

Сучасного дошкільника вже з перших років життя оточує економічна сфера, наповнена складними економічними поняттями та процесами. Реклама по телебаченню, розмови політиків, купівля, продаж, розподіл сімейного бюджету – ось далеко не повний перелік того, з чим доводиться стикатися дитині щодня. Саме тому основними завданнями економічного виховання є ознайомлення сучасного дошкільника з основами економіки, способами соціально-економічної поведінки, розвиток особистісних якостей, необхідних для успішної економічної діяльності.

Психічний розвиток особистості відбувається в процесі діяльності, комунікації. Водночас лише проблематизований, розвивальний освітній простір і спрямована на розвиток здібностей пізнавальна діяльність сприятимуть формуванню творчої особистості. Саме тому, відзначаючи пріоритети ігрової діяльності як провідної в дошкільному дитинстві, не меншого значення надають спільній (педагог — діти) продуктивно-пошуковій діяльності та експериментуванню. Адже гра, пошуково-дослідницька діяльність ґрунтуються на діях евристичного характеру, які потребують творчої спрямованості дитини, активності та ініціативи, виявлення її особистісної індивідуальності. Дослідження доводять, що одним з найактуальніших, найефективніших видів розвивальної гри є гра-стратегія.

Основні її змістові та функціональні характеристики.

По-перше, чому стратегія? Більшість навчально-розвивальних ігор — це ігри, спрямовані на здійснення певних навчально-ігрових дій, передбачених конкретним завданням, актуальних для конкретної частини заняття або гри: "Дістань з чарівного мішечка та назви", "Відбери іграшки (картинки)", "Збери докупи...". Гра-стратегія — складна, багатопланова діяльність, яка передбачає не тільки усвідомлення ігрового задуму, сюжетної лінії, а й певну послідовність спрямованих сукупних дій усіх учасників гри, з якими треба домовитися, об'єднати зусилля, не раз робити особистий та колективний моральний та інтелектуальний вибір. Стратегічна гра стає можливою лише за умови, що її учасники здатні передбачати можливі результати своїх дій, знаходити нестандартні способи розв'язання проблеми, планувати послідовність дій, уміють визнавати помилки та вчасно коригувати їх.

Гра-стратегія має всі структурні компоненти гри: задум, ігрові ролі, відповідний сюжет, Ігрові дії, результат гри. Отже, це справді гра, проте не звичайна сюжетно-рольова або дидактична. І прикметна вона передусім тим, що в основу її покладено інтригу, реальну проблему, визначено мету, для реалізації якої і необхідно об'єднати зусилля. По ходу гри вихователь кілька разів ускладнює завдання — "чинить" перепони, які діти мають долати. Так, у гри "Відпустка на безлюдному острові", діти спочатку вирішують, в який спосіб вони дістануться до острова, домовляються, які речі треба взяти із собою обов'язково. Кожна пропозиція аргументується, обговорюється. Педагог із самого початку гри ускладнює завдання — загальна кількість багажу не може бути більшою, наприклад, за дванадцять одиниць. По ходу гри виявляється, що з різних причин від частини багажу треба звільнитися (перевантаження в літаку; проблема з рятувальним човном; зустріч з піратами тощо). І кожного

разу діти мають визначити, від яких речей вони відмовляться, чим зможуть замінити їх на острові. На прикінцевому етапі гри, "опинившись" на острові, "мандрівники" оцінюють значення, функціональні можливості кожної речі, планують способи, організації процесу харчування, побутових справ, розваг, дозвілля тощо.

Отже ця гра віртуальна, уявна. Обговорюючи кожний свій крок, діти міркують, роблять припущення, обстоюють правильність власної думки, учаться сприймати позицію іншого, підкорятися загальному рішення. Нерідко буває так, що після закінчення гри діти, усвідомивши власні помилки, пропонують: "Давайте почнемо спочатку, тільки тепер не братимемо дрібниць, візьмемо тільки найпотрібніше".

Ще однією особливістю, що відрізняє гру-стратегію від заняття або звичайної гри, є те, що гра не лімітована в часі, тобто вона може тривати впродовж кількох днів, причому гравці повертаються до самого початку, змінюючи деякі обставини, обігруючи нові конструктивні способи розв'язання проблем, що виникають.

Розглянемо, як відбувається взаємодія учасників гри на прикладі ще однієї гри-стратегії "Великий гаманець". Гра складається з двох частин: перша — заробляння "грошей" (бонусів, балів) завдяки виявленню власної ініціативи та активній розумовій діяльності, дотепним міркуванням, друга — витрачанням заробленого. В першій частині вихователь пропонує дітям завдяки складній інтелектуальній роботі заробити гроші. За кожну правильну аргументовану відповідь дитина має можливість отримати грошик (фішку). Таку ж можливість має і той, хто уважно слухає відповіді та істотно доповнює їх. Якщо спочатку якась кількість дітей не брала участі у процесі "заробляння грошей", відмовчувалася, то перед початком другої частини гри, коли виявилось, що ті, в кого є гроші, можуть витратити їх, ці діти просили повернутися до початку, дати їм можливість виправитися. Перед початком другої частини гри педагог пропонує дітям зробити вибір — як витратити гроші: а) утворити великий спільний гаманець й довірити вихователеві визначитися з покупками; б) кожному витратити власні зароблені гроші; в) об'єднатися для здійснення покупок, якщо одному-двом не вистачає грошей. В останній частині гри діти діяли відповідно до власного вибору, обговорюючи доцільність тієї чи іншої покупки, доводили одне одному власні міркування.

Варіанти проведення гри-стратегії:

Робимо покупки

Мета: створити ситуацію необхідності самостійного вибору на основі визначення значущості предмета. Вправляти в умінні домовлятися, переконливо доводити власну думку. Іншим, толерантно сприймати позицію іншого, що відрізняється від власної.

Гру можна проводити на різноманітному матеріалі, тобто діти можуть "купувати" книжки, іграшки для групи, продукти на сніданок або вечерю для групи чи сім'ї, подарунки на день народження тощо.

Оскільки суть гри полягає у можливості вибору, то вихователь має надати дітям такий вибір.

Ситуація вибору ускладнюється обмеженою купівельною спроможністю дітей. Пояснимо це на прикладі.

1. Етап орієнтації у завданні. На початку гри вихователь пропонує дітям зробити покупки. Для цього треба взяти гроші в банку. За гроші правлять фішки, наприклад, жовтого кольору. Педагог пояснює, що в банку є гроші більшої вартості — так, синя фішка коштує 5 фішок жовтого кольору, а вартість червоної фішки дорівнює вартості 2 фішок синього кольору. У крамниці також можна придбати товар різної вартості — дешевший і дорожчий. Проте, попереджає педагог вихованців, треба зважати не тільки на ціну товару, а й на його потрібність, актуальність покупки. Треба запитати у себе: "Чи справді мені це потрібно саме зараз? Якщо це не потрібно мені, чи хочу я придбати це для моїх близьких або знайомих?"

2. Етап ознайомлення з можливостями вибору.

У зручному місці вихователь розташовує "крамницю", яку можна подати у вигляді предметних картинок із зображенням предметів-товарів, іграшками та предметами, муляжами; для дітей, які вже вміють читати, назви товару можна надрукувати на окремих картках чи на дошці. Біля кожного товару є цінник, на якому зображено кольорову фішку або кілька фішок та цифри. Товар може коштувати, наприклад, три, п'ять жовтих фішок, або одну червону, дві сині фішки (їх можна обміняти в банку за певну кількість жовтих фішок). Розглядання "товару" супроводжується обговоренням його вартості, можливостей його застосування тощо.

3. Етап вибору. Роль банкіра та продавця бере на себе дорослий. Кожна дитина отримує у банкіра, наприклад, по сім (п'ять, десять) фішок жовтого кольору. Вихователь пропонує дітям самостійно розглянути товар і вирішити, що вони можуть і хочуть купити. Деякі тривожні і несамостійні діти не хочуть брати на себе відповідальність за власний вибір, тож намагаються віддати "гроші" вихователеві, товаришеві, об'єднатися з іншими, і навіть відмовляються від гри: "Мені тут нічого не потрібно". Важливо підтримати таку дитину в момент вибору, запропонувати їй допомогу: "Хочеш, ми разом вирішимо, що ти купуватимеш?"

Здебільшого діти спочатку орієнтуються лише на "хочу", потім починають розуміти, що бажання мають відповідати можливостям, і починають шукати вихід із складного становища.

Так поступово виникає складна, багатовекторна ситуація вибору:

а) вибрати те, що коштує дешевше, але мені не зовсім потрібне. І це буде лише моя покупка;

б) домовитися з іншими, об'єднати гроші й придбати дорогу й потрібну річ. Проте вона належатиме всім;

в) попросити у товаришів гроші, яких не вистачає на покупку;

г) випросити, обміняти щось на фішки, яких не вистачає, або відняти. Дітям, які вирішили об'єднати свої кошти, треба домовитися, що вони купуватимуть. Адже разом із зростанням купівельної спроможності зростає також варіативність вибору.

4. Етап підсумковий. Вихователь, не нав'язуючи дітям свого рішення, пропонує оцінити правильність вибору, переконатися, що було куплено потрібну річ. Нерідко діти саме на цьому етапі висловлюють бажання почати ще раз з початку, жалкують, що поспішили з вибором, намагаються якимось виправдати його, висловлюють бажання виправити помилки.

Пакуємо речі

Мета: вчити дітей планувати власні дії, передбачаючи їх можливі наслідки, враховуючи зовнішні обставини, що можуть впливати на розвиток подій, Учатися домовлятися, переконливо доводити власну думку, співпрацювати з однолітками.

Варіантів сюжетної лінії може бути безліч: нас запросили на свято новорічної ялинки до Києва; збираємося на рибалку (зимову, літню) на вихідні; на одноденну прогулянку до лісу влітку; кататися на лижах у зимовому лісі на два дні.

Залежно від обраної сюжетної лінії вихователь проводить підготовчу роботу з дітьми, в ході якої намагається допомогти їм краще уявити місце, до якого вони збираються, врахувати всі можливі ситуації, з якими може зіткнутися людина у таких випадках. Наприклад, якщо йдеться про запрошення на свято до Києва, то педагог обговорює вимоги до одягу дітей на святі, пропонує кожному продумати не тільки свій костюм, а й те, як його краще довести, щоб не зім'яти. Нагадує, що запрошення на свято передбачає придбання подарунків для господарів, про які треба теж подумати заздалегідь. Їхати до Києва треба поїздом, отже, у святковому вбранні не поїдеш, тобто слід також передбачити ситуацію подорожування. Причому вихователь спрямовує дітей на командний підхід, тобто кожний гравець думає про всіх, розраховує не тільки на себе, а й на інших. У процесі гри діти залюбки будуть вправлятися в акуратному складанні речей, домовлятимуться про те, хто які речі нестиме, за що відповідатиме. Окремий етап може становити вибір з кількох можливих варіантів святкового вбрання, прикрас до нього. Для цього педагог пропонує дітям розглянути ілюстрації, малюнки, фотографії, на яких зображені елементи дитячого, спортивного, буденного, робочого, святкового одягу для різних пір року. Завдання можна ускладнити, запропонувавши дітям відобразити спільну тематику святкового одягу, наприклад, усі одягають костюми лісових звірів, але щоб вони не повторювались або обирають для усієї команди космічну тематику. У такому випадку діти можуть об'єднатися для придумування костюмів, їх зображення, висловлювання пропозицій одне одному.

Гра-стратегія надає вихователям унікальну можливість спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду дітей, їхніми ціннісними пріоритетами, особистісними проявами у зовсім не простих, наближених до реальних ситуаціях. Вихователь має можливість оцінити здатність кожної дитини до конструктивних рішень, самостійного вибору тощо. Аналіз результатів спостережень зумовлює подальші виховні дії педагога. І в цьому особлива корисність гри.