

© Недопитинська С. М.

Недопитинська С. М. – аспірантка кафедри філософії ОНУ ім. Мечникова.

УДК: 162.2

КЛАСИФІКАЦІЯ ІГОР ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ В РАМКАХ ПАРАМЕТРИЧНОЇ ЗАГАЛЬНОЇ ТЕОРІЇ СИСТЕМ

Досліджується застосування параметричної загальної теорії систем для аналізу гри як системи, проводиться аналіз різних типів ігор дошкільної педагогіки з погляду системно-дескрипторного аналізу.

Ключові слова: гра, системно-дескрипторний аналіз, системні дескриптори, концепт, структура, субстрат.

Исследуется применение общей параметрической теории систем к анализу игры как системы, проводится анализ разных типов игр дошкольной педагогики в рамках системно-дескрипторного анализа.

Ключевые слова: игра, системно-дескрипторный анализ, системные дескрипторы, концепт, структура, субстрат.

Investigated the use of parametric general systems theory to analyze the game as a system, analyzes the different types of games pre-school pedagogy in terms of system-deskryptorno analysis.

Key words: game, system-deskryptorny analysis, system descriptors, concept, structure, substrate.

Постановка проблеми. Інформатизація світового простору, розквіт наноіндустрії й Інтернет-комунікативних технологій, значне ускладнення соціальних відносин потребують підготовлених фахівців з високо розвиненим інтелектом і мисленням, що зумовлює нові вимоги до системи освіти, у тому числі й дошкільної. У Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ столітті, Законі України «Про дошкільну освіту» наголошено на важливості розробки освітніх технологій, спрямованих на розвиток у дитини найбільш продуктивних видів і форм мислення. Провідною діяльністю і найкращим засобом навчання і виховання дітей дошкільного віку, як стверджує дошкільна педагогіка, є гра. Аналіз класифікації ігор сучасної дошкільної педагогіки, проведений нами, дозволяє нам констатувати, що термін «ігри за правилами» - один із видів ігор запропонованої класифікації, звучить безперспективно, так як ігор без правил не існує. Це є найпершим і базовим поштовхом до застосування загальної параметричної теорії систем до вивчення гри як системи і у відповідності з основами загальної параметричної теорії систем проведення аналізу типології ігор за системними дескрипторам. Розгляд гри як системи і системна суть класифікації ігор дошкільної педагогіки є теоретично розв'язує проблему типології ігор, чітко окреслює структуру ігор і пояснює суть системної моделі гри. Це в свою чергу дозволяє педагогові ефективно керувати процесом підбору, організації і проведенням дитячих ігор, розв'язуючи ті чи інші дидактичні та виховні завдання, які у термінах загальної параметричної теорії систем являються системними параметрами гри - властивостями систем (ігор), і між якими встановлюються певні закономірності. Крім того, проблема класифікації ігор тісно пов'язана з проблемою розвитку особистості дитини, яку, на наш погляд також доцільно пов'язати із вченням А. І Уйомова про типи особистостей, так як особистісна орієнтація – пріоритет сьогодення сучасної дошкільної педагогіки. Дослідження механізму поведінки дітей, їх діяльності під час виконання ігор свідчать про особливості особистості дитини. Так як дошкільний вік – найважливіший віковий період у закладенні основ особистості дитини і велику роль у цьому процесі відіграє виховання, тому варто, на наш погляд, дослідити взаємозв'язок між поведінкою, діями і вибором гри дитиною і типом особистості за А. Уйомовим. Проблема розвитку особистості дитини також пов'язана із проблемою розвитку логічного мислення дітей - культурою мислення, яку також потрібно з дитинства виховувати. Дослідження гри в рамках загальної параметричної теорії систем здійснюється вперше. Предметом дослідження виступають гра дітей дошкільного віку, типи класифікацій дитячих ігор у сучасній дошкільній педагогіці.

Мета дослідження полягає у представленні дитячої гри у вигляді системи, розв'язанні проблеми теоретико-системного аналізу класифікації ігор дошкільної педагогіки в аспектах системного опису - по системних дескрипторах. Досягненню поставленої мети передбачає вирішення таких конкретних завдань: 1) дослідження існуючої типології ігор у дошкільній педагогіці; 2) виявлення системних аспектів гри – системних дескрипторів; 3) дослідження класифікації ігор дошкільної педагогіки з погляду системно-дескрипторного аналізу.

Актуальність дослідження полягає передовсім у потребі вивчення гри з погляду загальної

параметричної теорії систем, представлення класифікації ігор дошкільної педагогіки з погляду системно-дескрипторного аналізу, зважаючи на досягнення сучасної науки і виклики часу, з іншого боку – вона продиктована відсутністю наукових досліджень, які б стосувалися порушеної теми.

Основний виклад матеріалу. На сьогоднішній день гра все більше приваблює увагу дослідників. Психологи, педагоги активно вивчають природу, суть, функції, властивості і т.п. гри. З середини ХХ століття гра зацікавила філософів. Саме аналіз гри на філософському рівні дає можливість говорити про її універсальність, унікальність, онтологічну природу. Так Й. Хейзінга розуміє гру як феномен культури. Все різноманіття людської діяльності зводиться ним до гри, як основного джерела і прояву людської культури. «Если внимательно проанализировать любую человеческую деятельность до самых пределов нашего познания, то она окажется не более чем игрой» [12, с. 7]. «Игра. Вид непродуктивной деятельности, обращенной на свободный процесс, а не необходимый результат; ...Игра двухпланова: безусловна и условна, опирается на реальность и превозмогает ее» [6, с. 71]. Гра – «провідна діяльність дітей дошкільного віку» [1, с. 3], [13, с. 5], [8, с. 303]. Підкреслюючи виняткове значення ігрової діяльності для всебічного розвитку малят, А. С. Макаренко писав: «Гра має важливе значення в житті дитини, має те саме значення, яке в дорослого має діяльність, робота, служба. Яка дитина в грі, такою з багатьох поглядів вона буде в роботі, коли виросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається у грі» [7, с. 280]. Як бачимо, гра – оптимальний засіб всебічного розвитку дитини, модель її життя. Гра – неоднорідна, вона є багатоманітним за змістом, характером, формою явищем. Розглянемо найвідоміші існуючі класифікації ігор. Для цього скористаємося підручником Поніманської Т. І. [8]. Одна з перших класифікацій гри належить К. Гросу, який поділяв ігри на дві групи [8, с. 310]:

1) експериментальні («ігри звичайних функцій»). До них належать сенсорні, моторні, інтелектуальні, афективні ігри, вправи для формування волі. На думку Гроса, у своїй основі ці ігри мають інстинкти, що забезпечують функціонування організму як цілісного утворення і визначають зміст ігор;

2) спеціальні («ігри спеціальних функцій»). До цієї групи належать ігри, під час яких розвиваються необхідні для використання в різних сферах життя (суспільного, сімейного) часткові здібності, їх поділяють за інстинктами, які в дітей проявляються і вдосконалюються.

Відомий німецький психолог Вільям Штерн класифікував ігри на *індивідуальні* (за задумом дитини) та *соціальні* (спільні з іншими) [8, с. 311]. При цьому він спирався на вихідне положення своєї теорії конвергенції про необхідність розвивати внутрішні сили дитини, її здібності й одночасно враховувати вплив середовища, в якому вона перебуває. На його погляд, зовнішній фактор (соціальне оточення) дає лише матеріал для гри, вибір якої дитина здійснює інстинктивно.

Загальну класифікацію ігор збагачує обґрунтування Русовою *народних* ігор [8, с. 312] як прадавнього засобу виховання навчання дітей, нескінченного джерела духовних сил, патріотичних почуттів, формування характеру і світогляду дошкільнят. Ці ігри прилучають дітей до народної мудрості досвіду поколінь. До цього часу вони не мають наукової класифікації і використовуються для розвитку мовлення дітей ознайомлення з природою, життям і працею дорослих тощо.

Сучасна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор [8, с.312], [2, с.17]:

1. Творчі ігри. До них належать режисерські, сюжетно-рольові (сімейні, побутові, суспільні), будівельно-конструкційні, ігри на теми літературних творів (драматизації, інсценування).

2. Ігри за правилами. Цю групу *утворюють рухливі* (великої, середньої, малої рухливості; сюжетні, ігри з предметами; з переважанням основного руху: бігу, стрибки тощо; ігри-естафети) та *дидактичні ігри* (словесні, з іграшками, настільно-друковані).

Окрему групу становлять *народні ігри* (забави, рухливі, дидактичні, обрядові).

Вважаємо, ця класифікація є досить умовною. Наприклад, творчі, народні ігри теж підпорядковані певним правилам, оскільки без правил неможлива будь-яка спільна діяльність, а ігри за правилами і ігри народні передбачають елементи творчості. У творчій грі правила гри устанавлюють діти, у рухливих і дидактичних іграх - дорослі, переслідуючи виховну та навчальну мету. У творчих іграх і в іграх з правилами фігурують мета, уявна ситуація, самостійність дій, активна робота уяви, творчість. Різняться ці дві великі групи ігор спрямованістю творчої активності дітей: творчі передбачають реалізацію задуму, розвиток сюжету; ігри правилами - вирішення завдань і виконання правил. Народні ігри також мають певну мету і правила гри, тому вважаємо, при даній класифікації їх можна було б віднести до ігор з правилами. Крім того, ігор без правил не існує. Правила утворюють форму гри. На наш погляд, термін «ігри за правилами» є безперспективним. Наша мета - відшукати стрижень, метод, який допоможе розв'язати дану проблему. Скористаємося для цього параметричною загальною теорією систем А. І. Уймова [9], [10]. Варіант параметричної загальної

теорії систем (надалі - ПЗТС), створений А. І. Уйомовим, базується на трьох фундаментальних філософських категоріях «річ», «властивість», «відношення».

Підходячи до визначення системи, А.І. Уйомов користується також філософською трійкою категорій «определенное» [10, с. 35] (іншими словами: «фіксоване», «раніше задане», «раніше визначене»), «неопределенное» [10, с. 35] (виражається словами: «будь-яке», «деяке», «якесь») і «произвольное» [10, с. 35] («любе», «будь-яке», «всяке»). У названого вченого ми знаходимо два визначення системи: 1. «Системой является произвольная вещь, на которой реализуется какое-то отношение, обладающее произвольно взятым определенным свойством» [9, с. 61]. Дане визначення називається атрибутивним (в основі визначення – властивість).

2. «Системой является произвольная вещь, на которой реализуются какие-то свойства, находящиеся в произвольно взятом определенном отношении» [9, с. 62]. Це визначення називають реляційним (в основі визначення – відношення). Обидва визначення встановлюють порядок представлення речі у вигляді системи: 1) припускається відомим, в якому змісті даний об'єкт розглядається як система "определенное свойство" у першому визначенні чи "определенное отношение" - у другому визначенні; 2) виділяються певні відношення (чи властивості – у другому визначенні), що відповідають припущеній визначеності; 3) та сама «будь-яка річ» являє собою те, на чому реалізуються вибрані відношення (властивості).

Також, даючи визначення системи, А.І.Уйомов виділяє визначники системи – концепт, структуру, субстрат, які називає системними дескрипторами. Концепт за А.І. Уйомовим – це « Заранее фиксированное, определенное свойство системы» [10, с. 37], структура – це « Отношение, имеющее это свойство» [10, с. 37], і субстрат – це «...объект, на котором реализуется структура» [10, с. 37].

Вихідним дескриптором являється концепт (від слова «концепція», що лежить в основі визначення). Концепт може бути атрибутивним і реляційним в залежності від типу системного опису. Системна модель з атрибутивним концептом дає представлення об'єкта у вигляді одиничного об'єкта. Системна модель з реляційним концептом пов'язана із тим, що досліджуваний об'єкт представляється у вигляді сукупності класів об'єктів, кожен з яких має зміст, виражений атрибутивною структурою системи.

Будь-який об'єкт можна представити у вигляді системи. Це зробити дозволяє «принцип універсальності системного описання» [10, с. 40]. Він являється необхідною передумовою загальнонаукового характеру системного підходу. Принцип універсальності системного опису передбачає принцип його відносності. А це означає, що річ, яка є системою за одним концептом, може не бути системою за іншим концептом.

Принцип універсальності означає, що для любого об'єкта m знайдеться така властивість – атрибутивний концепт P , що деяке відношення R , володіюче нею, буде реалізовано на m і, відповідно, навпаки, для любого об'єкта m знайдеться таке відношення – реляційний концепт R , коли деякі властивості P , що знаходяться в цьому відношенні, будуть належати m . Отож, використовуючи латинські символи, А. І. Уйомов записує це формулою: $(m)Sist = df ([R(*m)])R$. [10, с. 34].

Тут символ $(m)Sist$ означає «бути системою», знак $= df$ означає «те ж саме по визначенню». Зліва від знака $= df$ ми маємо *дефінієндум*, тобто те, що потрібно визначити. У нашому випадку це $(m)Sist$ – «предмет являється системою». справа від знака $= df$ знаходиться *дефінієнс* - те, що визначає. В Уйомова А. І. це – системний інваріант, тобто одне із визначень системи. Однак вищенаведені визначення системи (1 і 2) оперують категоріями "определенное", «неопределенное», «произвольное». Тому "определенное" Уйомов А. І. позначає як t , «неопределенное» – як a , «произвольное» – як A . Звідси учений отримує наступну формулу системи:

$$(A)Sist = df ([a(*A)])t [10, с. 36].$$

У цьому визначенні є « будь-яка» річ в дефінієндумі і «будь-яка» річ у дефінієнсі. Інколи «произвольные» і «неопределенные» об'єкти можуть бути тими ж самими. Це явище А. І. Уйомов відображає у формулі. Для цього використовує спеціальний знак I (*йота – оператор*). Якщо цей знак стоїть перед A (iA), чи a (ia), то це означає, що «будь-який» об'єкт і «деякий» об'єкт в даному випадку співпадають. Виходячи із цього названий вчений отримує формулу:

$(IA)Sist = df ([a(*iA)])t$ [10, с. 37]. Саме цією формулою позначається перше лінгвістичне визначення системи (атрибутивне) А.І. Уйомовим.

Друге визначення системи (реляційне) А.І. Уйомова формально буде мати вигляд: $(IA)Sist = df t ([(iA*)a])$ [10, с. 42].

Однак, як можна застосувати даний метод до гри, класифікації ігор дітей дошкільного віку? «Будь-який об'єкт може бути розглянутий як система» [10, с. 40]. Як говорить сам творець цієї теорії «в

педагогіке благодатная сфера для применения теоретико-системного подхода» [10, с. 162]. Тож спробуємо дослідити дитячу гру як систему. Кожна гра має певну будову: мету (завдання), правила, ігрові дії. Сама природа гри, її будова, взаємозв'язок її складових є передумовою для системологічної інтерпретації її сутності. Виходячи із визначень визначників системи – системних дескрипторів – концепта, структури, субстрата, можемо припустити, що концептом будь-якої гри являється мета гри і завдання, які досягаються чи розв'язуються в процесі гри. Структура гри – ігрові правила, дії й операції, які спрямовані на досягнення мети, задач гри. Субстрат гри – елементи, на яких реалізується структура гри: іншими словами – засоби досягнення ігрової мети: тактильні контакти, предмети (ігровий реквізит) – реальні, умовні, частково умовні разом з їх семіотичними знаками. Отже, виходячи із цього, можемо припустити, що гра – система. Розглянемо одну із творчих ігор – сюжетно-рольову - з огляду ПЗТС.

Сюжетно-рольова гра — «образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей» [8, с. 337], [13, с. 15], [5, с.61].

Дійсність, у якій живе дитина, можна умовно поділити на сферу природних та створених руками людини предметів (речей) і на сферу діяльності людей та стосунків, у яких вони перебувають під час різних видів діяльності. Для дітей дошкільного віку надзвичайно привабливою є навколишня дійсність, особливо світ дорослих. У них з'являється потреба діяти, наслідуючи дорослих, робити все самотужки. Однак, вони не можуть брати участь у «дорослій життєвій ситуації», оскільки їм бракує відповідних умінь, знань, навичок. Суперечності між прагненням усе зробити самотужки і реальними можливостями спонукають дитину реалізовувати свої інтереси в сюжетно-рольовій грі.

Такі ігри пов'язані зі сферою людської діяльності й людських стосунків, оскільки своїм змістом вони відтворюють саме цей аспект дійсності. Удаючись до них, діти намагаються по своєму відтворити дії, взаємини дорослих, створюючи спеціальні ігрові ситуації.

Сюжетна рольова гра є динамічним феноменом, її розвиток виявляється насамперед у виникненні нових сюжетів – утілених у певних подіях образних відтворень задумів. Різноманітність сюжетів залежить від масштабу і глибини пізнання дітьми навколишнього світу. Це означає, що діти постійно збагачують гру новим змістом, надають їй іншого спрямування завдяки поглибленню й розширенню знань, розвитку мислення, уяви. Вони відображають у грі предметну трудову діяльність дорослих (приготування їжі, ремонт квартири), стосунки між людьми, суспільну сутність їхньої діяльності («лікар» уважно вислуховує своїх «пацієнтів», призначає «лікування»). Конкретні взаємини між персонажами гри можуть бути різними: співпраця, взаємодопомога, турбота одне про одного. Іноді вони виявляють ворожість, грубість, жорстокість, що залежить від конкретних соціальних умов життя і виховання дитини. Розглянемо для прикладу сюжетно-рольову гру «Лялька захворіла»[13, с. 273].

Мета: навчати дітей основних прийомів догляду за хворим; формувати чуйне, уважне ставлення до хворого; правильно користуватися лікарським приладдям відповідно до його призначення.

Ігрове завдання: вилікувати хвору ляльку.

Правила гри: полегшити страждання хворого: уважно піклуватися про нього.

Ігровий матеріал: хворі ляльки, набір «Лікар Айболить».

Хід гри. Вихователь. Ляльки захворіли. Хто їх вилікує?

Звісно, дітей, які бажають бути лікарями, багато. В однієї ляльки замотане горло, в іншої — подряпина на руці, у ведмедика перев'язана лапка, у жабеняти роздутий живіт тощо. Діти розмовляють із ляльками, дізнаються, що їх хвилює, повідомляють про це мамі, виховательці та друзям, радяться з ними, як саме лікувати. Ляльки, які «видужали», «дякують» дітям за увагу, піклування.

Проінтерпретуємо дану гру в рамках ПЗТС. Концепт гри заданий – це мета і завдання - навчати дітей основних, прийомів догляду за хворим; формувати чуйне, уважне ставлення до хворого; правильно користуватися лікарським приладдям відповідно до його призначення; вилікувати хвору ляльку. Субстрат даний – ігровий матеріал – хворі ляльки, набір «Лікар Айболить», діти. Завдання дітей – організувати самостійно і творчо дану гру, щоб досягти мети гри, тобто мовою ПЗТС - створити структуру гри, яка дозволить втілити у життя концепт гри. Це центральне завдання гри. Виходячи із цього, ми можемо припустити, що сюжетно – рольові ігри структурні.

Тепер розглянемо «ігри за правилами» [8, с. 312] – рухливі [3] і дидактичні [2]. Дидактична – «навчальна гра, спрямована на формування у дитини потреби в знаннях, активного інтересу до того, що може стати їх новим джерелом, удосконалення пізнавальних умінь і навичок» [8, с. 355], [13, с. 7]. Мета

їх-збагатити чуттєвий досвід дитини, розвинути розумові здібності: вміння порівнювати, узагальнювати, класифікувати предмети і явища навколишнього світу, висловлювати свої судження, робити умозаключення, виховувати пізнавальні інтереси, формувати мовлення, формувати систему наукових знань про природу і суспільство.

Кожна дидактична гра має специфічне дидактичне (навчальне) завдання, що відрізняє її від іншої. Ці завдання обумовлені передбаченим програмою навчальним і виховним впливом вихователя на дітей і можуть бути різноманітними (наприклад, із розвитку мовленнєвого спілкування - розвиток мовленнєвого апарата, зв'язного мовлення, закріплення звуковимови, уточнення і розширення словникового запасу під час ознайомлення з живою і неживою природою тощо).

Наявність дидактичного завдання (або кількох) підкреслює спрямованість навчального змісту гри на пізнавальну діяльність дітей. Дидактичні та ігрові завдання відображають взаємозв'язок навчання і гри. У дидактичній грі правила є критерієм правильності ігрових дій, їх оцінки.

Завдяки ігровим діям діти реалізують свої ігрові задуми. Без підпорядкованих певним правилам дій неможлива гра.

Аналізуючи наведену будову і характеристику дидактичних ігор за системними дескрипторами, можемо припустити, що ці ігри субстратні: у них вказаний концепт – певна мета і ігрове завдання, визначена структура – правила гри, вказаний певний ігровий матеріал, дошкільнику потрібно виконувати певні дії, операції для пошуку субстрата гри – об'єкта, на якому реалізується концепт. Основне навантаження у грі – пошук або використання даного субстрату. Конкретизуємо наше дослідження на прикладі дидактичної гри «Хто зайвий» [11, с. 120].

Мета: закріплювати знання про героїв знайомих казок; учити знаходити зайвого в казці; розвивати логічне мислення.

Матеріал: набір іграшок «Казкові герої».

Хід гри. Одна дитина виставляє на стіл героїв улюбленої казки, серед них - одного зайвого героя, а решта дітей повинні впізнати казку та знайти зайвого.

Концепт даної гри – мета – закріплювати знання про героїв знайомих казок; учити знаходити зайвого в казці; розвивати логічне мислення. Структура гри – це хід гри – одна дитина виставляє на стіл героїв улюбленої казки, серед них – одного зайвого героя, а решта дітей повинні впізнати казку та знайти зайвого. Субстрат – герої певних казок. Основне навантаження у грі – пошук субстрату. З погляду системно-дескрипторного аналізу у цій грі чітко визначений концепт, структура, діти повинні правильно відшукати субстрат – героїв певних казок. Основне завдання у грі – відшукати героїв певних казок, тобто субстрат. Отже, можемо припустити, що наведений приклад – приклад субстратної гри.

«Народна гра має більш-менш стійкі правила, що пов'язані з побутом та діяльністю людей» [13, с. 13]. Ці ігри плекають у дитини природні смаки, емоційні відчуття, навички спілкування з природою, риси національного характеру, споконвічні чесноти – працелюбність, пісенність, м'який гумор, воля та інтелект. У народних іграх навчальні завдання часто нібито приховані в підтексті та спрямовані на те, щоб радувати дітей і тим самим спонукати їх активність і творчість, вони сприяли розвитку в дитини національного асоціативного мислення, формували її характер. Розглянемо всім нам відому народну гру «Подоляночка» [5, с. 234].

Мета гри: залучати дітей до народних джерел, виховувати любов до народного слова.

Хід гри. Діти беруться за руки й стають у коло. Вибирають подоляночку. Діти співають, а подоляночка робить все те, що вони співають:

Десть тут була подоляночка,

Десть тут була молодесенька.

Тут вона стояла,

До землі припала,

Личка не вмивала,

Бо води не мала.

Ой встань, встань, подоляночко,

Обмий личко, як ту шкляночку,

Візьмися в бочки,—

За свої скочки,

Підскочи до раю,

Бери сестру скраю.

Подоляночка вибирає когось з кола, і та стає на її місце.

Охарактеризуємо дану гру в рамках ЗПТС. Концепт гри - мета гри - залучати дітей до народних джерел, виховувати любов до народного слова; хід гри повідомляє про правила і дії гри, мовою ПЗТС – це є структура гри; субстрат гри - відповідні дії дітей. Основне навантаження у грі лягає на субстрат. Отже, виходячи із цих основ, можемо припустити, що дана гра субстратна.

Гра – життя-буття дітей, а життя – гра із системою правил, що постійно змінюються. Завдання педагога – творчо діяти у динамічній системі часом хистких, часом стійких правил і вчити цьому вихованців. І обов'язково навчати їх створювати власні ігри з власними правилами - назвемо їх самостійними. Ці власні ігри з власними правилами з погляду ЗПТС можемо назвати концептними - діти самостійно моделюють гру: придумують концепт - ідею і зміст гри; організують структуру – розподіляють ролі, функції і здійснюють певні дії, операції для реалізації мети; підбирають субстрат – об'єкт, засоби реалізації структури по досягненню концепту. Отже, в результаті дослідження отримали таку класифікацію ігор: субстратні, структурні, концептні.

Також слід відмітити, що високий рівень організації та реалізації структурних і субстратних ігор є базовою і ґрунтовною основою виникнення концептних ігор.

В підсумку наголосимо, що гра виступає діяльним і культурним феноменом, який повно і широко розкриває суть буття дитини. У грі дитина навчається і розвивається, розважається і бавиться, проявляє творчість у повному діапазоні практичної і духовної практики. З погляду загальної параметричної теорії систем гра – система, концептом якої є мета; структурою – ігрові ролі, дії, операції; субстратом – об'єкти, засоби реалізації структури по досягненню мети. Класифікуючи ігри за системними дескрипторами, маємо наступну класифікацію ігор: субстратні, структурні, концептні.

Саме параметрична загальна теорія систем дала можливість по-іншому подивитися на класифікацію ігор дошкільної педагогіки і віднайти сутнісну – системну – основу класифікації, яка, на наш погляд, є перспективною. Перспективи подальших досліджень ми вбачаємо у виявленні у грі системних параметрів - системних властивостей гри, системних закономірностей, які розширять знання про гру як систему і нададуть можливість педагогам ознайомитись із новими відкриттями про системну природу гри і важливість цих відкриттів у формуванні особистості дитини, її особистісних якостей.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду: [пособ. для восп. дет. сада] / А. К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1985.-176 с.
2. Бутова А. Гра – ефективний засіб виховання самостійності дітей дошкільного віку / Алла Бутова // Вихователь-методист. -2010, №5. – С. 17-27.
3. Вільчковський Е. С. Рухливі ігри в дитячому садку / Вільчковський Е. С. – Київ.: Рад. школа, 1989, - 176 с.
4. Дидактичні та сюжетно-рольові ігри. 3-4 роки життя / [упоряд.: Т. Г. Тристапшон]. – Х.: Вид. група «Основа», 2007. – 112 с.
5. Золотий колосок / [упоряд.: Н. Дзюбишина-Мельник]. – К.: Освіта, 1994. – 624 с.
6. Ильин В. В. Политическая антропология / Ильин В. В., Панарин А. С., Бадковский Д. В.; под общ. ред. В. В. Ильина. - М.: МГУ, 1995. - 252 с.
7. Макаренко А.С. Книга для батьків / Макаренко А.С. – К.: Рад. школа, 1978. - 327 с.
8. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: [навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл.] / Т. І. Поніманська. – К.: Академвидав, 2006. – 456 с.
9. Уемов А. И. Системные аспекты философского знания / Уемов А. И. – Одесса: Студия «Негоциант», 2000. – 160 с.
10. Уемов А. Общая теория систем для гуманитариев / А. Уемов, И. Сараева И., А. Цофнас; под общ. ред. А. И. Уемова. – Варшава: Uniwersitas Rediviva, 2001. - 277 с.
11. Усі розробки ігор та вправ. До базової програми «Я у світі» / [упоряд.: О. М. Гладченко, Н. І. Дикань]. – Х.: Вид. група «Основа», 2010. – 319 с.
12. Хейзинга Й. Монографія. В тени завтрашнього дня / Хейзинга Й. [пер. с нидерландс. и примеч. В. В. Ошиса; общ. ред и посл. Г. М. Тавризян]. – М.: Прогресс-академия, 1992. – 459 с.

© Гольд О. Ф.

13. 745 ігор для дошкільників / [уклад. О. А. Шевцова]. – Х. : Вид. група «Основа», 2010. – 366 с.

Гольд О. Ф. –аспірантка ОНУ імені І.І. Мечникова

УДК 291.32/970

ОСОБЕННОСТИ «АМЕРИКАНИЗАЦИИ» КАК КОНВЕРГЕНТНОГО ПРОЦЕССА В СОВРЕМЕННОЙ РЕЛИГИОЗНОЙ ЖИЗНИ XX ВЕКА

В статье дано определение «американизации», как конвергентному процессу современной религиозной жизни. Так же рассматриваются другие конвергентные процессы, связанные с «американизацией».

Ключевые слова: американизация, вельтизация, виртуализация, конвергенция.

В статті дано призначення «американізації», як конвергентного процесу сучасного релігійного життя. Також розглядаються інші конвергентні процеси, що зв'язані з «американізацією».

Ключові слова: американізація, вельтизація, віртуалізація, конвергенція.

This article gives the definition of “americanization” as a convergent process in the modern religion life. Some other convergent processes are connected with “americanization” are being examined in this article.

Keys words: americanization, convergent, virtualization and welytization.

В статье рассматриваются социально-философские аспекты американизации, как конвергентного процесса в религиозной жизни XX в.. Наиболее значимые этапы этого процесса приходятся на периоды 1940–1950 гг., 1950- 1990 гг., а также на эпоху после 2000 г., то есть на те годы, когда в мире наблюдались три основные волны американизации. Первая из них связана с послевоенным восстановлением Западной Европы и Дальнего Востока и захватывает 1940 - 1950 гг. Вторая волна начинается в период «холодной войны» 1950-1990 гг. Третий период «компьютерной революции» 1990х, когда процесс заимствования американских образа жизни, технологий, экономических достижений становится более интенсивным практически во всем мире.

Для социальной философии представляет интерес исследования влияния Америки на все стороны жизни современного общества. Об актуальности этой проблемы свидетельствует огромное количество работ опубликованных как у нас, так и за рубежом. В своей статье мы хотим обратить внимание только на один аспект исследований, а именно на то, какое содержание вкладывает современное обществоведение в понятие «американизация» применительно к религиозному воспроизводству социума.

Цель статьи: охарактеризовать понятие «американизация», как конвергентного процесса в современной религиозной жизни. Эта цель обуславливает решение следующих задач: очертить некоторые конвергентные процессы современной религиозной жизни; дать определение понятия «американизация», как конвергентного процесса в религиозной жизни второй половины XX – начала XXI в.в.; проанализировать взаимовлияние «американизации» с другими конвергентными процессами современной религиозной жизни.

Социально-философское осмысление «американизации» можно найти в работах зарубежных исследователей, (например: Ж. Бодрийяр, Х. Казанова, А.И. Уткин, Ф. Фукуяма, С. Хантингтон и др.). В украинской общественной мысли можно выделить работы нескольких исследователей, в которых американизация характеризуется как один из процессов непосредственно религиозной жизни (это: В. Еленский, А.Н. Колодный, Э.И. Мартынюк, П. Павленко, А. Саган, В. Титаренко, Л.А. Филипович, П. Яроцкий).

В религиозноеведение ввёл термин «конвергенция» в 1928 г., (от англ. convergent - сходящийся, сближающийся), Генрих Фрик (1893 – 1952гг) в работе «Сравнительное религиозноеведение». [11] Во II половине XX века, на постсоветском пространстве, впервые применил термин «конвергентные процессы в религиозной жизни II половины XX века» Э.И. Мартынюк, вкладывая в его содержание не только факты конвергенции, как по Фрику, то есть, утверждая наличие параллелей в религиозных верованиях и обрядах, но и включая в этот термин реально возникшие попытки сближения в деятельности многих религиозных организаций.