

2. Сорокин П. А. Человек. Цивилизация. Общество / Общ. ред., сост. и предисл. А. Ю. Согомонов: Пер. с англ. — М.: По литиздат, 1992. — 543 с.
3. История социологии в Западной Европе и США. Учебник для вузов. [Гл. ред. Г. В. Осипов] М., "НОРМА", 2001. — 576 с.
4. Blau P. Exchange and power in socsal life. — N.Y., 1964 — 352 с.
5. Франкл В. Человек в поисках смысла/ Франкл Виктор [Сборник. Пер. с англ. и нем. Д. А. Леонтьева, М. П. Папуша, Е. В. Эйдмана]. — М.: Прогресс, 1990. — 368 с.
6. Блюмкин А. А. Мир моральных ценностей. — М.: Знание, 1989. —64 с.
7. Чунаева А.А., Мисик И.Г. Философия в кратком изложении/ ЮНПУ им. К.Д Ушинского. Изд. 4.е, Одесса: Феникс, 2004. — 233с.
8. Дробницкий О. Г. "Ценность" // "Философская энциклопедия". Т. 5. М., 1970. — 462с.
9. Алексеев П.В., Панин А.В. Философия: Учебник 3-е изд., перераб. и доп. — М.: ТК Велби, Изд-во Проспект, 2003. — 608 с.
10. Лазарев Ф.В, Тифонова М.К. Философия. Учебное пособие. Симферополь: Сонат, 2003. — 383 с.
11. Философский энциклопедический словарь. / [Гл. ред. Ильичев Л.Ф., Федосеев П.Н. и др.]. — М. : "Сов. энциклопедия". 1983. — 765с.
12. Ручка А.А. Социальные ценности и нормы. / Ручка Анатолий Александрович. — К.: "Наук. думка", 1976. — 35с.
13. Моль А. Социодинамика культуры / Моль Абраам [Пер. с фр. / Предисл. Б. В. Бирюкова.]. — М. : "ЛКИ", 2008. — 104 с.
14. Кавалеров А.А. Ценность в социокультурной трансформации: Монография. / Кавалеров Анатолий Анатольевич. — Одесса : "Астропринт", 2001. — 224 с.

Недопитанська С. М. – аспірантка кафедри філософії природничо-наукових факультетів Одеського національного університету імені І. І. Мечникова.

УДК: 162.2

ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РІЗНИХ ТИПІВ ІГОР ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ПОГЛЯДУ СИСТЕМНО-ПАРАМЕТРИЧНОГО АНАЛІЗУ

Досліджується застосування системно-параметричного аналізу, системних закономірностей до різних типів ігор дошкільної педагогіки.

***Ключові слова:** гра, системний підхід, системно-параметричний аналіз, атрибутивні параметри, системні закономірності.*

Исследуется применение системно-параметрического анализа, системных закономерностей к разным типам игр дошкольной педагогики.

***Ключевые слова:** игра, системный подход, системно-параметрический анализ, атрибутивные параметры, системные закономерности.*

The application of system-parametric analysis and systematic regularities to different types of pre-school pedagogy games are investigated.

***Keywords:** game, system approach, system-parametric analysis, attributive settings, systematic regularities.*

Предметом дослідження статті є типологія ігор сучасної української дошкільної педагогіки.

Мета дослідження – виявлення системних параметрів різних типів ігор дошкільної педагогіки і

з'ясування системних закономірностей досліджуваних ігор.

Актуальність дослідження полягає у потребі подальшого вивчення гри з погляду загальної параметричної теорії систем, яке розпочато нами, зважаючи на досягнення сучасної науки і виклики часу, з іншого боку – вона продиктована відсутністю наукових досліджень, які б стосувалися порушеної теми.

Основний виклад матеріалу. В наш час гра все більше приваблює увагу дослідників. Гра з давніх часів використовувалась в якості ефективного засобу виховання дітей. З 19 століття психологи, педагоги, біологи активно вивчають природу, суть, функції, властивості і т.п. гри. З середини ХХ століття гра як самостійний предмет зацікавила філософів. Аналіз гри на філософському рівні дає можливість говорити про її універсальність, унікальність, онтологічну природу. Так Й. Хейзінга [11] 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» [11, с. 7]. Гра для дітей дошкільного віку - «провідна діяльність» [2, с. 17], [12, с. 5], [6, 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» [5, с. 280]. Світ ігор багатий і різноманітний. Існують різні типології ігор. Сучасна дошкільна педагогіка найчастіше послуговується такою класифікацією ігор [6, с. 312], [2, с. 17]:

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

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).

Дослідимо суть даної класифікації з погляду системного методу. Скористаємося для цього загальною параметричною теорією систем (надалі – ЗПТС), створеною А. І. Уйомовим [8; 9; 10].

Даючи визначення системи [10, с. 37] і [10, с. 42], 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.

Досліджуючи системи, параметрична загальна теорія систем А. І. Уйомова вивчає специфічні системні властивості, якими можна охарактеризувати об'єкти, що розглядаються тільки як системи. Такі властивості називаються значеннями атрибутивних системних параметрів. «Значением атрибутивного общесистемного параметра называется фиксированное значение такого признака, по которому объем понятия «система» может быть разделен на классы, которые, во-первых, не пересекаются друг с другом и, во-вторых, совместно исчерпывают объем понятия «система» [10, с. 57]. В параметричній загальній теорії систем [9; 10] визначено більше тридцяти атрибутивних системних параметрів і в залежності від того, яке значення приймає системний параметр, системи бувають: розчленовані-нерозчленовані, завершені-незавершені, іманентні-неіманентні, сильні-слабкі, відкриті-закриті, унікальні-неунікальні, стабільні-нестабільні, стаціонарні-нестабілітарні, всецілонадійні-невсецілонадійні і т. д.

Головне в ЗПТС не тільки пошук параметрів, але й знаходження співвідношень між їх

значеннями, тобто знаходження загальносистемних закономірностей.

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 благодатна сфера для применения теоретико-системного подхода» [10, с. 162]. Застосування системного підходу до аналізу гри може бути реалізоване в декілька етапів. На першому етапі гра оцінюється у вигляді деякої системи. З цією метою гра описується з притягненням системних дескрипторів ПЗТС – концепта, структури і субстрату. Тож дослідимо 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, гра – система. Спираючись на поняття концепту, структури і субстрату гри, можна виділити різні типи ігор: концептні, субстратні, структурні - в залежності від того, на що падає основне навантаження у грі. «На другому етапі системно-параметричного аналізу виявляються системні властивості» [7, с. 38] гри. В ПЗТС системні властивості експлікуються, як відомо нам, у вигляді загальносистемних характеристик – атрибутивних системних параметрів і реляційних системних параметрів. Атрибутивні системні параметри – особливого типу системні властивості, які характеризують систему. Реляційні системні параметри – особливого типу відношення між системами. Конкретних і найвизначніших результатів застосування системно-параметричного аналізу гри слід чекати на тому етапі застосування системного підходу, коли використовуються загальносистемні закономірності, що являють собою експлікацію стійких зв'язків між системними параметрами. Отже, розглянемо характеристику ігор. Творчі ігри – «ігри, які придумують самі діти, відображаючи у них враження від пізнання навколишнього світу» [6, с. 327]. Головна ознака творчих ігор – уявлювана ситуація, яку дитина створює замість реальної, діє в ній, виконуючи роль відповідно до тих значень, які вона надає предметам, що її оточують. Різновидом творчої гри є сюжетно-рольова гра.

Сюжетно-рольова гра – «образна гра за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет, фабула) і розігрування ролей» [6, с. 337], [12, с. 15], [4, 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. Для прикладу розглянемо сюжетно-рольову гру «Магазин» [12, с. 309-310].

Мета: учити дітей реалізовувати і розвивати сюжет гри; закріплювати знання про функціонування магазину; формувати навички культурної поведінки в суспільних місцях.

Ігровий матеріал: іграшкові терези, прилавки, каси, папір, олівці, рахівниці, пластилін, природний матеріал, предмети-замінники, одяг для продавців, сумки, гаманці.

Підготовка до гри: етична бесіда про поведінку дітей у суспільних місцях, у тому числі в

магазині; екскурсія до магазину, бесіда з продавцем; виготовлення атрибутів для гри.

Ігрові ролі: директор магазину, продавці, касири, покупці, шофери.

Хід гри. Вихователь повідомляє, що діти йдуть на екскурсію до магазину, після цього проводить етичну бесіду про правила поведінки в магазині. На екскурсії діти зустрічаються і розмовляють із продавцем, самостійно роблять покупки. Повернувшись у групу та обговоривши екскурсію, вихователь організовує роботу декількох фабрик – швейної, іграшкових обладнань, а також хлібобулочного комбінату. Діти під керівництвом вихователя вирізують із паперу і розфарбовують одяг для ляльок, клеять маленькі зошити, роблять із пластиліну і природного матеріалу іграшки, різні вироби, «печуть хліб, булки, тістечка, торти» тощо. Перед початком гри, після розподілу ролей і обговорення плану гри, вихователь ще раз нагадує, як повинен «покупець» розмовляти з «продавцем», а «продавець» із «покупцем», і пропонує одну з головних умов гри: без слів «будьте добрі», «будь ласка», «спасибі» товари не відпускатимуться. Далі починається гра. «Директор» оголошує про відкриття нового «магазину» і привітно зустрічає «покупців». Після цього «покупці» розходяться по «відділах магазину»: одні «купуєть одяг», другі – «продукти», треті – «канцелярські товари», відбувається «жвава торгівля». Усі «товари» мають ціни, але закруглені таким чином, щоб дошкільникам було легше рахувати, у межах того програмового матеріалу, що вивчається в дитячому садку. У грі використовуються маленькі терези для зважування продуктів (пісок, камінчики, інший природний матеріал). Через деякий час вихователь може запропонувати дітям помінятися ролями.

Проінтерпретуємо дану гру в рамках системно-параметричного аналізу.

Дослідимо параметри, які можна експлікувати до наведеної гри. Розглянемо параметр «завершеність-незавершеність». Система незавершена – «структура, которых допускает присоединения новых элементов без разрушения этой системы» [10, с. 58], «Системы, структура которых не допускает присоединения новых элементов без разрушения этой системы» [10, с. 58] – система завершена. ПЗТС виділені різні типи завершеності системи залежно від того, до якого аспекту системного уявлення об'єкта відноситься параметр завершеності. Тип субстратної завершеності відноситься до модифікацій субстрату системи. Субстратна незавершеність і субстратна відкритість розглядаються в ПЗТС як синоніми. Параметр «завершеність – незавершеність» може бути віднесений і до структури системи. Структурно-завершена система не припускає ніяких змін своєї системи. Виходячи із визначень, можемо припустити, що наведена гра незавершена по структурі і незавершена по субстрату: тобто, дана система дозволяє приєднання інших підсистем та елементів, може змінюватись структура, кількість елементів – все залежить від дітей, їх рівня обізнаності в даній сфері, творчості і фантазії. Цій грі відповідає параметр розчленованості: «Системы могут быть расчлененными, т. е. состоять не менее, чем из двух элементов, либо нерасчлененными, состоящими только из одного элемента» [10, с. 57]. Дана гра – неіманентна система: «Имманентные системы имеют такое системообразующее отношение, которое охватывает элементы только данной системы. В неимманентной системе системообразующее отношение, напротив, охватывает также вещи, выходящие за рамки данной системы» [10, с. 59] – це означає, що коли діти соціально активні, мобільні, то сюжет їхньої гри тісно переплітається з іншими предметами, які пов'язані із обраною сферою. Досліджувана гра – немінімальна система: «Структура минимальной системы такова, что из системы нельзя удалить ни одного элемента – она разрушается. В противном случае система неминимальна» [10, с. 60]. Ця гра також центрована система: «Системы, в которых существует такой объект, что отношения между любыми другими элементами системы могут быть установлены лишь с помощью отношения к этому объекту, играющему роль центра, называются центрированными» [10, с. 61] – центром гри є директор, який слідкує за правильним виконанням обов'язків учасників гри. Коли сюжет гри ще мало освоєний, діти ще тільки починають відтворювати у грі побачене у житті (молодший дошкільний вік), тоді гра може бути і внутрішньоцентрована: «Если центр принадлежит самой системе, то она называется внутренне центрированной, если же он находится вне системы – внешне центрированной [10, с. 61], учасником, центром гри – директором магазину – може бути вихователь. В іншому випадку, коли педагог регламентує гру: підбирає необхідні матеріали, заделегідь розподіляє ролі, пропонує готовий сюжет, втручається у гру, порушує її задум, то гра стає зовнішньоцентрованою. Вважаємо це неприпустимим. У таких випадках гра швидко розпадається, тому що дітям нецікаво. Вони намагаються швидше звільнитися від виконання ігрових дій за інструкцією. Якщо діти звикають діяти за вказівкою дорослого, у них розвивається невпевненість у собі, пасивність. Можемо стверджувати, що оптимальний варіант розвитку сюжетно-рольової гри – центрована система.

Розглянемо параметр стаціонарності-нестаціонарності: «Система, которая сохраняется именно

как данная (т. е. с сохранением концепта t), несмотря на замены в субстрате (элементах) другими объектами, является стационарной. Нестационарная система не допускает такого безразличия к субстрату» [10, с. 63]. Цій грі відповідає параметр стаціонарності: субстрат може бути змінений, а сюжет не зміниться. Також наведена гра – стабільна: «Стабильные системы допускают те или иные изменения структуры системы без разрушения системы в целом» [10, с. 63] – структура гри залежить від рівня розвитку гри, від самостійності, творчості, ініціативи дітей. Розглянемо параметр всецілонадійності – невсецілонадійності. Невсецілонадійна система: «В системах, которые можно назвать невсестациональными, всегда существует некоторое количество элементов, изъятие которых ликвидирует систему. Это количество иногда может быть определено точно, но, как правило, эта граница является неопределенной. Зато всецелонадежные системы сохраняют свой характер даже в том случае, если будет уничтожено любое количество их элементов, за исключением одного» [10, с. 64]. Сюжетно-рольова гра «Магазин» – приклад всецілонадійної системи – це означає, що коли залишається один елемент гри, він може виконувати всі ролі, коли забажає. Все залежить від дитини, її бажання і вміння грати. Однак це можна розглядати як виняток. Суть сюжетно-рольової гри – у виконанні ролей кількома дітьми і від цього потрібно відштовхуватися. Наведена гра гетерогенна по субстрату і структурі система: «Если система состоит из однородных элементов – в том смысле, как задан концепт, – то эта система гомогенна (по структуре или по субстрату). В противном случае система гетерогенна» [10, с. 66]. Розглянемо параметр регенеративності: «Система называется авторегенеративной по элементам, если она способна спонтанно восстанавливать (полностью или частично) свои элементы. Если же речь идет о восстановлении структуры, то мы имеем дело с системами, авторегенеративными по отношениям» [10, с. 64]. «Если система способна восстанавливать свои элементы не самостоятельно, а лишь с помощью других систем, то такие системы называются внешнегенеративными по элементам (или, соответственно, по структуре)» [10, с. 65]. Даний параметр есплікується до нашої гри. Регенеративність по відношеннях ми дозволимо собі проінтерпретувати у якості рівня розвитку самостійності і правильності виконання гри. Саме рівень правильності виконання гри (обізнаність дітьми своїх функцій – ролей, правил гри, сюжету) дозволить на високому рівні реалізувати гру. Регенеративність по елементах проінтерпретуємо з найбільшим ступенем бажаних грати у грі. Таким чином сюжетно-рольова гра «Магазин» – авторегенеративна по елементах і по відношеннях система. Розглянемо параметр детермінованості-недетермінованості. «Системы, в которых некоторых элементов достаточно для обнаружения других элементов, называются детерминирующими. Если же ни один элемент не предопределяет существование других элементов, то система недетерминирующая» [10, с. 62]. У нашому випадку бачимо, що сюжетно-рольова гра «Магазин» є детермінованою: наявність покупця передбачає наявність продавця і товару, наявність продавця передбачає наявність покупця і товару і т. д. Розглянемо параметр валідності (сили). «Когда вхождение в состав системы существенным образом изменяет вещи, становящиеся ее элементами, мы имеем пример сильной системы, в противоположном случае система будет слабой» [10, с. 66]. Як бачимо, дана гра – приклад сильної системи.

Дана гра може бути есплікована за допомогою загальносистемних закономірностей (надалі – ЗСЗ). Перспективним виявляється використання зв'язку, що емпірично виник між параметрами гомогенності-гетерогенності і іманентності-неіманентності: кожна неіманентна система, як правило, не є субстратно і функціонально гомогенною [9, с. 184]; між параметрами авторегенеративності по елементах і авторегенеративності по структурі: «Системы авторегенеративные по элементам ($\times 1$) оказались авторегенеративными и по отношениям ($\times 2$) [9, с. 182]; між параметрами авторегенеративності – зовнішньорегенеративності і стабільності-нестабільності: «Системы, которым присуще свойство авторегенеративности по элементам ($\times 1$), обладают свойством стабильности по структуре» ($\times 7$) [9, с. 182]; між параметрами авторегенеративності по елементах і стабільності-нестабільності: «Если система авторегенеративна по элементам, то она, как правило, стационарна» ($\times 2$) [10, с. 175]; між параметром авторегенеративності по елементах, по відношеннях і всецілонадійності-невсецілонадійності: «Если система не является авторегенеративной по элементам и по отношениям, то в большинстве случаев она является невсестациональной» ($\times 8$) [10, с. 175]. У нашому дослідженні саме так і є: сюжетно-рольова гра – система гетерогенна, неіманентна, авторегенеративна по елементах і авторегенеративна по структурі, вона є також стабільна по структурі, стаціонарна, всецілонадійна.

Тепер розглянемо «ігри за правилами» [6, с. 312] рухливі [3] і дидактичні [1; 4]. 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» [6, с. 355], [13, с. 7]. Мета збагатити їх 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. Дослідимо гру «Скажи навпаки» [1, с. 128-129].

Дидактична задача гри: розвивати у дітей кмітливість, швидкість мислення.

Ігрові правила: називати слова, що протилежні за змістом.

Ігрові дії: кидання і ловіння м'яча.

Хід гри. Діти і вихователь сідають на стільчики в коло. Вихователь вимовляє слово і кидає кому-небудь із дітей м'яч; дитина повинна зловити м'яч, сказати слово, протилежне за змістом, і знову кинути м'яч вихователю. Вихователь каже: «Вперед». Дитина відповідає: «Назад» (направо – наліво, далеко – близько, високо – низько, над – під і т. д. Можна вимовляти не тільки прислівники, а й прикметники, дієслова: далекий – близький, зав'язати – розв'язати та інш. Якщо той, кому кинули м'яч, вагається відповісти, діти за пропозицією вихователя вимовляють потрібне слово. Проінтерпретуємо дану гру в рамках системно-параметричного аналізу.

Дослідимо параметри, які доцільно експлікувати до гри. Виходячи із характеристики гри і визначень параметрів системи, можна припустити, що гра «Скажи навпаки» є система розчленована – кількість елементів системи більша за два; завершена по субстрату – елементами цієї системи можуть бути лише слова, протилежні за змістом; завершена по структурі – виконувати потрібно певні дії і називати лише слова, протилежні за змістом; іманентна – входять лише слова, які відповідають системоутворюючому відношенню – бути словами, протилежними за змістом; немінімальна – елементів системи існує безліч; всецілонадійна – система зберігає свій характер при наявності лише однієї пари елементів; зовнішньоцентрована – педагог перевіряє правильність підбору слів і допомагає при необхідності; детермінована – один елемент системи передбачає інший; стаціонарна – система залишається як дана із збереженням концепту, незважаючи на заміни в субстраті, тобто слова можна підбирати до безкінечності; нестабільна – вона не дозволяє зміни структури; неваріативна – структуру і системоутворююче відношення не можна змінити; гомогенна по структурі і субстрату – елементи системи відповідають системоутворюючому відношенню – бути протилежним за змістом; сильна – «Когда входение в состав системы существенным образом изменяет вещи, становящиеся ее элементами, мы имеем пример сильной системы, в противоположном случае система будет слабой» [10, с. 66]. Розглянемо наступний параметр: «Если система способна восстанавливать свои элементы не самостоятельно, а лишь с помощью других систем, то такие системы называются внешнерегенеративными по элементам (или, соответственно, по структуре)» [10, с. 65]. Виходячи з визначення, бачимо, що подана гра – система зовнішньорегенеративна по елементах.

Дослідимо зв'язки, які емпірично виникли між системними параметрами даної гри. Перспективним виявляється використання зв'язку між параметрами гомогенності-гетерогенності і іманентності-неіманентності: кожна неіманентна система, як правило, не є субстратно і функціонально гомогенною [9, с. 184] – гра є система субстратно і функціонально гетерогенна. Розглянемо зв'язок між параметрами зонішньорегенеративності по елементах і зовнішньорегенеративності по структурі: «Если система внешнерегенеративна по элементам, то она скорее всего окажется внешнерегенеративна и по отношениям» [10, с. 176]. Із цієї закономірності випливає, що дана гра – система зовнішньорегенеративна і по структурі. А це так і є – педагог перевіряє і при потребі допомагає підбирати слова. «Если система не обладает свойством внешней регенеративности, то она обычно и не всецелонадежна» [10, с. 17]. Дана гра система всецілонадійна.

Підсумок. Проводячи аналіз системних параметрів досліджуваних ігор, можемо віднайти ті параметри, наявність яких прямо вказує на тип вибраної гри: творчої чи дидактичної. Можемо

стверджувати, що всі сюжетно-рольові ігри мають такі типічні (характерні) системні параметри: незавершеність по структурі і субстрату, неіманентність, центрованість, стабільність, гетерогенність по структурі і субстрату; дидактичні ігри – завершеність по субстрату і структурі, іманентність, зовнішньоцентрованість, нестабільність, гомогенність по субстрату і структурі. А «Використання системних закономірностей дозволяє за одними значеннями системних параметрів визначати інші і тим самим аргументовано розрізнати фактуалізм і теоретизм» [7, с. 13].

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. Бурова А. Гра – ефективний засіб виховання самостійності дітей дошкільного віку / Алла Бурова // 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. Макаренко А. С. Книга для батьків / Макаренко А. С. — К. : Рад. школа, 1978. — 327 с.
6. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: [навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл.] / Т. І. Поніманська. — К. : Академвидав, 2006. — 456 с.
7. Терентьева Л. Н. Системно-параметрический анализ структуры и развития научной теории: Препринт / Терентьева Л. Н. — К. : УМК ВО, 1991. — 52 с.
8. Уемов А. И. Системные аспекты философского знания / Уемов А. И. — Одесса : Студия «Негоциант», 2000. — 160 с.
9. Уемов А. И. Системный подход и общая теория систем / Уемов А. И. — М. : Мысль, 1978. — 272 с.
10. Уемов А. Общая теория систем для гуманитариев / А. Уемов, И. Сараева, А. Цофнас; под общ. ред. А. И. Уемова. — Варшава : Uniwersitas Rediviva, 2001. — 277 с.
11. Хейзинга Й. Монография. В тени завтрашнего дня / Хейзинга Й. ; [пер. с нидерландс. и примеч. В. В. Ошиса ; общ. ред и посл. Г. М. Тавризян]. — М. : Прогресс-академия, 1992. — 459 с.
12. 745 ігор для дошкільників / [уклад.: О. А. Шевцова]. — Х. : Вид. група «Основа», 2010. — 366 с.

Павлюк С. О. – аспірантка кафедри філософії естественно-научных факультетов Одесского национального университета имени И. И. Мечникова.

УДК 141.32:168.4

СИСТЕМНО-ДЕСКРИПТОРНИЙ АНАЛІЗ ЕКЗИСТЕНЦІАЛІЗМА

Дана стаття досліджує людське існування в екзистенціалізмі і здійснює її системно-дескрипторний аналіз. На огляд винесено дві системні моделі з атрибутивним і реляційним концептом. Вони представляють два напрями в екзистенціалізмі: французький і німецький.

Ключові слова: *системно-дескрипторний аналіз, атрибутивний концепт, реляційний концепт, екзистенціалізм.*

Данная статья исследует человеческое существование в экзистенциализме и осуществляет её системно-дескрипторный анализ. На обозрение вынесено две системные модели с атрибутивным и реляционным концептом. Они представляют два направления в экзистенциализме: французское и немецкое.