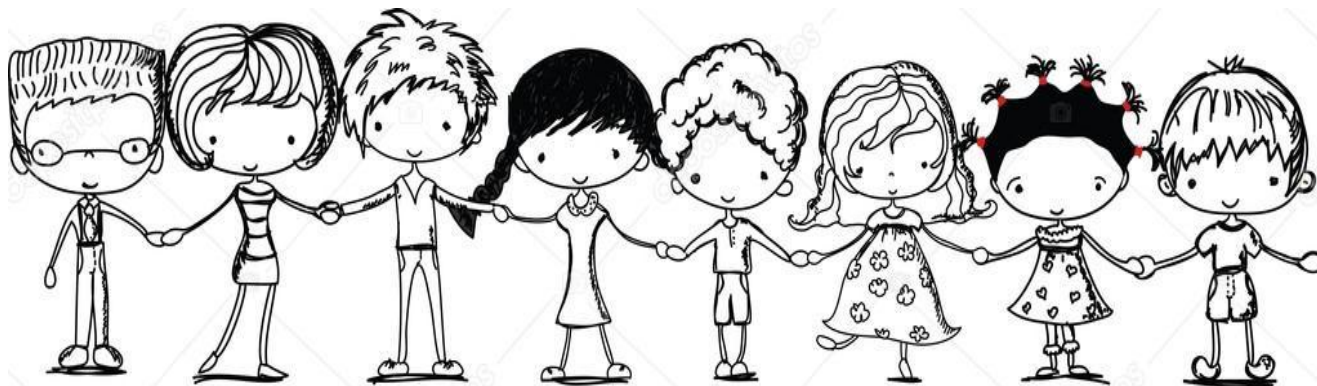


# Сущность понимания игры в концепции Д. Б. Эльконина

Выполнила: Чертыкова Алина  
Геннадьевна



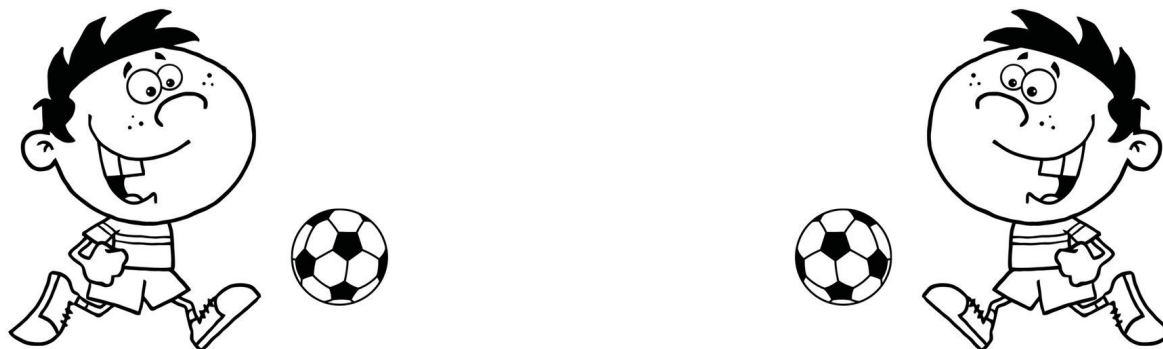
Д.Б.Эльконин считает, что ребенок должен развиваться в мире взрослых людей.

Взрослый выступает как носитель общественных функций в системе общественных отношений (взрослый – папа, доктор, шофер и т.п.).



Ребенок есть член общества, вне общества он жить не может, основная его потребность – жить вместе с окружающими людьми

С точки зрения Д.Б. Эльконина игра – это не всеобщая форма жизни всех детей, игра – образование историческое



**Игра** – это особая форма освоения действительности путем ее воспроизведения, моделирования.

# Сюжетно-ролевая игра

Сюжетно-ролевые игры имеют свою специфику, отражающая самобытность, самостоятельность, творчество ее участников.

Главной отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является то, что ее создают сами дети, игровая деятельность носит ярко выраженный самодеятельный и творческий характер.

Самодеятельный характер сюжетно-ролевой игры заключается, по мнению Д.Б. Эльконина в том, что дети воспроизводят те или иные действия, явления, отношения активно и своеобразно, что обусловлено особенностями восприятия детей, пониманием и осмыслением ими тех или иных фактов и явлений, наличием или отсутствием опыта и непосредственностью чувств:

- сами выбирают тему игры;
- определяют линии ее развития;
- решают, как станут раскрывать роли;
- как развернут игру и т.п.



# Структура развернутой формы сюжетно-ролевой игры

Единица, центр игры – *роль*, которую берет на себя ребенок. В детском саду в игре ребят есть все профессии, которые имеются в окружающей действительности.

Но самое замечательное в ролевой игре то, что, взяв на себя функцию взрослого человека, ребенок воспроизводит его деятельность очень обобщенно, в символическом виде.

*Игровые действия* – это действия, свободные от операционально-технической стороны, это действия со значениями, они носят изобразительный характер.



В детской игре происходит перенос значений с одного предмета на другой (воображаемая ситуация).  
Существовало мнение, что в игре все может быть всем.

Но как считал Л.С.Выготский, что перенос значений с одного предмета на другой ограничен возможностями показа действия. Процесс замещения одного предмета другим подчинен правилу: замещать предмет может только такой предмет, с которым можно воспроизвести хотя бы рисунок действия.

# Символика игры

В игре нужен товарищ. Если нет товарища, то действия, хотя и имеют значение, не имеют смысла. Смысл человеческих действий рождается из отношения к другому человеку.

Эволюция действия, по Д.Б.Эльконину, проходит следующий путь: ребенок ест ложкой – кормит ложкой – кормит ложкой куклу – кормит ложкой куклу, как мама. На этом пути действие все более схематизируется, все кормление превращается в уход, в отношение к другому человеку. Линия развития действия: от операциональной схемы действия к человеческому действию, имеющему смысл в другом человеке; от единичного действия к его смыслу. В игре происходит рождение смыслов человеческих действий (оно для другого человека) – в этом, по мнению Д.Б.Эльконина, величайшее гуманистическое значение игры.

Последний компонент в структуре игры – **правила**. В игре впервые возникает новая форма удовольствия ребенка – радость от того, что он действует так, как требуют правила. В игре ребенок плачет как пациент и радуется как играющий. Это не просто удовлетворение желания, это линия, которая продолжается в школьном возрасте.

*Итак, игра – это деятельность по ориентации в смыслах человеческой деятельности. Она ориентировочная по своему существу. Именно поэтому она и выносит ребенка на новый уровень его развития и становится ведущей деятельностью в дошкольном возрасте.*

Эльконин, исследуя этнографические аспекты данной проблемы, обращает внимание на то, что в более примитивных обществах, где дети могут очень рано принимать участие в трудовой деятельности взрослых, отсутствуют объективные условия для возникновения сюжетной ролевой игры.

Стремление ребенка к участию в жизни взрослых удовлетворяется там прямо и непосредственно — начиная с 3-4-летнего возраста дети овладевают средствами труда или работают вместе со взрослыми, а не играют.

Эти факты позволили сделать Д. Б. Эльконину важный вывод: *ролевая игра возникает в ходе исторического развития общества, в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Она, следовательно, социальна по своему происхождению и по своей природе. Ее возникновение связано не с действием каких-то внутренних, врожденных инстинктивных сил, а с вполне определенными условиями жизни ребенка в обществе.*



# Литература

1. Обухова Л. Ф. Детская (возрастная) психология: Учебник. -- М., Российское педагогическое агентство. 1996, - 374 с.
2. Эльконин Д.Б. Детская психология: Учебное пособие / Ред. -сост. Б.Д. Эльконин. М., 2008. – 384 с.



Спасибо за внимание!

