

Психологические науки

УДК 159.9

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ КЛАССИФИКАЦИИ ДЕТСКИХ ИГР ¹

И. Миленски. ВТУ «Св. св. Кирил и Методий» (Враца, Болгария)

Резюме. В статье анализируются некоторые классификации детских игр. Предложена собственная классификация игр, которая соответствует месту и функциям правил игры и с появившимися новыми играми в детском игровом мире. Указаны факторы и условия, которые оказывают влияние на конструирование игровых классификаций.

Ключевые слова: классификация детских игры, современные классификации в Болгарии, факторы и условия их конструирования

Классификация детских игр является областью игрологии, которая связана с теоретическим развитием науки об игре, с ее методологическими проблемами и способами разделения и объединения различных видов игр. Детские игры характеризуются большим разнообразием, а психология и педагогика предлагают различные основания для их классификации: развитие умственных структур, способы организации в зависимости от познавательного содержания, игры, созданные для детей и игры, инициаторами которых являются сами дети, значение для обучения, воспитания и развития ребенка в соответствии с используемыми в игре предметами. Это значительно затрудняет классификацию детских игр и поиск универсальных критериев единой классификации игр.

Науке известны различные виды классификации: описательные, структурные, генетические, смешанные. Их использование для классифицирования детских игр связано с разработкой ряда существенных проблем игры. Во-первых, классификация игр является средством уточнения понятия „игра“. Во-вторых, классификация игр связана с их разделением и фиксированием, что является отражением теории игры, которую выстраивает исследователь, чтобы обосновать и объяснить основания, в соответствии с которыми он группирует эмпирический материал. И, наконец, классификация игр по своей сути является разделением множества игр на классы, по определенному для каждого класса признаку, а это создает условия и предпосылки систематизации игр и выявления других закономерностей.

¹ Статью рекомендуют к публикации: профессор, д.п.н, Е.К. Янакиева (Благоевград, Болгария). Рецензент к.псх.н. Л.Ф. Чупров (Черногорск, Россия).

1. Классификации детских игр у нас

В болгарской дошкольной педагогике классификация детских игр является предметом анализа ряда авторов (Г. Пирьов, Е. Петрова, Д. Димитров и др.).

По мнению Г. Пирьова, основная часть игр подразделяется на четыре категории: предметные игры, творческие игры, игры с правилами и народные игры (3; 7). Предметные игры зарождаются в ходе предметной деятельности ребенка и связаны с изданием звуков и выполнением движений, посредством прикосновения к игрушкам ярких цветов и форм – погремушкам, мячам, кубикам, резиновым фигуркам. В этих играх отсутствует определенный сюжет и соблюдение определенных правил.

Г. Пирьов делит творческие игры на три группы: ролевые, игры без определенной роли и игры-драматизации. Игры без определенной роли – это по сути конструктивно-творческие игры, в которых, по мнению Г. Пирьова, может быть оформлен сюжет, но, как правило отсутствует исполнение роли. Понятие „творческие“ Г. Пирьов связывает с созданием ребенком „чего-то больше того, что ему фактически дано“ (7, 40). Конкретизируется использованием предметов в ином смысле, нежели в смысле, который они имеют в мире взрослых и с ролевым перевоплощением, которое дает возможность ребенку изобразить нечто большее. Само понятие „творчество“ используется в ограниченном смысле, в соответствии с ограниченными возможностями ребенка. Вместе с тем игра протекает в воображаемой ситуации, а переживания ребенка вполне реальны. Игры с правилами - это подвижные, дидактические и занимательные игры. Подвижные игры делятся в зависимости от сложности правил на игры с элементарными правилами и спортивные игры с более сложными правилами, для соблюдения которых требуется участие судьи.

Дидактические игры Г. Пирьов распределяет на вещественные и словесные группы. Вещественными играми являются, например, наборы деревянных фигур различной формы, размеров и цветов, которые должны быть классифицированы по одному из этих признаков, а также игра в „шахматы“.

К словесным дидактическим играм относятся: загадки, ребусы, кроссворды, скороговорки, игры со словесными соревнованиями, решение арифметических задач, игры, связанные с воображаемым путешествием

Г. Пирьов правильно отмечает, что между тремя категориями игр и между их отдельными группами существует слишком переплетающиеся связи, которые затрудняют их разграничение, а требуют описания конкретной игры с признаками различных категорий и групп.

Другой существенной трудностью, которая препятствует созданию универсальной единой классификации игр, по мнению Г. Пирьова, являются различия во всех видах игр в различные периоды детства, а также и при

сравнительном анализе игр в детском возрасте и более поздние возрастные периоды.

Классификация Г. Пирьова основана на традиционной критерии, который повторяется с небольшими различиями и в классификациях Е. Петровой и Д. Димитрова – реализуется ли игра по свободному, творческому замыслу или по предварительно установленным правилам. Ценным вкладом Г. Пирьова в классификацию игр является их анализ в более позднем возрасте – их развитие в среднем детстве, подрастающем возрасте и отрочестве до юношества и зрелого возраста. Трансформация игры происходит в контексте проблемы досуга. Игра взрослых развивается, по мнению Г. Пирьова, в различные формы деятельности, подобной играм: различные виды спорта, формы искусства и культуры.

Е. Петрова разделяет детские игры на две группы: творческие игры (сюжетно-ролевые игры, игры-драматизации и конструктивно-строительные игры) и игры с предварительно уточненными компонентами (дидактические (познавательные) игры, подвижные игры, музыкальные игры). (8, 226; 6).

Характерным элементом классификации игр Е. Петровой является то, что в период от рождения до двухлетнего возраста осуществляется ориентировочно-исследовательская, предметно-манипулятивные действия с игрушками, которые имеют процессуальный характер. После двухлетнего возраста действия начинают соответствовать функциональным возможностям игры, приобретая предметно-результативный характер.

По мнению Е. Петровой, лишь после трехлетнего возраста есть основание характеризовать действия детей с предметами и игрушками как игровую – появляется ролевая игра, которая перерастает в сюжетно-ролевую игру. Понятие «творческие игры» Е. Петрова рассматривает в широком смысле – творчество ребенка связывается не столько с самостоятельным выбором в играх, а с возможностью ребенка посредством фантазии воспроизвести роль взрослого в неадекватных предметных условиях. В театрализованной игре творчество связано с артистичностью детей при воспроизведении характера литературных героев, в возможности участвовать в изобразительной и конструктивной деятельности, в создании декорации к игровому действию. Театрализованная игра проявляется в двух формах: игра-драматизация и кукольный театр по литературным произведениям (рассказам, сказкам, басням). Дидактические игры, как типичные игры с правилами, Е. Петрова разделяет на предметные игры, наглядные игры, словесные игры, компьютерные дидактические игры. Существуют следующие разновидности подвижных игр: спортивно-подготовительные, с элементами соревнования, хороводные.

Е. Петрова прилагает генетический подход к классификации игр. Ориентировочно – исследовательские действия ребенка с предметами в

младенчестве являются условием развития предметно-манипулятивных действий с игрушками в раннем возрасте. Предметно-отражающая деятельность до трехлетнего возраста постепенно становится предпосылкой развития ролевой и сюжетно-ролевой игры в дошкольном возрасте. По ее мнению, развитие игры связано с изменениями ее психологической структуры – от открытых ролей, открытой воображаемой ситуации и скрытых правил к открытым правилам и скрытой воображаемой ситуации и роли. Тогда, как считает Е. Петрова, ролевые игры переходят в игры с правилами. Следовательно, заключает она, «из сюжетно-ролевой игры развиваются остальные виды игр, которые приближают игру к продуктивной деятельности» (5; 7).

Современный подход к появлению и развитию сюжетно-ролевой игры и игр с правилами более различен. По мнению Н. Михайленко и Н. Коротковой, возможно, что между сюжетно-ролевыми играми и играми с правилами не существует генетической связи, которая определяет их происхождение, путем последовательного появления и развития первой разновидности творческих игр, из которой развиваются игры с правилами (4). Новая идея заключается в том, что игры с правилами могут развиваться параллельно или даже опережать появление сюжетно-ролевой игры в индивидуальном развитии ребенка. Исследования Х. Шварцмана, К. Гарви, М. Мид и собственные исследования Н. Михайленко и Н. Коротковой подтверждают независимый характер происхождения игр с правилами у детей дошкольного возраста. По их мнению, в традиционных обществах, которых современная цивилизация все еще не достигла, ролевая игра детей отсутствует, а игра с правилами появляется в игровой практике еще в начале дошкольного возраста. Этот вид игры стимулируется совместными играми-упражнениями, связанными с бегом, умениями использовать оружия в охотничьих и военных играх.

Классификация детских игр, которую предлагает Е. Петрова, хотя и следует традиционным представлениям о разновидностях игры, содержит некоторые новые моменты. Она не считает предметы и манипулятивные действия с игрушками в раннем возрасте игрой, а ищет в них психологические предпосылки более позднего появления и развития ролевой игры. Она вводит понятие «игры с предварительно уточненными компонентами» вместо традиционной «игры с правилами». Акцентируя внимание на психологических компонентах игр с открытыми правилами, которые предварительно известны детям и усваиваются путем их обучения игре взрослыми или другими детьми, которые знакомы с этими играми. Высокой оценки заслуживает поиск генетических связей между отдельными классами, группами и разновидностями игр, поскольку это один из способов разработки универсальной классификации игр.

Д. Димитров приводит следующую классификацию детских игр:

А) предметные игры раннего детства;

Б) творческие игры (сюжетно-ролевая игра, игра-драматизация, строительно-конструктивная игра);

В) игры с открытыми правилами (дидактическая игра, подвижная игра).

Он правильно отмечает, что эта классификация отражает развитие собственной игровой деятельности ребенка, которая, по его мнению, связана с развитием игры во времени. В отличие от нее, существует другая классификация, которая связана с использованием игры в педагогических целях, как игровой технологии в педагогическом процессе. Автор констатирует отсутствие целостной картины развития игры, которая бы охватывала все периоды жизни человека и была основана на единых критериях. Рассуждения и анализы того, чем является периодизация, типологизация, классификация и систематизация, однако, не связаны с их применением для группирования детских игр (2).

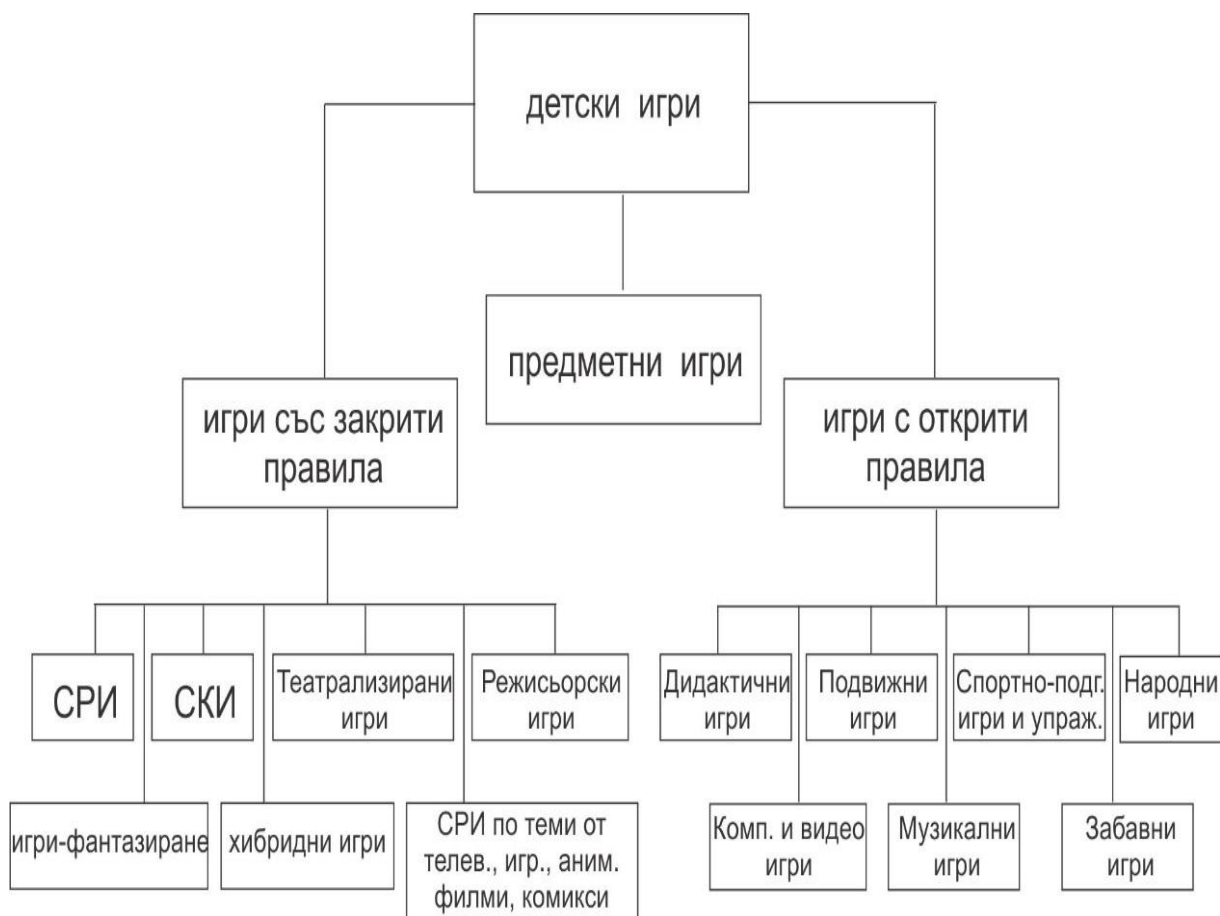
Основательной является критика в отношении названия «творческие игры». Ограничение понятия «детское творчество» небольшой группой игр при использовании признака «возникшие по инициативе детей» является неточным и неправильным, поскольку в играх с правилами дети в не меньшей степени проявляют свои творческие способности, чтобы победить соперника и стать победителями. Значение творчества важно для самого ребенка и не следует предъявлять к его играм требования, которые мы предъявляем к творчеству взрослых: получение неизвестных и новых для общества результатов, включение в производственную и культурную практику людей. Во всех видах игр ребенок не только испытывает удовольствие от игрового процесса, творчество связано с собственным видением воспроизведения сюжета и ролей, оно проявляется в полифункциональном использовании игрушек и предметов, в различном создании предметно-игровой среды. В то же самое время посредством творчества в игре осуществляются задачи обучения, воспитания и развития ребенка: усвоение социального опыта, воспитание нравственно-волевых качеств, целенаправленность, развитие познавательных процессов. В этом аспекте детское творчество проявляется в игре, но «может стимулироваться и направляться извне и должно оцениваться с точки зрения того объективного значения, которое имеет для развития и воспитания ребенка» (1, 94). Детское творчество в игре следует рассматривать как подготовку к истинному творчеству взрослого, без педагогической организации и руководства которого оно не может развиваться.

Для преодоления недоразумений и неточностей в использовании термина «творческие игры», по нашему мнению, целесообразно, чтобы классификация игр включала их разделение на:

1) игры с закрытыми правилами;

2) игры с открытыми правилами.

Ведущим критерием этого типа классификации являются игровые правила и их место, и функционирование в игровом процессе (См. Фиг. 1.).



Фиг. 1. Классификация детских игр

В этой классификации, в группу игр со скрытыми правилами, включены сюжетно-ролевые игры по темам из книг и фильмов, которые занимают ведущее место в играх современных детей. Гибридные игры также являются новыми в классификации. Они включают в игровой процесс другие виды деятельности: игра-образовательная деятельность, игра-труд, игра-занятие, игра-упражнение и игра-инсценировка – для реализации игровых задач. Первоначально они появляются с дидактической целью (этому содействует игровой образец взрослого в обучающей ситуации), а на более позднем этапе их педагогическое значение расширяется – они становятся средством развития творческих способностей конституирования самостоятельной игры. Появление гибридных игр является результатом целенаправленного обогащения социального опыта (трудового, образовательного,

опыта общения с художественной литературой) детей в учебном процессе в отдельных образовательных областях. Игра-труд (изготовление игрушек-самоделок, коллективное конструирование, оказание помощи в развитии строительного творчества по игровой теме), игра - изобразительная деятельность, (рисование, апплицирование, моделирование по игровой теме), игра - инсценировка (инсценировка эпизода рассказа или сказки посредством ролевого участия детей или с помощью кукол) зачастую остаются незамеченными педагогами, что лишает их возможности использовать гибридные игры в педагогических целях. Независимо от того, что в своем генезисе гибридные игры ближе к игровым формам обучения, на более позднем этапе своего развития, благодаря появлению автодидактизма (самообучения) в игре, их главным предназначением является стимулирование развития самостоятельных игровых умений и подготовка детей к реализации самостоятельных игр. Они включены в классификацию детских игр, поскольку появляются как самостоятельная игра в старшем дошкольном возрасте, когда для детей важен не только процесс деятельности, но и ее результат.

2. Факторы и условия, которые оказывают влияние на классификацию игр

1. Многие классификации игр не отражают основного социального и игрового опыта, который дети получают в игровом процессе. По мнению ряда исследователей, возрастные периодизации игры не учитывают социального и игрового опыта играющих. Причина в том, что большинство из них основано на наблюдениях игры, которые проводятся в учреждениях – яслях и детских садах. В то же самое время дети играют не только там, но и дома: со своими братьями и сестрами, родителями, бабушками и дедушками.

Следовательно, эти игры отличаются от игр в детском саду, что изменяет как их классификацию, так и действительность некоторых выводов об игровых навыках детей.

Например, некоторые исследователи наблюдают за совместными играми детей в детских яслях и отмечают, что две трети из них (2-хлетнего возраста) не могут выждать действий других игроков. Следовательно, считают они, дети не имеют необходимого социального и игрового опыта для участия в этом виде игр (9). Другие, однако, утверждают, что причина этого факта заключается в том, что сами дети не знакомы друг с другом достаточно хорошо.

Когда за теми же детьми наблюдают дома, во время игры с членами семьи, обнаруживается, что они успешно включаются в игры, которые требуют последовательности в игровых действиях участников игры (9).

2. Классификация игр зависит от игрушек, которые производит общество и от результата, который ожидается от игры с ними, как средства функционирования

детской игры.

3. Классификация игр зависит от места и функций игр в системе воспитания, обучения и развития – использование различных игровых технологий, таких как мотив, сноровка, метод, форма организации деятельности, дополнительная форма обучения, самостоятельная детская деятельность.

4. Согласно современным исследованиям, детская игра – это очень сложное и изменчивое явление, которое трудно может быть классифицировано и группировано в своих основных разновидностях. Поэтому предлагается новый подход, который заменит традиционную классификацию игр по видам и подвидам. Он выражается в изучении развития игры внутри каждого вида с учетом дополнительных факторов, таких как: темп игры, интенсивность игрового процесса, условия и контекст протекания игровых эпизодов. Внимание направлено на исследования индивидуальных стилей игры детей.

5. Очевидно, что решение проблемы разработки универсальной классификации детских игр зависит от возможностей конструирования общей теории игры, которая бы охватила суть отдельных типов игр в живые существа – животных, детей и взрослых. Даже если это невозможно на данном этапе развития науки, отдельные теории игры и классификации ее разновидностей необходимы в теоретическом и практическом аспектах. Систематизация отдельных классификаций детской игры упорядочивает и конкретизирует наши представления об играх, что является предпосылкой их более углубленного исследования и обобщения в одной комплексной завершенной теории.

Литература:

1. Виготски, Л., Въображение и творчество на детето. С., Наука и изкуство, 1982.
2. Димитров, Д., Проблеми на играта в предучилищна възраст, Благоевград, 1985.
3. Играта и играчката в живота на детето, под ред. на Г. Пирьов. С., Народна просвета, 1979.
4. Михайленко, Л., Короткова Н. Игра с правилами в дошкольном возрасте, М., 2002.
5. Петрова, Е., Русинова Е., Витанова Н. и др. Игрова дейност в детската градина, С., Народна просвета, 1976.
6. Петрова, Е., Интегративни функции на играта в педагогическия процес, С., Народна просвета, 1986.
7. Пирьов, Г., Психологията в твоя живот., С., 1976.
8. Предучилищна педагогика, под ред. на Е. Петрова. - В. Търново, Унив. изд.

„Св. св. Кирил и Методий“, 1995.

9. Хэйес, Н., С. Оррелл, Введение в психологию, М., 2003.

CURRENT PROBLEMS IN CHILDREN'S PLAYS CLASSIFICATION

Phd. Ivan Milenski Assoc. prof.

VTU “St. St. Kiril I Metodii” – Branch Vratza

Abstract: In this article are analysed the children's plays in Bulgaria. It is suggested own classification of the plays, which is coordinated with the place and functions of the rules in the play and origin of the new games in the children's play world. Identified are the factors and conditions which influence the construction of the play classifications.

Keywords: classification of the children's plays, current classifications in Bulgaria, factors and conditions for their construction.

Сведения об авторе:

Доц. д-р. Иван **Миленски** - преподаватель по дошкольный педагогике в ВТУ „Св. Св. Кирил и Методий“ – филиале Враца. Его научные интересы связаны с психологией и педагогикой детской игры, игры во взрослых и игра в животных (специфические проявления детей, берущих на себя роль животных в сюжетно-ролевой игре). Экспертиза детских игрушек, игра и коррекция неконструктивного поведения дошкольников, особенности сюжетно-ролевых игр у детей – полных сирот.

© И. Миленски, 2014.

© «Наука. Мысль: электронный периодический журнал», 2014.

© Психолог в детском саду, 2014.

Подписано в печать 30.12.2014.

