



ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

план

1. Теоретические основы игры (методологические, психологические; теории происхождения игры).
 2. Сущность игры как ведущего вида деятельности.
 3. Специфические особенности детской игры.
4. Виды детских игр. Подходы к классификации.
5. Концептуальные модели развития детской игры
(Д.Б.Эльконин, С.Л.Новоселова, Е.Е.Кравцова)
6. Игровые технологии. Технологии руководства игрой дошкольника (типы педагогического воздействия)
 - Технология комплексного подхода (Е.В.Зворыгина, С.Л.Новоселова)
 - Технология обучения игре (по механизму формирования ролевого поведения) (Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова).
 - цель и принципы игровых технологий
7. Предметно-игровая среда ДООУ. Игрушка.
8. Диагностика игры дошкольника. 03.05.09

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРЫ

Методологические основы игры

Раскрыты в работах Г.В. Плеханова, К.Д. Ушинского:

- исторический общественный характер игры
- связь игры с трудом, искусством

Психологические основы игры

В работах Л.С. Выготского, Л.А. Венгера, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Н.Н. Поддьякова и др.

Определяют игру как личностное понятие, а не возрастное:

Взрослый переживает **УЖЕ** не использованные возможности, а ребенок примеривает **ЕЩЕ** не реализованные возможности, желания

ТЕОРИИ ПРОИСХОЖДЕНИЯ ИГРЫ

1. Теория избытка нервных сил: Г.Спенсер, Г. Щурц
2. Теория отдыха в игре: А.Валлон
3. Теория инстинктивности и упражнения: К.Гросс, В. Штерн
4. Теория религиозного начала Хейзинг Йохан, М. Бахтин, В. Всеволодский – Гернгросс, А.Соколов и др.
5. Теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений: К.Бюллер, З.Фрейд, А.Адлер
6. Теория рекапитуляции (сокращенное повторение): Э.Геккель и антиципации (предвосхищение будущего): С.Холл, А. Валлон
7. Теория духовного развития ребенка в игре: К.Д.Ушинский, Ж. Пиаже, Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин
8. Труд как источник появления игры Г.В.Плеханов

СУЩНОСТЬ ИГРЫ

- характеристика игры как деятельности

игра – ведущий вид деятельности

1. Количество времени, которое ребенок ей посвящает

**2. Удовлетворяет основные потребности ребенка:
*стремление к самостоятельности, активности;
потребности в общении, в познании окружающего***

**3. В игре зарождаются и развиваются другие виды
деятельности: *труд, учение***

**4. Игра способствует формированию новообразований
ребенка, его психических процессов: *воображения***

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

1. ТРАДИЦИОННАЯ: ПО ЦЕНТРАЛЬНОМУ ЭЛЕМЕНТУ СТРУКТУРЫ

ТВОРЧЕСКИЕ

- СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ
- СТРОИТЕЛЬНО-КОНСТРУКТИВНЫЕ
- ИГРЫ-ДРАМАТИЗАЦИИ ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ
- РЕЖИССЕРСКИЕ

СТРУКТУРА:

РОЛЬ
СЮЖЕТ
ЗАМЫСЕЛ

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

- ДИДАКТИЧЕСКИЕ
- ПОДВИЖНЫЕ
- МУЗЫКАЛЬНЫЕ

СТРУКТУРА:

ИГРОВАЯ ЗАДАЧА
ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ
ПРАВИЛА
РЕЗУЛЬТАТ

2-я КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР. Автор Новоселова С.Л.

Критерий: по инициативности адресата

3 класса игр:

1 класс: по инициативе детей

• игры-экспериментирования:

- общение с людьми, животными,
- природными объектами, игрушками и др.

• сюжетные самодеятельные:

- сюжетно-отобразительные,
- сюжетно-ролевые,
- режиссерские,
- театрализованные

2 класс: по инициативе взрослых

• обучающие: - автодидактические предметные,

- сюжетно-дидактические,
- подвижные,
- музыкальные

• досуговые: - забавы, - развлечения, - театральные,

- интеллектуальные, - компьютерные др.

3 класс: по инициативе детей или взрослых (НАРОДНЫЕ)

• обрядовые (культовые, семейные, сезонные)

• тренинговые (сенсомоторные, адаптивные)

• досуговые (игрища забавляющие развлекающие)

3 классификация игр: по типу организации

- по количеству детей: индивидуальные, групповые
- по месту проведения: в помещении, на свежем воздухе
- по режиму: игры в первую и вторую половины дня

4 классификация: по содержанию, отражающие:

- повседневную реальность: бытовые (в семью), производственные (почта, больница, магазин и др.) общественные (праздники)
- вымышленные события: героические, фантастические, приключенческие, романтические и др.

5 классификация: по направлениям дошкольного образования:

- физическое
- познавательное, умственное
- социально-личностное
- художественно-эстетическое

КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

Концепция Д.Б. Эльконина: *развитие игры по изменению роли в игре*

Концепция С.Л Новоселовой: *развитие игры по типу игрового действия*

Концепция Е.Е.Кравцовой : *периодизация развития игры по наличию мнимой (воображаемой) ситуации*

КОНЦЕПЦИЯ Д.Б. ЭЛЬКОНИНА

ЭТАПЫ СТАНОВЛЕНИЯ ИГРЫ

По критерию: изменения роли в игре

1-й этап Подступ к роли

ПРЕДМЕТНАЯ ИГРА (до 3-х лет)

Основное содержание – действия с предметами

2-й этап Расцвет роли

РОЛЕВАЯ ИГРА (от 3-х до 7 лет)

Основное содержание – отражение взаимоотношений между людьми

3-й этап Вырождение роли до чистого правила

ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ (6 - 7 лет)

Основное содержание – Подчинение правилам общественного поведения и отношений между людьми

КОНЦЕПЦИЯ С.Л. НОВОСЕЛОВОЙ

ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ

по критерию: изменение типа игрового действия

1-й этап (до 5-6 мес.) **ОЗНАКОМИТЕЛЬНАЯ ИГРА**

Основное содержание: действия-манипуляции: обследование игрушек совместно со взрослым

2-й этап (1- 2 года) **ОТОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ИГРА**

Основное содержание: действия на выявление специфики свойств предмета, его целевого назначения (переносит в игру)

3-й этап (2-3 года) **СЮЖЕТНО-ОТОБРАЗИТЕЛЬНАЯ**

Основное содержание: действия имитируют в условной форме использование предмета по назначению

4-й этап (3-7 лет) **СОБСТВЕННО-РОЛЕВАЯ ИГРА**

3-4 года – начальная; с 5 лет – развитая игра

Основное содержание: моделирование знакомых трудовых и общественных отношений между людьми

КОНЦЕПЦИЯ Е.Е. КРАВЦОВОЙ

Периодизация развития игры по критерию
Л.С.Выготского: наличие мнимой (воображаемой) ситуации

1эт. Режиссерская игра

- самостоятельное придумывание сюжета
- управление игрушками
- перенос функций с одного предмета на другой

2 эт. Образная игра

- выделение основного действия с предметом, характерных признаков поведения людей (животных)
- принятие образа ,роли

3 эт. Сюжетно-ролевая игра

- Принятие роли, создание, развитие сюжета
- **ОСОБАЯ ФОРМА РЕЖИССЕРСКОЙ ИГРЫ:** одновременное исполнение роли и руководство ролевыми отношениями

4 эт. Игра с правилами

Наличие определенной внутренней позиции и образа, оговоренного правилами

5эт. Режиссерская игра. Качественное обогащение сюжета

Игровые технологии - это

- определенная последовательность действий педагога по разработке этапов и осуществлению игровой деятельности:

- *отбор, разработка и подготовка игры*
- *включение детей в игру*
- *осуществление самой игры*
- *подведение итогов и результатов*

Отличие игровой технологии от других методов обучения и воспитания:

- А) позволяет ребенку быть лично причастным к действию,**
- Б) дает возможность прожить в «реальных» жизненных условиях**

Технологии руководства игрой

педагогическая позиция взрослого, направлена на:

Формирование игры как деятельности

- расширение тематики игр
- углубление содержания игр
- овладение детьми игровым (ролевым) поведением

Использование игры как средства развития ребенка, становления детского коллектива (уровни):

- 1-й - неорганизованного поведения
- 2-й – одиночных игр
- 3-й – игры «рядом»
- 4-й – кратковременного общения
- 5-й – длительного общения
- 6-й – постоянного взаимодействия

Типы педагогического воздействия:

руководство игрой

управление игрой

направлены на формирование игры: как процесса педагогического воздействия, по передаче детям способов игровой деятельности

Руководство игрой

Прямые методы воздействия

предполагает включение взрослого в процесс игры, непосредственное участие в ней

Управление игрой

Косвенные методы воздействия в целях

сохранения самостоятельного характера игры

Комплексное руководство

Компоненты метода комплексного руководства игрой (Е.В.Зворыгиной, С.Л.Новоселовой)

1-й компонент:

Обогащение опыта, ознакомление с окружающим в активной деятельности (для переноса знаний в игру)

2-й компонент:

Обучение детей способам игрового воспроизведения действительности

3-й компонент:

Организация предметно-игровой среды

4-й компонент:

Активизирующее общение взрослого с ребенком в процессе игры

Метод комплексного руководства игрой младших дошкольников *Новоселовой С.Л., Е.В.Зворыгиной*

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ :

1. следует планомерно обогащать опыт ребенка, на основании которого у него возникает замысел игры и постоянно обогащается ее содержание;

Например: на занятиях, прогулках, при чтении книг, рассматривании иллюстраций педагог расширяет представления детей об окружающем: предметах, социальных явлениях, деятельности взрослых, формируя эмоционально-нравственные оценки. Это содержание может стать источником возникновения замысла игры детей.

2. необходимо использовать специально совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений

Например: обучающей игрой могут стать дидактические, театрализованные, подвижные игры, а также игры-шутки, игры-загадки, разыгрывание воспитателями с детьми отдельных игровых ситуаций – все то, что обеспечивает усвоение ими способов воспроизведения в игре действительности.

Метод комплексного руководства игрой младших дошкольников *Новоселовой С.Л., Е.В.Зворыгиной*

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ :

3. нужно своевременно изменять игровую среду, прежде всего за счет внесения игрушек-заместителей

Например: Предметно-игровая среда должна способствовать, с одной стороны, закреплению полученных ребенком впечатлений при ознакомлении с окружающим в обучающих играх, а с другой стороны – развитию его самостоятельности и творчества в поиске разных способов воспроизведения действительности. В связи с этим педагог меняет предметно-игровую среду в зависимости от практического и игрового опыта детей: в младших группах создает тематические наборы, а в старших предлагает детям самостоятельно сконструировать обстановку для игры с помощью подсобного материала, собственных поделок, игрушек, предметов-заместителей и пр.

4. во время игры необходимо общение с взрослым, который предлагает детям новое для них и более сложное содержание игры.

Значение игровой деятельности для развития ребенка:

игровая деятельность — ведущая деятельность

ребенка дошкольного возраста, так как реализует его потребность в социальной компетенции и определяет специфику социальной ситуации развития ребенка: освоение социальной позиции «Я и общество» через моделирование основных типов отношений между людьми (взрослый — ребенок, взрослый — взрослый, ребенок — ребенок, ребенок — взрослый) в игровой, воображаемой ситуации.

определяет формирование ***психологических новообразований***: становление моделирующих видов деятельности, иерархии мотивов поведения и умений произвольно управлять своим поведением, внутренней позиции личности ребенка-дошкольника.

Особенности современных ДОШКОЛЬНИКОВ

Слабоволие, там, где требуется *подчинение своих мотивов* поведения общественному «надо» или «нельзя».

привыкли к ситуациям **вынужденной беспомощности**: взрослые часто не хотят и боятся того, что их дети вырастают и ...перестают быть детьми. Дети это чувствуют — они боятся и не хотят взрослеть.

сочетание внешней независимости с **внутренней беспомощностью**, скорости мышления и познания с **увеличением периода социальной адаптации**

Особенности современных дошкольников

- «неотработанность» основных векторов человеческих отношений в игре, **неумение играть.**
- **нарушены предпосылки для перехода от предметной деятельности к игровой**, необходимые для овладения ознакомительной, образительной, сюжетно-образительной и сюжетно-ролевой игрой.
- В основном дети **«застревают» на этапе сюжетно-образительной игры.**
- В современных детских играх **исчезает сюжетная составляющая**: дети с трудом выстраивают сюжетную линию, а характерной чертой игры выступает структурная примитивность.

Концепция

Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой.

В 80-х годах прошлого века появляется направление, делающее акцент не на содержании сюжета игры, а на **формировании способов игровой деятельности**, которые делают для ребенка возможным реализацию любых привлекающих его содержаний. **Взрослый** в такой ситуации выступал в качестве **носителя способов игры**, необходимых для дальнейшего развития игры как культурной деятельности.

Технология руководства игрой Н.Я.Михайленко и Н.А.Коротковой

МЕХАНИЗМ ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ

Руководство - как процесс постепенной передачи ребенку способов построения игры по этапам ее формирования

первый этап (2-3 года)

Усвоение условных действий с игрушками и предметами-заместителями

второй этап (3-5 лет)

Усвоение ролевого поведения, отношений и взаимодействий

третий этап (5 – 7 лет)

Усвоение способов построения сюжета (совместное творческое сюжетосложение)

Основные принципы концепции поэтапного формирования игровых действий :

- 1. Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, взрослому следует играть вместе с ними, т.е. сменить позицию «учителя» на позицию «играющего партнёра».**
- 2. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства при формировании у ребенка игровых умений необходимо ориентировать его на взаимодействие с партнером-сверстником, «обеспечивать» способами согласования действий с партнерами.**
- 3. Взрослый, играя вместе с детьми на протяжении всего дошкольного периода, должен на каждом из его этапов разворачивать игру таким образом, чтобы ребенок «открывал» и усваивал специфические, постепенно усложняющиеся способы построения того или иного вида игры.**

Принципы организации сюжетной игры направлены на формирование у детей игровых способов, умений, которые позволяет им разворачивать самостоятельную игру в соответствии с их собственными желаниями и интересами.

Этапы развития игровых умений

В 1,5—3 года ребенок может осуществлять условные действия с игрушками и предметами-заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку, вступая в кратковременное взаимодействие со сверстником;

в 3—5 лет — может принимать и последовательно менять игровые роли, реализовывать их через действия с предметами и ролевую речь, вступать в ролевое взаимодействие с партнером-сверстником;

в 5—7 лет — развертывать в игре разнообразные последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2—3 партнеров-сверстников, реализовывать сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия.

Однако высокий уровень игры может быть не достигнут, если у ребенка не будет возможности своевременно овладевать постепенно усложняющимися игровыми умениями.

Каким образом передается ребенку игра (игровые умения) ?

Естественный способ - «втягивание» в игру происходит, когда ребенок входит в разновозрастную группу, включающую несколько поколений детей — от младших дошкольников, овладевающих «азами» игры, до детей предподросткового возраста, умеющих «хорошо играть». Развертывая какой-то конкретный сюжет, старшие дети используют все возможные способы построения игры, а младшие дети подключаются на доступном им уровне, проникаясь в целом «духом игры». Постепенно дети накапливают игровой опыт — и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики; становясь старше, они уже сами становятся «носителями» игры, передающими ее в такой непосредственной форме другому поколению младших детей.

Каким образом передается ребенку игра (игровые умения) ?

Искусственный механизм передачи (более экономный) — не ждать, когда у детей произойдет «обобщение» конкретного, постепенно накапливающегося игрового опыта, а строить игру с ними таким образом, чтобы на соответствующем возрастном этапе они сразу ставились перед необходимостью использовать именно новый, более сложный способ построения игры.

В этом случае дети сначала как бы «открывают» и используют новый способ в «чистом» виде в совместной игре со взрослым, а затем переносят его в самостоятельную игру с различным конкретным содержанием.

Ребенок 1,5—3 лет может «открыть» **условное игровое действие с предметом-заместителем**, если в совместной игре он видит такое действие партнера-взрослого. Начиная с 3—3,5 лет можно втягивать детей в совместную игру, которую взрослый разворачивает в виде **цепочки ролевых диалогов**, и тем самым «открыть» для детей игровую роль. После достижения детьми 5 лет воспитатель может втягивать их в своеобразную **игру-придумывание**, которая позволяет детям освоить новый способ — **творческое комбинирование разнообразных событий**, а также новые возможности игры.

Средство формирования игровых умений

**Сюжет
игры**

**Однотемные
Одноперсонажные**

**Однотемные
Многopersонажные**

**Мнотемные
Многopersонажны**



Этапы развития сюжетной игры

Возрастная группа	Планируемые задачи
1 младшая	Сформировать умение развёртывать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом - заместителем и воображаемым предметом, связывать 2-3 действия в смысловую цепочку словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие начатое партнёром - взрослым, а затем сверстником
2 младшая	Развивать умение выполнять игровые действия в игровых упражнениях типа «Одень куклу», выполнять несколько взаимосвязанных игровых действий (умыл и одел куклу, накормил её, уложил спать), стимулировать интерес к совместным играм со взрослыми и детьми.
средняя	Побуждать включаться в совместные со взрослыми и сверстниками игры, предлагать несложные сюжеты для игр, учить распределять роли между партнёрами по игре, отбирать необходимые атрибуты, воспроизводить в играх образцы поведения взрослых и детей
старшая	Учить организовывать игры, самостоятельно предлагать несколько сюжетов на выбор, вариативно использовать атрибуты, игрушки, предметы., распределять их между детьми в соответствии с ролями, принимать роли достойных мужчин и женщин. Формировать умение развивать сюжет на основе имеющихся знаний.
подготовительная	Формировать умение организовывать совместные с другими детьми сюжетно – ролевые игры, договариваясь, распределяя роли, предлагая сюжеты игр и их варианты., согласовывать собственный игровой замысел с игровыми замыслами других детей; договариваться, обсуждать, планировать действия всех играющих, объединять сюжетные линии в игре, расширять состав ролей

Этапы развития сюжетной игры

Возрастная группа	содержание работы
1 младшая	приобщение детей к разным играм: предметным (в том числе с составными и динамическими игрушками), простейшим сюжетным, подвижным; перевод предметных действий в действия смысловые в контексте игровой ситуации.
2 младшая	обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры (индивидуальные и малыми подгруппами), формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.
средняя	освоение и развитие ролевого поведения, поддержка игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, подвижным, досуговым, театрализованным, народным играм.
старшая	обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры подгруппами; создание условий и поддержка самостоятельной игры детей, приобщение детей к разным видам игр (подвижным, с правилами, досуговым, дидактическим, народным, интеллектуальным и др.)
подготовительная	формирование и педагогическая поддержка детского коллектива как играющего детского сообщества, поддержка самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми игр разных видов; поддержка перехода к играм-диалогам, играм-фантазированию, играм в самодельной предметной среде.

ЦЕЛЬ педагогических игровых технологий

- направленность на развитие творчества,
инициативности детей

ПРИНЦИПЫ педагогических игровых технологий

основаны на педагогике сотрудничества:

- - отсутствие авторитаризма (навязывания тематики игр, партнеров, предметов)
- - развитие игровой динамики
- - поддержка игровой атмосферы
- - построение «игрового пространства» вместе с детьми
- - взаимосвязь игровой и неигровой деятельности