

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

**ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
“Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського”**

кафедра філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності

МАТЕРІАЛИ

ІХ Інтернет-конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених

“ОСВІТА ТА СОЦІАЛІЗАЦІЯ ОСОБИСТОСТІ”

(Одеса, 23-24 квітня 2021 року)

Одеса -2021

Коваль Тетяна – студентка 4 курсу соціально-гуманітарного факультету історико-філософського відділення Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Атаманюк Зоя Миколаївна – кандидат філософських наук, доцент кафедри філософії, соціології та менеджменту соціокультурної діяльності Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

ГРА ЯК ВИД І ЗАСІБ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Поняття гри є одним з цікавих видів людської діяльності, основною діяльністю дитини, способом розвитку, одним з методів виховання. Дитяча гра — це діяльність, яка направлена на орієнтування в предметній і соціальній дійсності. Діти в яких була змога мати дитинство – на самперед мали можливість розвитку ігрової діяльності. За словами вченого К.Д.Ушинського в грі реалізується потреба людської природи.

Поняття «гра» має вікову історію. Провівши аналіз змісту ігор дітей різних народів і століть, можна зробити висновок, що гра з'явилась після праці та на її основі, саме тому було зображена: війна, полювання тощо в дитячих іграх первісних людей. В грі діти могли оволодіти простими трудовими знаннями, повторюючи за дорослими.

Психолог Д. Ельконін був згоден з твердженням, що в історії розвитку людства праця випереджала гру. Він пояснював виникнення дитячої гри тим, що в період розвитку суспільства діти зарано почали брати участь у житті дорослих. В цей період необхідність у грі не відчувалась. З плином часу було ускладнено знаряддя праці, саме тому допомога дітей була майже неможливою, але через це розвивалась потреба у спеціальній підготовці до трудової діяльності. Саме тому, дорослі почали виготовляти менші знаряддя праці, такі як: луки, списи, ножі, тощо. Діти спритно обходилися з ними, і такі заняття можна назвати іграми-вправами. На цьому етапі розвитку суспільства рольових ігор не існувало.

З оновленими знаряддями праці зменшувалося коло сфер виробництва, тому деякі види праць діти тільки спостерігали. Також змінювалися функції предметів, за допомогою яких дітями допомагали батькам наприклад: лук залишився незмінним з нього продовжували стріляти, а тим часом зменшена гвинтівка не стріляє, бо являється копією справжньої. Саме так з'явилися іграшки і рольові ігри, за допомогою яких діти забезпечували свої цілі до спільного з дорослими життям.

Отже, гра є історичним утворенням, її виникнення спричинене розвитком суспільства. Концепцію походження гри не можна визнати вичерпною, тому що згідно з нею закликає до гри тільки бажання приймати участь у праці дорослих. Це означає, що, включившись рано у працю, дитина вичерпає свою потребу в грі, допомагаючи батькам у реальному житті і потім не буде мати бажання гратися. Також відомо про чинник - потребу у пізнанні навколишнього світу.

Філософи стверджують, що «гра — це особлива форма життя, створена суспільством для управління розвитком дітей; у цьому плані вона є особливе педагогічне творіння, хоча творцем її були не окремі люди, а суспільство в цілому, а сам процес виникнення й розвитку гри був «масовим» ... процесом».

Функції гри:

1. Соціальні: комунікативна, гедоністична, рекреаційна, компенсуюча.

2. Культурологічні: культуротворча, естетична.

3. Педагогічні: виховна, навчальна, розвиваюча, функція тренінгу, психотехнічна функція.

- орієнтаційна – створення вигаданої ситуації, яка орієнтує дитину на певні норми поведінки в житті суспільства, на освоєння навичок і вмінь та духовних цінностей;

- коректуюча – вносить зміни у свідомість дитини стосовно поведінки, де дитина в грі намагається стати на крок вище над рівнем звичайної поведінки;

- заміщаюча – властивості речі зберігаються, проте значення їх перекидається, тобто центральним пунктом є думка;

- розвивальна – в грі у діти ефективно розвивають всі психічні процеси;
- терапевтична – застосовується для корекції відхилень у поведінці дітей.

Особливості ігор:

- колективний характер діяльності;
- актуальність змісту;
- педагогічний підхід до розподілу ролей;

Гра – одна з провідних форм соціалізації, засвоєння правил спілкування.

Основні критерії ефективності соціалізації дитини:

– Когнітивний:

- 1) факт знань про типи соціальних відносин;
- 2) розуміння залежності свого успіху від розвитку суспільних відносин;
- 3) знання властивостей соціального спілкування.

– Мотиваційний:

- a) потреба до соціального спілкування;
- b) ціль на отримання результатів у соціальній діяльності;
- c) оцінка своєї участі в діяльності

– Діяльнісний:

- 1) участь у соціально значущій діяльності;
- 2) прояв ініціативи та активності в діяльності;
- 3) творчий підхід до діяльності .

В ході дослідження ми детально детально ознайомилися з поняттям гри та її роллю в соціокультурній діяльності людства. Дізналися, що всі діти в усі часи дуже любили і люблять грати. Проаналізувавши всі матеріали можна зробити наступні висновки. Гра є предметом вивчення різних наук - історії культури, етнографії, педагогіки, психології та багатьох інших. Гра, є вид розвиваючої діяльності, форма освоєння соціального досвіду, одна з складних здібностей людини. Необхідно запропонувати дітям більше грати в рухливі ігри, тому що за результатами анкетування переважають гри малорухливі. Існує небезпека того що в підлітковому віці діти будуть залежати від комп'ютерних ігор.

Список використаних джерел

1. Бевзенко Л. Самоорганізаційна природа феномена гри /Л. Бевзенко // Філософська думка. – 1999. – №3. – С.3-19.
2. Берн Е. Ігри, в які грають люди / Е. Берн. – СПб.: Ленвидат, 1992. – 400 с.
3. Розин В. М. Гра як область діяльності / В. М. Розин // Нова філософська енциклопедія: в 4 т. – М. :Думка, 2001. – Т. 2. – С.70.
4. Столяренко В. Е. Гра як прояв творчості людини / В. Е. Столяренко // Антропологія – системна наука про людину. – Ростов / Д: Феникс, 2004. – 384 с.

Кулаков Микола – магістрант I курсу соціально-гуманітарного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

ВПЛИВ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ПРОЦЕС СОЦІАЛІЗАЦІЇ МОЛОДІ

Протягом останніх десятиліть ХХ століття відзначено процесами, що достатнім чином змінили сучасну соціокультурну реальність. Розвиток засобів масової комунікації та впровадження нових інформаційних технологій призвело до того, що взаємодія людей в сучасному суспільстві все більше набуває віртуальний характер. В результаті інтенсивної глобалізації соціальних і культурних процесів стало можливим поява нового соціального простору, яке ми називаємо віртуальною реальністю.