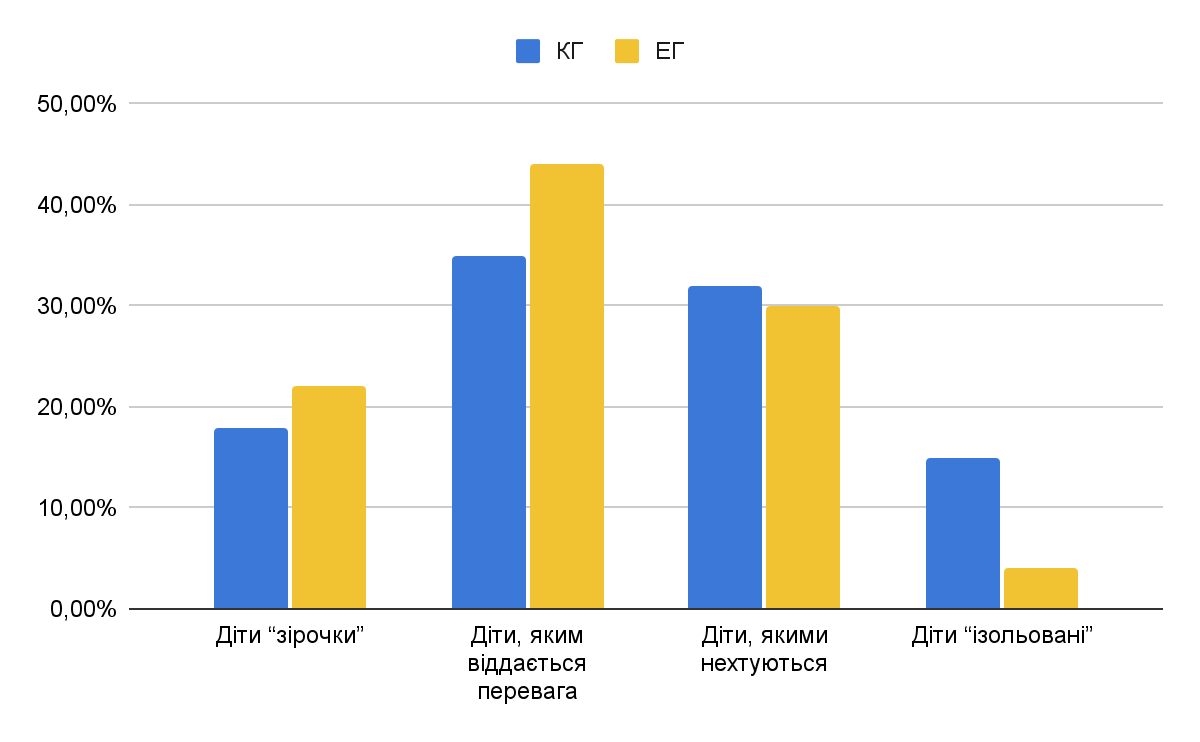


Рис 3.3. - Розподіл дошкільників за методикою “Два будинки

**3.2. Формуючий експеримент з дітьми з низьким розвитком ігрової діяльності**

Батькам дітей з КГ старших дошкільників було запропоновано провести серію занять із дітьми. На кожному занятті використовувалися ігри, для розвитку ігрової діяльності та покращенню комунікативних навичок. Слід зазначити, що ігри підібрані для всебічного розвитку особистості дитини. Мета такої взаємодії - викликати у дитини бажання бути активним з іншими дітьми, грати, спілкуватися з однолітками.

Під час формуючого експериментування слід звертати увагу на рівень активності старших дошкільників, бажання займатися ігровою діяльністю, інтерес до занять, спілкування в групі. Було видно, що дошкільнята отримали задоволення від процесу та з нетерпінням чекали кожного заняття. Відповідно до цього сформульовані заняття для дітей. Заняття, котрі проводилися з дітьми з КГ:

1. Сюжетно-рольова гра “Крихітка Єнот”. Мета: Навчити діяти в обраній ролі, розвивати компетентність Визначати та виражати різні емоції; розвивати діяльність, незалежний. Хід гри. Одна дитина - єнот, а інші - його відображення (“Той, хто хто живуть у річці”). Вони вільно сиділи на килимі або стояли в ряд. Єноти Підійдіть до “річки” і опишіть почуття (страх, здивування, радість), яку діти повинні точно відобразити за допомогою міміки та жестів. Потім по черзі потрібно обрати інших дітей на роль єнота.
2. Гра “Фантазери”, метою якої є розвиток уваги, покращення емоційної обстановки групи. Опис гри: Діти рухаються під веселу музику, зображуючи фантазерів. За сигналом "Стоп!" вони зупиняються, а експериментатор надягає комусь із дітей шапку фантазера (паперовий ковпак) і запитує: "Чого на світі не буває?". Дитина повинна відповісти швидко (наприклад, кішки, що літає або літака, що не плаває).
3. Гра “Ліпимо казку”. Призначення гри: за допомогою пластиліну можна передати “енергію конфліктів”. Розминаючи пластилін, дитина зосереджується на ньому, розслабляє руки, що опосередковано усвідомлює агресивні почуття. Вступ до гри: пропонуємо дітям разом скласти казку. Вибираючи казку, важливо врахувати, що в ній має бути достатньо героїв, щоб кожна дитина могла наслідувати одного з них, також можна змінити хід казки та додати нових персонажів. Перед грою діти обговорювали, які твори збираються зобразити, порівнювали свої ідеї.
4. Гра “Давай придумаємо історію”. Метою є навчити взаємодіяти один з одним, отримуючи від цього радість та задоволення. Опис гри: починає історію зі слів “У одному таємничому лісу жили діти старшої групи одного дитячого садка...", наступний учасник продовжує, і далі по колу. Коли черга знову доходить до ведучого, він коригує сюжет історії, робить більш осмисленим, і вправа продовжується.
5. Гра “Дзеркало”. Вибирається ведучий: це – людина, решта – дзеркала. Людина заглядає в дзеркала, а вони відбивають її. Дзеркала повторюють всі рухи, дії людини, яка, звичайно, кривляється від душі. Тут важливо стежити за тим, щоб дзеркала правильно відображали: якщо людина підняла праву руку, дзеркала повинні підняти ліву тощо. У цій грі зручно заохочувати найпасивніших членів групи, що дозволяє зменшити кількість дітей “ізольованих”.
6. Сюжетно-рольова гра "Подаруй подарунок". Мета: виховувати у дітей вміння дарувати подарунки друзям; формувати правила поведінки відповідно до ситуації; розвивати вміння взаємодіяти у ігровій ситуації; виховувати самостійність, активність, впевненість у собі.
7. Сюжетно-рольова гра “Дитячий садок”. Мета: програвання сюжету дитячого садка, але дітям запропоновано розіграти ситуацію, коли до садочка приходить нова дитина. Залучити пасивних дітей до головних ролей.
8. Сюжетно-рольова гра “Будинок мод”. Мета: формувати в дітей вміння самостійно розподіляти ролі, розуміти уявну ситуацію та діяти відповідно до неї; вчити створювати необхідний ігровий простір, користуватися предметами-заступниками. Розвивати якості спілкування та формувати моральні мотиви поведінки дітей у групі.

У рамках проведення формуючого експерименту дітей з групи 1 здійснювалася повторна діагностика розвитку та сформованості ігрової діяльності старших дошкільників. Порівняльний аналіз виконання методики діагностики ігрових інтересів дітей дошкільного віку за Г.І. Григоренко, К.Й. Щербаковою до та після проведення формуючого експерименту представлено у табл. 3.4.

***Таблиця 3.4***

**Порівняльний аналіз рівнів розвитку ігрової діяльності старших дошкільників КГ до й після проведення формуючого експерименту**

| Рівні розвитку | Низький | Середній | Високий | Разом |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| До | 33% | 35% | 32% | 100% |
| Після | 14% | 48% | 38% | 100% |

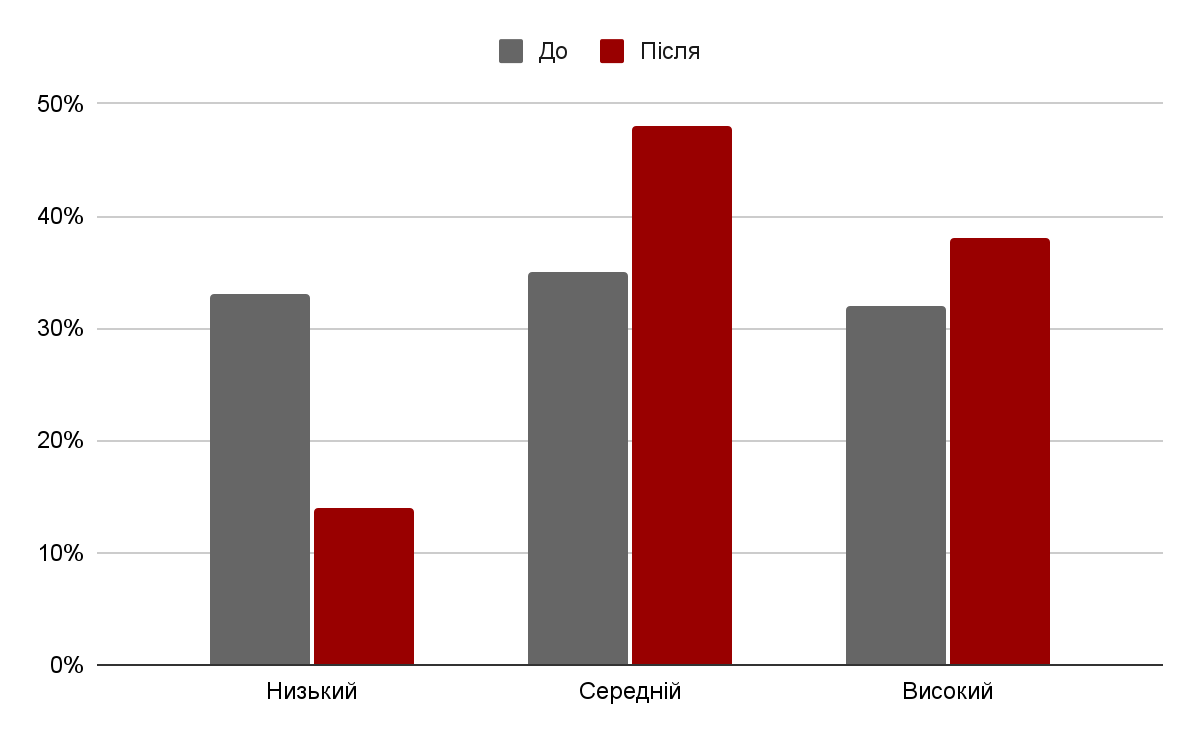


Рис. 3.4. - Порівняльний аналіз розвитку ігрової діяльності дошкільників КГ до й після проведення формуючого експерименту

Таким чином, очевидно, що проведення формуючого експерименту сприяло підвищенню рівню розвитку ігрової діяльності в старших дошкільників КГ. Низький рівень розвитку ігрової діяльності зменшився з 33% до 14%. З графіку бачимо ріст середнього та високого рівня розвитку відповідно. Це означає, що діти з великим інтересом грали, гра тривала довше, значно покращилось спілкування між дітьми. Присутність в іграх конфліктної ситуації підсилювала високоморальну сторону взаємин між дітьми.

Після виконання методики визначення рівня сформованості ігрових навичок у дошкільників (за Р. Р. Калиніною) маємо наступні результати у таблиці 3.5 та графічне відображення у рис. 3.5. Низький рівень сформованості гри мають 16%, це значно менше, ніж було на етапу контрольного експерименту. Середній та високий рівень розвитку гри підвищився. Такі показники говорять про те, що діти стали більш відкритими у грі, охоче виконують роль, легко адаптується до змін правил гри, покращилися комунікативні навички, сюжет гри став наповнений, складніший, цікавіший. У разі виникнення конфліктних ситуаций діти вирішували конфлікти самі, у разі потреби зверталися до дорослого. У грі діти почувалися вільно. Впродовж усієї гри спостерігалася рольова поведінка, тобто, крім того, що дитина обирала роль, вона мала уявний план, що має виконувати в ролі. Діти формували правила гри, такими дітьми були проактивні лідери. Але, з заохоченням приймали пасивних дітей, та намагалися ввести їх у гру.

***Таблиця 3.5.***

**Рівні сформованості сюжетно-рольової гри у дошкільників КГ до й після проведення формуючого експерименту**

| Рівні розвитку | Низький | Середній | Високий |
| --- | --- | --- | --- |
| До | 28% | 40% | 32% |
| Після | 16% | 46% | 38% |

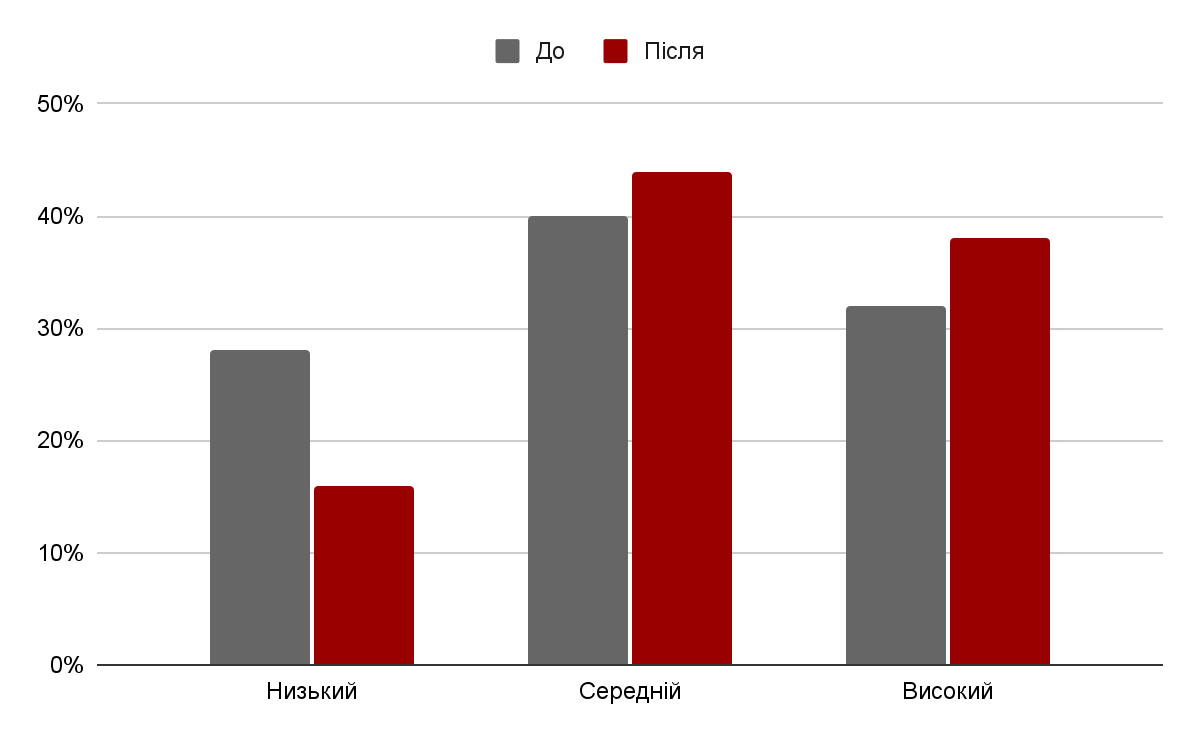


Рис. 3.5. - Порівняльний аналіз рівнів сформованості сюжетно-рольової гри у дошкільників КГ до й після проведення формуючого експерименту

За методикою “Два будинки” оцінювалася комунікативна сфера дошкільників, тобто міжособистісне спілкування у групі. Результати наведено у табліці 3.6. За результатами бачимо, що значно зменшився показник дітей “ізольованих”, діти впевнено себе почували серед однолітків, то проявляли більшу зацікавленість один до одного, ніж на етапі контрольного експерименту.

***Таблиця 3.6.***

**Відсотковий розподіл дошкільників за методикою “Два будинки” КГ до й після проведення формуючого експерименту**

|  | Діти “зірочки” | Діти, яким віддається перевага | Діти, якими нехтуються | Діти “ізольовані” |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| До | 18% | 35% | 32% | 15% |
| Після | 26% | 43% | 24% | 7% |

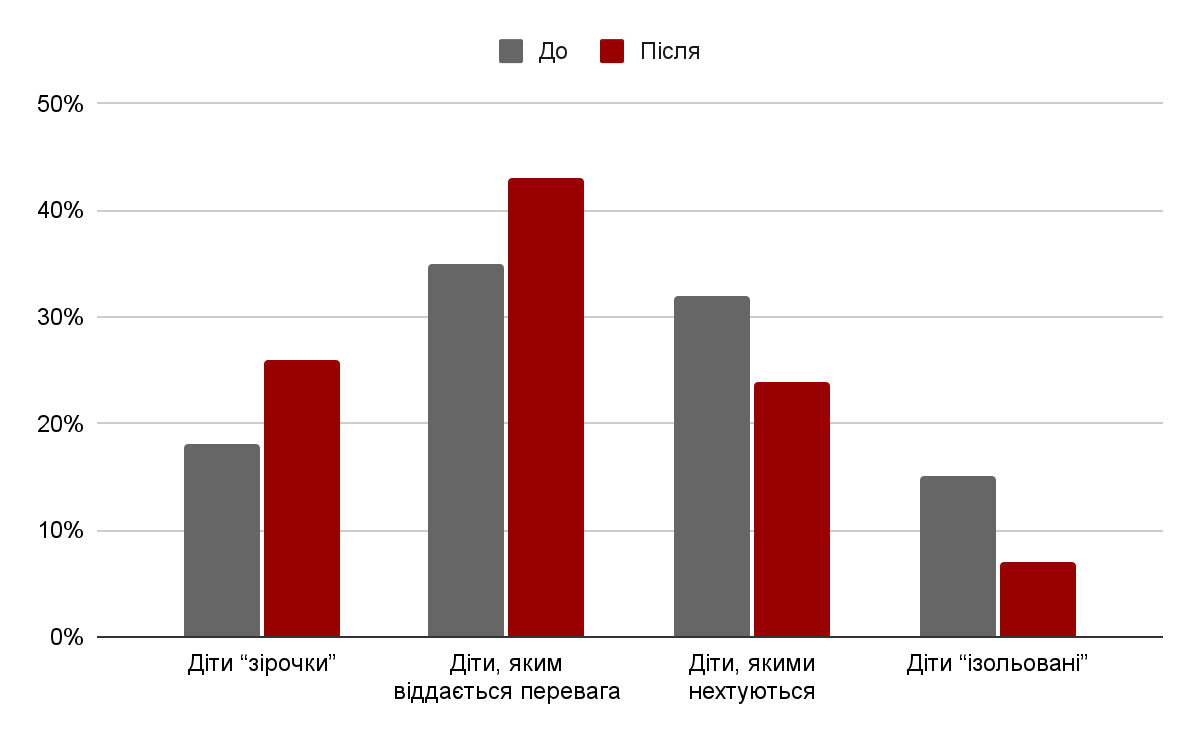


Рис. 3.6. - Розподіл дошкільників за методикою “Два будинки” КГ до й після проведення формуючого експерименту

**Висновки за ІІІ розділом**

Отже, у результаті проведеного дослідження виявлено недостатність розвитку ігрової діяльності у дітей дошкільного віку. Про це свідчать результати першої групи.

Дослідження показало, що дітям важко починати сюжетно-рольову гру, проявляють слабкий інтерес, не бажають підкорюватися правилам у грі, мають складнощі у спілкуванні впродовж усієї гри. Дитяча гра надзвичайно важлива у формуванні особистості дитини. Крім того, що дитина у грі почувається вільно як емоційно, так і фізично, ще й розвиває безліч потрібних навиків, відбувається розвиток когнітивних функцій.

У ЕГ досліджуваних гра мала середній та високий рівень розвитку. Це говорить про те, що діти вміють грати, зацікавлені, обірають та виконують ролі, мають добре налагоджене спілкування між однолітками у грі, можуть грати тривалий час - до 60-120 хвилин, що є показником того, що дитина достатньо добре вміє концентрувати увагу (це важливий крок у навчанни шкільному).

Продіагностувавши дітей за методикою “Два будинки” ЕГ показала чудовий результат, а саме комфортне тепле спілкування однолітків у групі. В ЕГ було лише 4% дітей “ізольованих”, тобто тих, котрі не підтримуються групою. Також у ЕГ встановлено високий показник дітей “зірочок” та “дітей, що підтримуються групою”. Це означає, що діти почувають себе добре та не напружено у групі. Результати КГ мали гірший характер, відсоток “ізольованих дітей” складав 15%, в цей час ці діти мають напружені стосунки між однолітками, не бажають грати разом, мало активні та пасивні. Це значно впливає на навички комунікації у групі та у подальшому навчанні у школі. Тому було запропоновано батькам провести ряд занять для покращення розвитку ігрової діяльності. після проведення занять і зробивши повторне дослідження КГ, результати стали вищими, ігрова діяльність набуває сенсу, а спілкування між однолітками стало кращим. Діти звали у гру пасивних і пасивні діти починали себе проявляти. Тобто міжособистісні стосунки у групі покращилися.

Таким чином, розвиток ігрової діяльності впливає на розвиток особистості. Звичайно має не єдину роль у цьому сенсі, проте надзвичайно важливу. Діти у грі навчитися спілкуватися, віршувати конфлікти, приміряти на себе роль та дії дорослого, знайомляться з соціальними правилами та нормами, розвивають когнітивні функції.

**ВИСНОВКИ**

Таким чином, найважливішою зміною психологічного процесу і психологічних особливостей дітей дошкільного віку є гра, в якій з'являються і диференціюються нові види діяльності. Під час гри дитина відчуває потребу позитивно впливати на речі та предмети, вчиться себе проявляти, приміряє на себе ролі дорослих. Розвивати та формувати інтелектуальні, емоційні та вольові якості особистості. Усе це свідчить про особливу важливість вивчення гри, яка є одним із найважливіших механізмів розвитку психологічних і особистісних якостей майбутньої особистості дитини.

Було проведено емпіричне дослідження розвитку ігрової діяльності дошкільників та встановлено, що контрольна група мала низький рівень розвитку ігрової діяльності. Добре розвинений розвиток сформованості ігрових навиків мала експериментальна група. Тому батькам дітей контрольної групи були запропоновані заняття з розвитку гри. Формуючий експеримент представляв серію занять, які проводилися з дітьми з низьким показником сформованості ігрових навиків. На заняттях застосовували ігри, які розвивають гру, як діяльність. Метою такого формуючого експерименту був всебічний розвиток дитини, насамперед, це викликати бажання до спільної гри з однолітками, пробудити прагнення до встановлення відносин, вміння комунікувати.

За допомогою методики “Два будинки” встановлено взаємозв'язок гри з міжособистісними взаєминами дітей у групі. Безпосередньо гра впливає на якість спілкування та формує комунікативні навички дошколят.

Таким чином, результати формуючого експерименту засвідчили, що розроблені та проведені заняття сприяли підвищенню рівня розвитку ігрової діяльності у старших дошкільників експериментальної групи. Тому вважаємо, що гра займає важливе місце у формуванні особистості дитини дошкільного віку та сприяє формуванню соціальної зрілості. Тому що гра за своїм змістом, своєю природою і походженням є соціальною, тобто випливає з умов життя дитини в суспільстві. Через гру дошкільнята вчаться взаємодіяти зі світом, імітуючи те, що вони бачать навколо. Для них це реальність, реальний світ, а не вигаданий. Методично правильно спланована і організована гра позитивно впливає на розвиток особистості дитини дошкільного віку.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ**

1. Андрєєва Г. Соціальна психологія: підручник. Київ, 2005. 304 с.
2. Бабіч В. Сюжетно-рольова гра як засіб соціальної адаптації дітей дошкільного віку. Дефектолог. 2013. № 4. С. 38–46.
3. Базовий компонент дошкільної освіти в Україні // Дошкільне виховання - 1999. - № 1. - С.4-12.
4. Бех І. Колектив як чинник створення унікальної ситуації виховання особистості. Директор школи. 2002. № 6. С. 8–10.
5. Бех І.Д. Виховання особистості: у 2 кн. Кн. 1: Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади: Наукове видання. - К.: Либідь, 2003. - 280 с.
6. Богуш А. М., Варяниця Л. О., Гавриш Н. В., Курінна С. М., Печенко І. П. Діти і соціум: особливості соціалізації дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. - Луганськ: Альма-матер, 2006. - 368 с.
7. Богуш А.М., Луцан Н.І. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи. Видання друге, доповнене: навч. посібн. К.: Видавничий Дім "Слово", 2012. 304 с.
8. Богуш А. М. Творче самовираження дошкільників у художньо– мовленнєвій діяльності : монографія / А. М. Богуш, Л. І. Березовська ; [рец.: Н. І. Луцан, О. І. Артемова] ; Півден. Наук. центр АПН України. Одеса : [б. в.], 2008. – 203 с.
9. Богуш. А. М. Мовленнєво-ігрова діяльність дошкільників: мовленнєві ігри, ситуації, вправи / А. М. Богуш, Н. І. Луцан. – К.: Видавничий дім , "Слово", 2008. – 256 с
10. Бугастова І.А. Гра як засіб підготовки дитини до школи. Журнал для батьків. 2001. № 1. С. 17.
11. Бурова А. Гра – ефективний засіб виховання самостійності дітей дошкільного віку / А. Бурова // Вихователь-методист дошкільного закладу, 2010. – № 5. – С. 17‒27.
12. Бурчак К.І., Руденко В. М. Формування у дошкільників емоційноціннісного ставлення до довкілля засобами дидактичної гри. Наука, освіта, суспільство очима молодих: Матеріали XIІ Міжнародної науково– практичної конференції здобувачів вищої освіти і молодих науковців. Рівне: РВВ РДГУ, 2019.С.18, 19.
13. Бусел В. Т. Великий тлумачний словник сучасної української мови / В. Т. Бусел. – Київ, Ірпінь. – Перун, 2005. – 1728 с.
14. Гончаренко С. Український педагогічний словник / Семен Гончаренко. – Київ : Либідь, 1997. – 376 с.
15. Грицюк Л.А., Каратаєва М.І., Малинич Л.М.. Театралізована діяльність дітей дошкільного віку. – Кам’янець-Подільський: Абетка, 1998. – 56 с.
16. Долинна О. Про організовану і самостійну діяльність дітей у дошкільному навчальному закладі / О. Долинна, О. Низковська // Дошкільне виховання. – 2010. ‒ № 10. – С. 7‒15.
17. Дудова Т. Сюжетно-рольова гра – школа життя// Дошкільне виховання. – 2003. - №8. – С.7-9.
18. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. С. 97-113.
19. Запорожець А.В. Підготовка дітей до школи. Основи дошкільної педагогіки / за ред. А.В. Запорожця, Г.А. Маркової. -М., 1990. - с. 250-257
20. Індивідуальний підхід до особистості дитини дошкільного та молодшого шкільного віку в навчально-виховному процесі / Чернівецький держ. ун-т ім. Ю.Федьковича. - Чернівці: Прут, 1998. - 252 с.
21. Карасьова К.В. [Актуалізація ціннісних орієнтирів старших дошкільників у їх реальних та ігрових стосунках.](http://www.appsychology.org.ua/data/jrn/v4/i8/15.pdf) Актуальні проблеми психології: зб. наук. праць Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України /[гол. ред. С.Д. Максименко]. Київ: "Срібна хвиля", 2012. Т. ІV Психологія розвитку дошкільника. Вип. 8. С. 123–131.
22. Карасьова К.В., Піроженко Т.О. Світ дитячої гри. Київ: Шк. світ, 2011. 128 с.
23. Козак Л. Характеристика сучасних форм організації освітнього процесу в закладах дошкільної освіти. Інноватика у вихованні. 2020. Випуск 12. С. 49-57.
24. Коментар до Базового компонента дошкільної освіти в Україні / наук. ред. О.Л.Кононенко. - К.: Дошкільне виховання, 2003. - 243 с.
25. Кондратюк Н.П., Косарєва О.І. Вплив ігрових технологій на розвиток креативності дітей старшого дошкільного віку. Наука, освіта, суспільство очима молодих: Матеріали VIІІ Міжнародної науково–практичної конференції студентів та молодих науковців. Частина 1. Психолого-педагогічний напрям. Рівне: РВВ РДГУ. 2015. С.75-76.
26. Короткова Н. А. Сюжетно-рольова гра старших дошкільників. Дитина в дитячому саду. 2006. - 2. -. 84 – 87.
27. Кричковська Т. Д. Психологія дітей дошкільного віку: Навч.-метод. посіб. / Ніжинський держ. педагогічний ун-т ім. Миколи Гоголя. - Ніжин: НДПУ ім.М.Гоголя, 2001. - 62 с.
28. Кудикіна Н. В. Гра: феноменологічна та педагогічна характеристики [Електронний ресурс]: [наукове фахове видання] / Н. В. Кудикіна // Освітологічний дискурс – 2010. - № 1. http://www.nbuv.gov.ua/ е- journаls/osdys/index.html
29. Кудикіна Н.В. Забезпечення системно-діяльнісного підходу до керівництва іграми дітей дошкільного віку. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володисвіта Гнатюка. Серія: Педагогіка. Тернопіль, 2005. С.157-160.
30. Кудикіна Н. В. Теоретичні засади педагогічного керівництва ігровою діяльністю молодших школярів у позаурочному навчально-виховному процесі : дис. … д-ра. пед. наук: 13.00.01 / Надія Василівна Кудикіна. – Київ, 2004. – 404 с.
31. Лаврентьєва Г. Розвивальне предметно-ігрове середовище: Європейський досвід та новітні підходи // Палітра педагога. – 2001. – № 4. – С. 11-13. 5.
32. Майструк О. Гра як засіб навчання і виховання дітей дошкільного віку. Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. 2008. Вип. 24. С.108112.
33. Максакова А. И., Тумакова Г. А. Учити граючи. - М.: Знание, 1983. - 60 с.
34. Малятко. Програма виховання дітей дошкільного віку. - К.:Педагогічна думка, 1999. - 286 с.
35. Маршицька В. Екологічні проекти // Дошкільне виховання. - 2001. - № 5. - С.14-16.
36. Мельник І. С.Педагогічна психологія: дошкільний вік. Навчальний посібник для студентів напряму підготовки "Дошкільна освіта". – К.: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2013. – 128 с.
37. Методи вивчення психічного розвитку дитини – дошкільника: метод. посіб. для педагогів, практ. психологів, студ. серед. і вищ. пед. закл. / С.Є.Кулачківська (наук. ред), Т.О.Піроженко, Л.Г.Подоляк [та ін.]. К.: Світич, 2003. 40 с.
38. Михайленко Н.Я. Теорія сюжетно-рольових ігор. М .: ЮНИТИ. 2010. 365с.
39. Михайлицька О. Дитячий садок: перша школа життя // Дзеркало тижня. - 2007. - №12. - С.3.
40. Оберемська В., Дубравська Н.М. Психологічні особливості організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку. URL: http://eprints.zu.edu.u a/21065/1/3.pdf
41. Павелків Р. В. Дитяча психологія : навч. посіб. для самост. роботи студ./ Р. В. Павелків, О. П. Цигипало. Київ : Академвидав, 2010. С. 154-166.
42. Павелків Р. В., Цигипало О. П. Дитяча психологія : навч. посіб. К. : Академвидав, 2010. 432 с.
43. Павелків Р.В. Вікова психологія: підруч. для студ. вищ. навч. закл.. К.: Кондор, 2011. - 468 с.
44. Павленчик В. Співробітництво з однолітками. Аналіз результатів роботи педагога // Дошкільне виховання. - 2000. - №3. - С.3-4.; №5. - С.3-4.
45. Пасічник В.М. Сутність ігрової діяльності у формуванні особистості дітей дошкільного віку . Спортивні ігри. 2020. №3(17) . С. 43-57.
46. Петлюк Н.А., Падалка О.І. Формування моральних якостей дітей дошкільного віку засобами усної народної творчості. Наука, освіта, суспільство очима молодих: матеріали IX Міжнародної науково–практичної конференції студентів та молодих науковців. Частина 1. Психолого-педагогічний напрям. Рівне: РВВ РДГУ, 2016. С.93-94.
47. Піроженко Т. Зберегти та розвинути творчу активність дитини / Тамара Піроженко // Вихователь-методист. – 2010. – № 5 (травень). – С. 4‒9.
48. Поніманська Т. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. для ВНЗ / Тамара Поніманська. – К. : Академвидав, 2004. – 456 с.
49. Програма виховання і навчання дітей дошкільного віку "Дитина в дошкільні роки" / Наук. керівник Крутій К.Л. - К.: Ліпс, 2003. - 68 с.
50. Програма виховання і навчання дітей дошкільного віку “Дитина" / Наук. керівник Кузьменко В.У. - Тернопіль: Богдан, 2003. - 90 с.
51. Програма виховання та навчання дітей в дошкільному віці “Українське дошкілля" / укл. Білан О.І., Дідух О.І. - Харків: Проман, 2000. - 74 с.
52. Психологічна енциклопедія / Автор-упорядник О. М. Степанов. – Київ : "Академвидав", 2006. – 424 с.
53. Рольова діяльність дітей дошкільного віку. навчально-методичний посібник: Івано-Франківськ : НАІР, 2018. 168 с.
54. Симонова А. С. До характеристики сучасних програм дошкільного виховання // Дошкільне виховання. - 2007. - №9. - С. 18-24.
55. Стрюк К. Довірче спілкування: передумови формування позитивних взаємин // Дошкільне виховання. - 1989. - №4. - С.8-10.
56. Суріна Н. Ігри на розвиток творчої уяви//Дошкільне виховання. - 2000. - №1. - С.4-5.
57. Туженкова Ю. Колективні творчі ігри як інструмент соціалізації дошкільників. Вихователь-методист дошкільного закладу. 2015. № 5. С. 13–17.
58. Філімонова Т. В. Дитяча гра в суспільному дошкільному вихованні України : дис. … канд. пед. наук : 13.00.01 / Філімонова Тетяна Віталіївна. – Київ, 2003. – 190 с.
59. Шуть М. М. Гра як фундаментальна технологія виховання людини / Микола Шуть // Вихователь-методист. – 2010. – № 5 (травень). – С. 11‒16.
60. Ягодко В. В. Соціалізаційні процеси у ДНЗ // Дошкільне виховання. - 2004. - №11. - С.19-21.

**Додаток А**

Таблиця 1.1.

**Особливості розвитку психічних процесів дітей старшого дошкільного віку в ігровій діяльності**

| **Психічні процеси** | **Характеристика особливостей розвитку психічних процесів у грі** | **Дослідники** |
| --- | --- | --- |
| Емоційна сфера | У грі дитина відчуває задоволення і переживає глибокі емоції. | К. Бюлер, І. Сікорський |
| Мотиваційна сфера | Гра старшого дошкільника спрямована на реалізацію його біологічно обумовлених потреб, найважливішою серед яких є бажання стати дорослим і чинити так, як діють дорослі. Дає вміння орієнтуватися в реальних життєвих ситуаціях, програючи їх неодноразово у своєму вигаданому світі, дає психологічну стійкість, знімає рівень тривожності, виробляє активне ставлення до життя і цілеспрямованість у виконанні поставленої мети. | Д. Ельконін, О. Леонтьєв, З. Фрейд, А. Черков, В. Штерн |
| Пізнавальна сфера | Гра має значний вплив на:   * розвиток інтелектуальної сфери, завдяки опори цієї форми діяльності на моторику, оскільки дитина постійно діє, експериментує з предметами; * розвиток наочно-образного та логічного мислення – дитина оперує не конкретними предметами, а їх образами та уявленнями, встановлює прості причинно-наслідкові зв’язки між подіями та явищами; * можливість створювати нові оригінальні образи і діяти з ними у внутрішньому плані уяви; * розвиток дитячої фантазії, переносячи одні функції предмета на інші. | Д. Ельконін, В. Роменець,  І. Сікорський, В. Штерн |
| Особистісна сфера | Дитина старшого дошкільного віку сприймає себе як окрему особистість, пізнає свої можливості як партнера по грі, своє ставлення до ролей; усвідомлює себе активним суб’єктом ігрової діяльності та учасником дитячого угруповання; моделює людські стосунки; перетворює себе і навколишнє середовище; глибоко занурюється у власні вигадки і живе в них. | Л. Божович, В. Еріксон, В. Леонтьєв,  Н. Непомняща,  Дж. Селлі, І. Сікорський, Л. Славіна |
| Комунікативна сфера | Гра активізує мовлення старшого дошкільника в процесі його спілкування з дорослими та іншими дітьми. Ігрова ситуація вимагає від кожної дитини здібностей до комунікації, що виявляються у вирішенні конфліктів та проблем, що виникають у міжособистісних стосунках з однолітками. | Б. Ананьєв,  Л. Виготський, В. Зеньківський |
| Вольова сфера | Старший дошкільник оволодіває нормами поведінки у процесі гри, підпорядковує свою поведінку вимогам суспільної, колективної обстановки. | Л. Божович, Л. Славіна |

***Додаток Б***

***Табліця 3.1.***

**Діагностика розвитку сюжетно-рольової гри в дошкільному віці**

| № | Зацікавленість у грі | Тривалість гри | Концентрація уваги на грі | Комунікація з однолітками у грі | Виявлення моральних почуттів | Емоційний стан | Чи згодна брати роль та виконувати її | Як реагує на дії дорослого в грі | Чи усвідомлює правила поведінки узятої ролі | Підпорядковується правилам | Середній бал |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 |
| 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 4 | 1 | 2 |
| 5 | 4 | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 6 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 3 |
| 7 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 |
| 8 | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 1 | 2 |
| 9 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 |
| 10 | 1 | 3 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 2 |
| 11 | 1 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 |
| 13 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 |
| 14 | 3 | 4 | 2 | 1 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 |
| 15 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 16 | 1 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 17 | 3 | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 |
| 18 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 19 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 |
| 20 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| 21 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 |
| 22 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| 23 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 |
| 24 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 2 | 4 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 25 | 3 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| 26 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 |
| 27 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 |
| 28 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 |
| 29 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 30 | 1 | 1 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| Середній бал | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 3 | 1 | 1 | 4 | 2 |
| 41 | 2 | 3 | 2 | 1 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 4 | 3 |
| 42 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 |
| 43 | 3 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 2 |
| 44 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 45 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 2 |
| 46 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 |
| 47 | 1 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 |
| 48 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| 49 | 4 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 | 4 | 1 | 2 | 2 |
| 50 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 2 |
| 51 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 1 | 1 | 2 |
| 52 | 1 | 4 | 1 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 1 | 4 | 3 |
| 53 | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 3 |
| 54 | 4 | 4 | 2 | 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 1 | 4 | 3 |
| 55 | 1 | 2 | 1 | 4 | 4 | 2 | 4 | 1 | 1 | 3 | 2 |
| 56 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 |
| 57 | 1 | 2 | 4 | 1 | 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 4 | 3 |
| 58 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 |
| 59 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 |
| 60 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 |
| Середній бал | 4 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |

***Додаток В***

***Таблиця 3.2***

**Рівень сформованості ігрових навичок на констатуючому етапі експерименту**

| **№**  **п/п** | **Критерії сформованості ігрових навичок** | | | | | | | **Середній рівень** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Розподіл ролей | Основний зміст гри | Рольова поведінка | Ігрові дії | Використання атрибутики й предметів- заступників | Використання рольової мови | Виконання правил |  |
| 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 6 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 11 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 14 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 16 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 17 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 19 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 21 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 22 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 23 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 24 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 25 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 26 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 27 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 28 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 29 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 30 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 31 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 32 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 |
| 33 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 34 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 35 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 36 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 37 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 38 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 39 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 40 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 41 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 42 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 43 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 44 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 45 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 46 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 47 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 48 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| 49 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 |
| 50 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| 51 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 52 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 53 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 |
| 54 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 55 | 3 | 2 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| 56 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 57 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 58 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 |
| 59 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| 60 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |