

Adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*. 2003. Vol.39. No. 2. P. 201-221. URL: <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/dev-392201.pdf>

8. Husak P. M., Zymivets' N.V., Petrovych V.S. Vidpovidal'ne stavlennya do zdorov'ya: teoriya ta tekhnolohiyi: monohrafiya [Responsible attitude to health: theory and technologies] / za red.P.M.Husaka. Luts'k: VAT «Volyn'ka oblasna drukarnya», 2009. 219 p.
9. Sharaf Aldyn Dzhykhad. Medyasreda kak faktor razvitiya kommunikativnoy sfery lichnosti mladsheho shkol'nyka [Media environment as a factor of junior schoolkids personalities' communication sphere development]: dys...kand.psykhol.nauk: 19.00.07 / Yuzhnoukr. nats. ped. un-t ym.K.D.Ushynskoho. Odessa, 2011. 222 p. [in Russian].

УДК 377.36:37.046

ПІДХОДИ ДО ВИЗНАЧЕННЯ ГРИ ЯК ФЕНОМЕНУ СОЦІАЛЬНОЇ ДІЙСНОСТІ

Куликовський С.С.

Запорізький національний університет, вул. Жуковського, 66, м. Запоріжжя, Україна

serg12fast@gmail.com

Дефініція «гра» є об'єктом вивчення багатьох наук. Стаття висвітлює універсальні та вузькоспеціалізовані наукові підходи до розуміння та визначення процесу гри. Розглянуто гру як елемент соціальної дійсності та один із аспектів життя сучасної людини, визначено головні елементи та складові частини гри. Визначено, що гра – це моделювання дійсності, формування реального засобами умовного, в ході якого людина відтворює та примножує суспільний досвід, формує та узагальнює власні компетенції.

Ключові слова: гра, діяльність, процес, дитяча гра, взаємодія.

ПОДХОДЫ К ОПРЕДЕЛЕНИЮ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕНА СОЦИАЛЬНОЙ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ

Куликовский С. С.

Запорожский национальный университет, ул. Жуковского, 66, г. Запорожье, Украина

serg12fast@gmail.com

Дефиниция «игра» является объектом изучения многих наук. Статья раскрывает универсальные и узкоспециализированные научные подходы к пониманию и определению процесса игры. Игра рассмотрена как элемент социальной реальности и один из аспектов жизни современного человека, определены главные элементы и составляющие части игры. Определено, что игра – это моделирование действительности, формирование реального средствами условного, в процессе которого человек воспроизводит и приумножает социальный опыт, формирует и обобщает собственные компетенции.

Ключевые слова: игра, деятельность, процесс, детская игра, взаимодействие.

APPROACHES TO THE DEFINITION OF GAMES AS A PHENOMENON OF SOCIAL REALITY

Kulicovskiy S.S.

Zaporizhzhya national university, Zhukovsky str., 66, Zaporizhzhya, Ukraine

serg12fast@gmail.com

The definition of "game" is the object of study of many sciences. The article deals with the universal and highly specialized scientific approaches to understanding and defining the game. The game is considered as an element of social reality and one of the aspects of modern life. Identify the main elements and components of the game. The analysis of the scientific literature suggests that the area of interest and applied research scientist greatly affect the

understanding of the phenomenon of games and determines specificity determining this definition. This gives grounds to consider the concept of "game", with general - philosophical point of view, where it is an instrument of transformation being allows to grasp the diversity of human life. In terms of pedagogy, the game is human activity in any form aimed at acquiring new knowledge, skills, skills, behaviors. In our opinion, the socio - educational game serves as a simulation of reality, the formation of a real means the conditional, in the course of which man reproduces and multiplies the social experience, forms and generalizes its own competence.

Key words: game, activity, process, children's game, interaction.

Постановка проблеми в загальному вигляді та її зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.

Серед базових видів діяльності, якими володіє людина (праця, навчання, спілкування і т.д.), важливу роль відіграє ігрова діяльність. Гра інтегрується в людське життя, і кожен день, явно чи непомітно, ми стаємо свідками або учасниками різноманітних ігор: спортивних, економічних, соціальних та політичних. Важливо зазначити, що широкий функціонал та багатство ігрових проявів детермінує включення гри до різних специфічних видів діяльності. Актуальність «ігрового» підходу в освітленні соціальної дійсності, зумовлена не лише прагненням вписати цей феномен у сучасну практику суспільного життя, але й можливістю поєднати в ній різноманітні грані людської особистості. Гра немовби пронизує усі сторони життя людини, виступаючи важливою функцією та дієвим стимулом її розвитку. Інтеграція гри у всі сфери життя людини, трансформація гри в суспільне явище зумовлює актуальність та необхідність цієї роботи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, у яких започатковано вирішення цієї проблеми і на які спирається автор.

Феномен гри є об'єктом дослідження багатьох учених у різні часи. Ігри стали предметом особливої уваги у працях Л. Артемової, Б. Блонського, Л. Венгер, Л. Виготського, Д. Ельконіна, Р. Жуковської, О. Запорожець, О. Леонтєва, А. Макаренка, Д. Менджеричької, В. Сухомлинського, А. Сікорського, С. Рубінштейна, О. Усової. У сучасній науковій думці гра розглядається: як засіб спілкування (В. Шашин); як форма організації навчання дітей (Н. Мчедлідзе); як засіб виховання (Р. Пфютце, І. Хоппе, Л. Шройтер, Д. Ковач); сутність та структура гри (Н. Михайленко, Н. Короткова); розвиток дитини у творчих іграх (Л. Артемова, Г. Григоренко, К. Щербакова); вплив гри на розумовий розвиток (А. Соноріна); як засіб активізації навчальної діяльності (Ф. Блехер, З. Богуславська, Н. Гамбург, Г. Ляпіна, Є. Баничева, К. Радіна, Г. Щукіна, С. Шамова) і як умова розвивального навчання (В. Зінченко, О. Тихомиров, Я. Пономарьов, Л. Занков); як засіб підвищення ефективності навчання (Л. Артемова, А. Вербицький, П. Підкасистий, О. Янковська).

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, яким присвячена стаття. Формулювання цілей статті (постановка завдання).

Для подальшого дослідження феномену гри необхідно розібратися в семантиці цього терміну, визначити головні елементи та складові частини гри, на які звертають увагу її дослідники під час формування визначення цієї дефініції. Мета нашої статті – проаналізувати генезу визначень поняття «гра» та вплив наукових течій на його трактування, спробувати надати універсальне визначення поняття «гра».

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів.

Люди грають впродовж багатьох тисячоліть. Згадка про гру зустрічається в індійських Ведах, у Біблії, творах стародавніх філософів (Платона, Арістотеля). Наприклад, Платон вважав, що, «гра – це свідок того, що людина не перебуває у стані втоми, вона джерело задоволення» [1]. У стародавніх мовах зустрічаються корені слова «гра». У греків ним називалися дії, притаманні дітям (тобто те, що називається «віддаватися дитячості»). У римлян зміст слова походив від понять радості, веселощів, у євреїв, від жарту, сміху.

Санскрит позначав гру як радість. А у стародавніх германців вона пов'язувалася з легким, плавним рухом на зразок хитання маятника, що приносить задоволення [2].

У науковій літературі гра є предметом вивчення багатьох наук: філософії, психології, педагогіки, антропології, культурології, соціології. Вона виступає водночас і соціальним феноменом, і одним з видів діяльності, і засобом пізнання світу, і інструментом навчання. Різні підходи та наукові школи акцентують увагу на специфічних аспектах гри, не намагаючись охопити повний спектр ігрових проявів.

З філософської точки зору, гра виступає феноменом, який може визначати буття. На думку Й. Хейзінга, «гра – це діяльність, яка відбувається у визначених рамках місця, часу і сенсу, за добровільно прийнятими правилами, і ззовні сфери матеріальної користі та необхідності» [3, с. 41]. Його визначення досить чітко окреслює кордони гри, але обмежує використання навчальних та ділових ігор. Також, Й. Хейзінга дає вдалу характеристику процесу гри. «Настрій гри – це відчуженість та наснага, священне чи святкове, зважаючи, чи є гра сакральною дією, чи забавою. Сама діяльність супроводжується відчуттям підйому і напруження і несе з собою радість та розрядку» [3, с. 47]. Відповідно до цього, гра відіграє важливу емоціогенну функцію, сприяє зниженню агресії, надає наснаги до нової діяльності. У своїй відомій праці «Homo ludens» («Людина граюча») Й. Хейзінга робить акцент на соціалізуючих аспектах гри. На його думку, «гра – це різновид фізичної чи інтелектуальної діяльності, що не має практичної доцільності і надає індивіду можливостей самореалізації, що виходить за межі його актуальних соціальних ролей» [3, с. 54]. Гра є джерелом нових емоцій, знань, нового суспільного досвіду, реалізує власні прагнення.

Дж. Мід вважав, що гра – це основне джерело соціалізації дитини, есистемоутворюючим фактором формування особистості: «гра – це діяльність, у процесі якої дитина, наслідуючи дорослих, сприймає цінності та установки, вчиться виконувати визначені ролі» [4]. Виходячи з цього, гра характеризується соціальним простором, реалізує функцію входження дитини в суспільство. Водночас, Д. Узнадзе вбачає у грі «результат тенденції вже дозрілих і таких, що не отримали застосування в реальному житті функцій діяльності» [5]. Тобто, людина може використати в ігровій діяльності нові вміння та моделі поведінки, провести апробацію зовнішньої активності в комфортних умовах, зіграти роль.

Згідно з концепцією В. Зеньківського, ігри забезпечують емоційно-психологічне «вростання» в соціальний світ, накопичення соціальних почуттів. В. Зеньківський також пов'язував ігрову діяльність із формуванням соціального досвіду, моральних відносин і з генезою моральної свідомості. Через гру дитина переймається ідеями, якими живе суспільство, вчиться їх розуміти. Учений стверджує, що гра не зникає з переходом до зрілості, оскільки її корені лежать глибоко, але в дитинстві гра утворює найважливішу форму активності й займає центральне місце в житті дитини [6].

З точки зору психології, гра є одним із провідних видів діяльності людини, яка базується як на інстинктивних прагненнях, так і на вищій нервовій діяльності. «Гра – це діяльність, що виникає на певному етапі онтогенезу, одна з провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання дитиною світу дорослих» [7]. Цим визначенням Д. Ельконін звертав увагу на розвиток пізнавальних функцій, формування мотивації, розвиток мислення. Це є дієвим для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, але повністю виключає з процесу інші вікові групи суспільства. Їх мотиви та підсумки ігрової діяльності можуть суттєво відрізнятися. Також, К. Гроссом гра виділяється як феномен, що відповідний лише дитячому віку. На його думку, «гра – первинна стихійна школа, хаос якої надає дитині можливість ознайомитися із традиціями поведінки людей, його оточення» [8]. Незважаючи на обмеження, закладені в цьому визначенні, К. Гросс робить акцент на важливості гри в соціалізації дітей, пізнанні навколишнього світу, засвоєнні сталих моделей поведінки людей.

На думку Л. Виготського, «гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому відбувається та удосконалюється

самокерування поведінкою» [9]. Л. Виготський надає великого значення соціалізуючим функціям гри, але звужує розуміння ігрової діяльності поведінковим аспектом. Гру Л. Виготський завжди поєднував із колективом, який керує ігровою діяльністю. «У грі зусилля дитини завжди обмежується і регулюється великою кількістю зусиль інших гравців. До будь-якого завдання рух входить як обов'язкова умова, вміння координувати свою поведінку із поведінкою інших, займати активну позицію щодо інших, нападати та захищатися, допомагати та шкодити, вираховувати наперед результати своїх дій у загальній співпраці гравців» [10]. Розвиваючи погляди Л. Виготського, французький психолог та педолог Ж. Піаже вказував, що «... гра – це природна активність дитини, у рамках якої вона пізнає світ» [11]. Під час ігрової діяльності відбувається не лише зовнішнє пізнання та перетворення навколишнього світу, а й внутрішні зміни.

У межах психоаналітичної теорії З. Фрейд визначав гру як заміщення або символічне задоволення потреб і прагнень дитини. На його думку, гра – це лише дитяча діяльність, яка спонтанно виникає за активної підсвідомості, яка потребує задоволення своїх бажань. Відповідно до цього, З. Фрейд фіксував виконання хлопчиками жіночих ролей у рольових іграх дошкільнят, велику увагу до анатомічних особливостей ляльок тощо. [12]

У працях відомого психолога С. Рубінштейна можна знайти декілька визначень поняття «гра»: «це спосіб реалізації потреб і запитів дитини в межах її можливостей» [5, с. 512]. Тобто дитина в процесі свого розвитку намагається реалізувати власні бажання, задовольнити потреби, водночас виходячи на новий рівень можливостей та запитів. Також, С. Рубінштейн стверджував, що «гра – це осмислена діяльність, єдність осмислених дій, об'єднаних єдиним мотивом» [5, с. 513]. Вчений підкреслював, що гра завжди переслідує мету – зовнішню чи внутрішню, і намагається досягти результату.

П. Блонський вважав, що гра – це лише загальна назва для різноманітних занять дитини. «Поняття гра взагалі не існує, не існує виду діяльності, що підходить під це поняття, бо саме поняття гри – є термін дорослих, для дитини все серйозно – це життя» [13]. На думку відомого психоаналітика Е. Берна, «гра – це послідовний ряд додаткових прихованих взаємодій, які рухаються до визначеного передбачуваного результату». Е. БERN визначає гру – як суму транзакцій, які повторюються. Ігри реалізуються впродовж життя, як серія дій, що є ходами у грі і є основою усієї життєдіяльності людини [14].

Розглядаючи сутнісні якості у процесі виховання й навчання, російська дослідниця Н. Непомняща звертається до гри. Результати її досліджень засвідчують, що гра є такою формою творчості, яка реалізує сутнісні здібності й потреби людини, вона тісно пов'язана з розвитком базових засад особистості. Теоретичний аналіз виокремлених Н. Непомнящою сутнісних якостей особистості дозволяє стверджувати: гра тісно пов'язана з потенційною універсальністю людини; гра працює на забезпечення потенційної нескінченності людини, її віри у свою спорідненість з безкінечним всесвітом. Гра дає змогу в процесі пізнання й засвоєння дитиною оточуючого середовища виходити за межі знаного, засвоєного, творити нове; у процесі гри забезпечується особливий взаємозв'язок з іншими людьми, який характеризується здатністю ототожнювати себе з іншими [15].

Акмеологічний підхід розглядає гру як один із чинників розвитку людини як особистості та професіонала. Акмеологічний словник пропонує таке визначення: «гра – це особливий вид діяльності людини, який відбувається в рамках спеціально створених сюжетів, правил, принципів» [24]. За цим підходом, гра в різній формі поєднує довільність задуму і відтворення його в реальному житті людини.

За культурологічним підходом, «гра – різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, яка позбавлена прямої практичної доцільності і надає індивіду можливість самореалізації, що виходить за межі його актуальних соціальних ролей» (М. Жбанков). Культурологія визнає гру однією з центральних категорій, шукає притаманні лише людині способи переживання реальності. При цьому, на думку Сартра, гра трактується як форма існування людської

свободи. Водночас Ортега-і-Гассет стверджує, що «гра – це вища пристрасть, що належить лише еліті». Гадамер, характеризуючи гру, звертає увагу на те, що «гра – це самоцінна діяльність, що занурює індивіда у свою орбіту як переважаючу його дійсність». З точки зору культурології, гра є особливим адогматичним типом світосприйняття і сукупністю визначених форм людської діяльності. Стверджується, що найвища цінність гри – не в результаті, а в самому процесі [25].

Тлумачні словники інколи дають парадоксальні визначення гри. У Радянському енциклопедичному словнику користуються визначенням психолога А. Леонтєва: «Гра – вид непродуктивної діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі» [16]. Такий підхід до визначення, на нашу думку, не є правильним, оскільки, коли в грі з'являється мета, гравець намагається досягти її максимально швидко, самореалізовується, шукає шляхи досягнення результату. Навіть без виграшу та досягнення мети така діяльність матиме продуктивний характер, оскільки можуть з'явитися нові емоції, відбудеться тренування інтелектуальних чи фізичних можливостей, сформується нові компетентності.

У Педагогічній енциклопедії поняття «гра» також обмежене віком. «Гра – це вид діяльності дітей, що полягає у відтворенні дій дорослих і відносин між ними і спрямований на орієнтування і пізнання предметної та соціальної дійсності» [17]. Тлумачний словник С. Ожегова розглядає гру, як заняття для розваги, відпочинку, спортивного змагання» [18]. Навчальне, розвиваюче та виховне значення гри не враховується, надається увага лише релаксаційній функції гри.

В українському педагогічному словнику: «Гра – це форма вільного самовираження людини, яка визначає реальну відкритість світу і розглядається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення якихось ситуацій, сенсів, станів» [19]. Водночас російський педагогічний словник за редакцією Г. Коджаспірової так визначає поняття гри: «гра – це одна із форм виявлення активності особистості, одна із її видів діяльності. Сутністю гри є непродуктивна умовна діяльність, мотив якої лежить не в її результатах, а в її процесі» [20]. На нашу думку, визначення української педагогічної думки більш влучне, оскільки окреслює більшу низку ігрових різноманітностей, дає можливість охопити майже увесь ігровий потенціал людства.

З точки зору педагогічної науки, гра є одним із основних інструментів навчання, виховання і розвитку. Гра дозволяє спростити процес пізнання, підвищити зацікавленість дитини в навчальній діяльності, зробити його цікавим та легким. Правильно та доцільно організована гра суттєво впливає на розвиток психічних якостей і властивостей, фізичних якостей. Пізнання навколишнього світу також відбувається за допомогою ігрового інструментарію: сюжетно – рольова гра суттєво сприяє соціалізації людини.

Представники педагогічної думки завжди високо ставили гру в системі видів діяльності. За А. Макаренком, «гра – багатогранне поняття. Вона означає заняття, відпочинок, забаву, втіху, змагання, вправу, тренування, у процесі яких виховні вимоги дорослих до дітей перетворюються на їх вимоги до самих себе, а значить є активним засобом виховання та самовиховання. Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності дітей різного віку, принципом і способом життєдіяльності, методом пізнання дитини, організації його життя і неігрової діяльності». А. Макаренко у своїй педагогічній діяльності логічно доповнив основну свою ідею трудового виховання ігровими елементами. Його вихованці сприймали свою діяльність як велику гру, намагалися досягти вищих результатів, стати найкращими учасниками змагання. Цей процес мав як і мотивуючий, так і регулюючий характер: стимулював аутсайдерів, постійно ставив нові завдання, спрямовував на засвоєння нових видів діяльності як елементу успіху. Також А. Макаренко вважав, що гра є значною і суттєвою підготовкою до трудової діяльності, і при правильному підході до виховання, праця поступово буде замінювати гру, інтегруючи дитину до дорослого суспільства, надаючи можливість самореалізовуватися та досягати результатів. Аналогічні погляди ще у XIX столітті декларував німецький психолог В. Вундт: «гра – це дитя праці, у грі все має

прототип у формі серйозної праці, завжди передеує гри за часом і за своєю сутністю» [5, с. 508].

К. Ушинський зазначав, що «гра є вільною діяльністю дитини» [21]. Він вважав, що гра – це самостійна вільна дитяча діяльність, яка має важливе значення в розвитку особистості. Цікавою була його ідея, що вихователі та вчителі не мають права брати участь та заважати ігровій діяльності. На його думку, дитина самостійно має обирати шляхи вирішення ігрових проблем, будувати уявний світ.

Німецький педагог Ф. Фребель, основоположник системи дитячих садків та дошкільної освіти Німеччини, бачив у іграх дітей вияв їх бажання до творчої самостійності і надавав іграм великого значення в розвитку дитини. Він вважав, що «гра – є вища ступінь людського розвитку, бо гра є вільним вираженням внутрішнього... Джерела усього доброго знаходяться у гри і виходять з неї» [5, с. 517].

Науковці звертали особливу увагу на значення гри у становленні особистості, відповідності суто людській натурі. Польський педагог Януш Корчак зазначає, «гра – можливість віднайти себе в суспільстві, себе в людстві, себе у всесвіті» [26]. На думку науковців І. Сікорського, П. Каптерева, П. Лесгафта, «гра – це справжня людська діяльність» [5, с. 514]. Гра допомагає посісти своє місце в колективі, визначити роль аутсайдера чи лідера, допомагає зрозуміти, які риси особистості є вираженими, а над чим варто працювати.

Сучасна наукова думка розглядає гру як відтворення, копіювання оточуючої реальності. Російська дослідниця Л. Обухова стверджує, що «гра – це особлива форма засвоєння реальності шляхом її відтворення, моделювання» [22]. За І. Шаповаленко, «гра – це особлива форма засвоєння реальної соціальної дійсності шляхом її відтворення» [22, с. 44]. На думку А. Анцупова, «гра – це активність індивіда, направлена на умовне моделювання розгорнутої діяльності» [22, с. 55]. М. Гамезо характеризує гру як особливу форму діяльності, що сприяє ефективному входженню в соціум: «гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, направлена на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах реалізації предметних дій, у предметах науки та культури» [23]. Гра виступає засобом самореалізації, сприяє задоволенню вітальних потреб дитини, допомагає пізнавати світ.

Гра несе особливе педагогічне навантаження. На думку І. Корнілової, яка вивчала значення гри у психокорекції: «гра – форма освітньої діяльності, що імітує практичні ситуації, і має двоплановий характер: з одного боку, гравець виконує реальну діяльність, з іншого боку, дозволяє відволіктися від реальної ситуації з її відповідальністю та регламентуючими обставинами» [22, с. 44]. За цим визначенням гра знімає напруження, викликане відповідальністю за невдалий крок, помилку, дозволяє у непримусовій формі отримати необхідні знання, вміння та навички.

Різноманітність наукових підходів зумовлює велику кількість тлумачень дефініції «гра», звуження її значення відповідно до сфери та мети використання. Основні складові та змінні у визначенні процесу гри подані в таблиці 1.

Таблиця 1 – Основні складові та змінні у визначенні процесу гри

Ознаки	Характеристики
Форма	Діяльність, процес, акт, інтеракція, взаємодія, активність
Вікові особливості	Дитяча, загальнолюдська
Результативність	Продуктивна, непродуктивна, безрезультатна
Відношення до простору, середовища	Перетворення зовнішнього світу, внутрішні перетворення, зміна станів предметів, перетворення інших учасників гри, засвоєння, пізнання, засвоєння реальності, уявний світ
Мета	Корекція, релаксація, комунікація, вираш, навчання, розвиток,

	самореалізація, тренування, формування, освоєння
Подовженість у часі	Лонгітюдна, нетривала, систематична, повторювана
Соціальний аспект\соціальна значущість	Входження в соціум, соціалізація, моделювання ситуацій, соціальні ролі, інтеграція в колектив чи суспільство, адаптація, встановлення зв'язків, імітація
Регламентація	Правила, виграш, алгоритм діяльності, часові обмеження, вік, вільна траєкторія ігрової діяльності

Проведений аналіз наукової літератури дає змогу стверджувати, що сфера інтересів та прикладних досліджень науковця суттєво впливає на розуміння феномену гри та зумовлює специфіку визначення цієї дефініції. Це дає підстави розглядати поняття «гра» із загально-філософської точки зору, де вона виступає інструментом перетворення буття, який дозволяє осягти всю різноманітність людського життя. З точки зору педагогіки, гра – це діяльність людини в довільній формі, направлена на засвоєння нових знань, умінь, навичок, форм поведінки. На нашу думку, соціально-педагогічна гра виступає, як моделювання дійсності, формування реального засобами умовного, під час якого людина відтворює та примножує суспільний досвід, формує та узагальнює власні компетенції.

Висновки з дослідження і перспективи подальших розвідок у заданому напрямі.

Аналіз підходів та трактувань гри як феномену людської діяльності дає можливість розкрити багатогранність та неосяжність ігрових проявів. Людина, яка грає з початку своєї еволюції, накопичила величезний досвід ігрової діяльності та ігрових форм. У сучасному світі гра є таким діяльним і культурним феноменом, який найповніше і найширше розкриває суть буття людини.

Подальші розвідки в цьому напрямі для успішного розкриття багатоаспектності гри, як проникаючого в кожен сферу людської діяльності явища – це необхідність класифікувати форми, моделі та елементи гри у сучасному людському суспільстві.

ЛІТЕРАТУРА

1. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. Москва: Новая школа, 2004. 240 с.
2. Иконникова С.Н. История культурологических теорий. 2-е изд., перераб. и доп. СПб.: Питер, 2005. 474 с.
3. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс Традиция, 1997. 416 с.
4. Быкова Н. Что наша жизнь? Игра. *Все для вас*. Томск. 1999. №169. с. 27-45.
5. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. Санкт-Петербург: Издательство «Питер», 2000. 712 с.
6. Кудикіна Н. В. Дослідження ігрової діяльності учнів як засобу мовної комунікації. *Проблеми сучасного підручника*. Київ: Педагогічна думка, 2003. С. 300–303.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры / 2-е изд. Москв: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
8. Groos K. Die Spiele Der Menschen, 1899. Kessinger Pub Co, 2010. 546 p.
9. Выготский Л. С. Педагогическая психология. Москва: Педагогика, 1996. 536 с.
10. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка. *Вопросы психологии*. 1966. № 6. С. 62-68.
11. Пиаже Ж. Моральное суждение у ребенка. Москва: Академический Проект, 2006. 480 с.
12. Бороненкова Я. С. Психоаналитическая социальная философия: монография. Москва: ФлИнта, 2011. 112 с.

13. Блонский П. П. Педология : учеб. для высш. пед. учеб. заведений. Изд. 2-е. Москва: Гос. учеб.-пед. изд-во, 1936. 336 с.
14. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. Москва: Эксмо, 2007. 576 с.
15. Непомнящая Н. И. Ценностность как личностное основание: Типы. Диагностика. Формирование. Москва: МПСИ; Воронеж: МОДЭК, 2000. 170 с.
16. Большой энциклопедический словарь / Главный редактор А. М. Прохоров. Санкт-Петербург: Советская энциклопедия, Фонд «Ленинградская галерея», 1993. 1632 с.
17. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад. Москва: Большая рос. энцикл., 2002. 528 с.
18. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка. Москва: Мир и Образование, Оникс, 2011. 736 с.
19. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 376 с.
20. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Словарь по педагогике. Москва: МарТ. 2005. 448 с.
21. Ушинський К. Д. Три елементи школи. *Твори: В 6 т.* Київ: Рад. шк., 1954. Т. 1. 117 с.
22. Авдулова Т. П. Психология игры современный поход: учебное пособие для студентов высших заведений. Москва: Издательский центр «Академия», 2009. 208 с.
23. Общая психология. Учебно–методическое пособие под редакцией М. В. Гамезо Москва: Осъ 89, 2008. 352 с.
24. Акмеологический словарь / Под общ. ред. А.А. Деркача. Москва: Изд-во РАГС, 2004. 161 с.
25. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. Видання 3-тє, перероб. та доп. / За ред. І. І. Тюрменко. Київ: Центр учбової літератури, 2010. 370 с.
26. Корчак Я. Избранные педагогические произведения. Под. ред. М. Ф. Шабаевой. Москва: Просвещение, 1966. 470 с.

REFERENCES

1. Shmakov S. A. Igrы uchashchikhsya – fenomen kul'tury. Moskva: Novaya shkola, 2004. 240 p.
2. Ikonnikova S.N. Istoriya kul'turologicheskikh teoriy. 2-ye izd., pererab. i dop. Sankt-Peterburg: Piter, 2005. 474 p.
3. Khozvinga Y. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury. / Per., sost. D.V. Sil'vestrova; Komment. D. E. Kharitonovicha. Moskva: Progress Traditsiya, 1997. 416 p.
4. Bykova N. Chto nasha zhizn'? Igra. Vse dlya vas. Tomsk. 1999. №169. P. 27-45.
5. Rubinshteyn S. L. Osnovy obshchey psikhologii. Sankt-Peterburg: Izdatel'stvo «Piter», 2000. 712 p.
6. Kudikina N. V. Doslidzhennya igrovoi diyal'nosti uchniv yak zasobu movnoi komunikatsii. Problemi suchasnogo pidruchnika. Kyiv: Pedagogichna dumka. 2003. P. 30 –303.
7. El'konin D. B. Psikhologiya igry / 2-ye izd. Moskva: Gumanit. izd. tsentr VLADOS, 1999. 360 p.
8. Groos K. Die Spiele Der Menschen, 1899. Kessinger Pub Co, 2010. 546 p.
9. Vygotskiy L. S. Pedagogicheskaya psikhologiya. Moskva: Pedagogika, 1996. 536 p.
10. Vygotskiy L. S. Igra i yeyo rol' v psikhicheskom razvitii rebenka. *Voprosy psikhologii.* 1966. №6. P. 62-68.
11. Piazhe ZH. Moral'noye suzhdeniye u rebenka. Moskva: Akademicheskii Proyekt, 2006. 480 p.
12. Boronenkova YA. S. Psikhoanaliticheskaya sotsial'naya filosofiya: monografiya. Moskva: FIInta, 2011. 112 p.
13. Blonskiy P. P. Pedologiya: ucheb. dlya vyssh. ped. ucheb. Zavedeniy. Izd. 2-ye. Moskva: Gos. ucheb.-ped. izd-vo, 1936. 336 p.

14. Bern E. Iгры, v kotoryye igrayut lyudi. Lyudi, kotoryye igrayut v igrы. Moskva: Eksmo, 2007. 576 p.
15. Nepomnyashchaya N. I. Tsennostnost' kak lichnostnoye osnovaniye: Tipy. Diagnostika. Formirovaniye. Moskva: MPSI; Voronezh: MODEK, 2000. 170 p.
16. Bol'shoy entsiklopedicheskiy slovar' / Glavnyy redaktor A. M. Prokhorov. Sankt-Peterburg: Sovetskaya entsiklopediya, Fond «Leningradskaya galereya», 1993. 1632 p.
17. Pedagogicheskiy entsiklopedicheskiy slovar' / gl. red. B. M. Bim-Bad. M Moskva: Bol'shaya ros. entsikl., 2002. 528 p.
18. Ozhegov S. I. Tolkovyy slovar' russkogo yazyka. Moskva: Mir i Obrazovaniye, Oniks, 2011. 736 p.
19. Goncharenko S. U. Ukraїns'kiy pedagogіchniy slovník. Kyiv: Libid', 1997. 376 p.
20. Kodzhaspirova G. M., Kodzhaspirov A. YU. Slovar' po pedagogike. Moskva: MarT. 2005. 448 p.
21. Ushins'kiy K. D. Tri yelementi shkoli. Tвори: V 6 t. Kyiv: Rad. shk., 1954. T. 1. 117 p.
22. Avdulova T. P. Psikhologiya igrы sovremennyy pokhod: uchebnoye posobiye dlya studentov vysshikh zavedeniy. Moskva: Izdatel'skiy tsentr «Akademiya», 2009. 208 p.
23. Obshchaya psikhologiya. Uchebno–metodicheskoye posobiye pod redaktsiyey M. V. Gamezo Moskva: Os' 89, 2008. 352 p.
24. Akmeologicheskiy slovar' / Pod obshch. red. A. A. Derkacha. Moskva: Izd-vo RAGS, 2004. 161 p.
25. Kul'turologiya: teoriya ta іstoriya kul'turi. Navch. posіб. Vidannya 3-tê, pererob. ta dop. / Za red. Í. Í. Tyurmenko. Kyiv: Tsentr uchbovoї literaturi, 2010. 370 p.
26. Korchak YA. Izbrannyye pedagogicheskiye proizvedeniya. Pod. red. M. F. Shabayevoy. Moskva: Prosveshcheniye, 1966. 470 p.

УДК: 37.035:316.61:124.5-053.66

ОСОБЛИВОСТІ СТАНОВЛЕННЯ ЦІННІСНИХ ОРІЄНТАЦІЙ ПІДЛІТКІВ

Овсяннікова В.В.

Запорізький національний університет, вул. Жуковського, 66, Запоріжжя, Україна

pedpsy@ukr.net

У статті розглядаються особливості становлення ціннісних орієнтацій підлітків. Визначається, що ціннісні орієнтації підлітків є предметом вивчення багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців, але однозначного визначення ціннісних орієнтацій не існує. Авторка наголошує, що підлітковий вік є періодом інтенсивного формування системи ціннісних орієнтацій, що впливає на становлення характеру й особистості загалом. Наголошується, що на характер становлення і розвитку цінностей сучасних підлітків впливає безліч зовнішніх і внутрішніх факторів.

Ключові слова: ціннісні орієнтації, підлітковий вік, соціалізація, самовизначення і самовиховання.