

Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет
культуры и искусств»

Институт социально-культурных технологий
Кафедра социально-культурной деятельности

Игра – ведущий вид деятельности дошкольника

Кемерово 2017г.

Тема: «Игра – ведущий
вид деятельности
дошкольника»

Выполнила: студентка

гр. МДЮД -131

Сайбель Алина

Проверила: к.п.н., Милькова Е.В.

План:

1. Список литературы
2. Сущность понятия «Игра»
3. Критерии игры
4. Игра как зона развития
5. Компоненты в структуре игры
6. Эволюция игры в онтогенезе личности
7. «Руководство» игры
8. Игра – язык ребенка
9. Глоссарий
10. Тезаурус

1. Список литературы:

1. Безматерных Т. В. Игра — ведущая деятельность ребёнка дошкольного возраста [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). — М.: Буки-Веди, 2014. — С. 135-137.
1. Дошкольное образование. Словарь терминов [Текст]/ сост. Н. А. Виноградова и др. — М.: Айрис-Пресс, 2007. — 400 с.
2. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре. [Текст] Пособие для воспитателя детского сада.- М.: Просвещение, 2011.- 128с.
3. Михайленко Н. Я. Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя [Текст] / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. — 3-е изд., испр. — М.: Линка-Пресс, 2009. — 96 с.
4. Новосёлова С. Л. Игра дошкольника.[Текст] — М.: Просвещение, 2007.- 286 с.
5. Палагина Н.Н.. Психология развития и возрастная психология [Текст]. — М: Просвещение, 2010. — 127с.

2. Сущность понятия

«Игра»

Игра — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.



«Вы можете узнать больше о человеке за час игры, чем за год разговоров».

– Платон

2. Сущность понятия «Игра»

- В. Прейер заметил в игре проявление «...живой детской фантазии, которая бумажные лоскутки преобразует в чашки и лодки, в животных и людей».
- Философы Ф. Шиллер, Г. Спенсер видели причину возникновения игры в том, что после удовлетворения естественных потребностей «излишек силы сам побуждает к деятельности».
- З. Фрейд видит в игровых замещениях проявление скрытых и вытесненных тенденций.
- Ж. Пиаже рассматривает игровые замещения как начало символизма, ступень в развитии абстрактного мышления
- Л. С. Выготский - Игра должна быть понята как воображаемая реализация нереализуемых в настоящее время желаний

3. Критерии игры

Критерий игры - создание мнимой ситуации.



Л.С. Выготский «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка»

3. Критерии игры

Правила игры:

- преподанные взрослыми
- устанавливаемые самими детьми



*Л.С. Выготский «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка»

3. Критерии игры

- Два парадокса игры: ребенок открывает значение вещи, но передает его другой вещи (заместителю); он стремится делать, как хочется (играть), но ограничивает себя правилами (как бывает). Сила самоуправления возникает в свободной игре. Игра учит желать, соотнося желание с правилом.

4. Игра как зона развития

- В игре ребенок выше своего возраста, он «как бы на голову выше самого себя. - Действие в воображаемом поле... создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов - все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития».



4. Игра как зона развития

Основная тенденция и мотив игры
стремление ребенка войти в мир
взрослых, быть как они.



5. Компоненты в структуре игры

- роль
- игровые действия по реализации роли
- игровое замещение предметов
- реальные отношения между играющими детьми.

*Д.Б. Эльконин

6. Эволюция игры в онтогенезе ЛИЧНОСТИ

I. В раннем возрасте - игра предметная, когда ребенка увлекает перенос действия с предметом в новые условия.



6. Эволюция игры в онтогенезе ЛИЧНОСТИ

II. Около 3 лет начинается игра сюжетно-отобразительная. Роль в действии, в репликах.

На этапе сюжетно-отобразительной игры ребенка увлекает свободный полет фантазии, он может изображать самые далекие сюжеты, не считаясь с реалистичностью действий/



6. Эволюция игры в онтогенезе ЛИЧНОСТИ



III. Сюжетно-ролевая игра - самая сложная форма игры. Она сложна тем, что играют несколько детей, каждый в своей роли.

Игровое общение шлифует характеры, создает деловую направленность личности, когда ради развития сюжета можно договориться и в чем-то уступить партнеру.

7. «Руководство» игры

Руководство игрой берут на себя взрослые. взрослый может обогащать впечатления детей путем экскурсий, чтения книг, рассказа об увиденном, расспросов. Надо помочь осознать и детализировать персонажи, уточнить их отношения, действия, реплики. Подготовить атрибуты, чтобы каждый определил свою роль.



7. «Руководство» игры

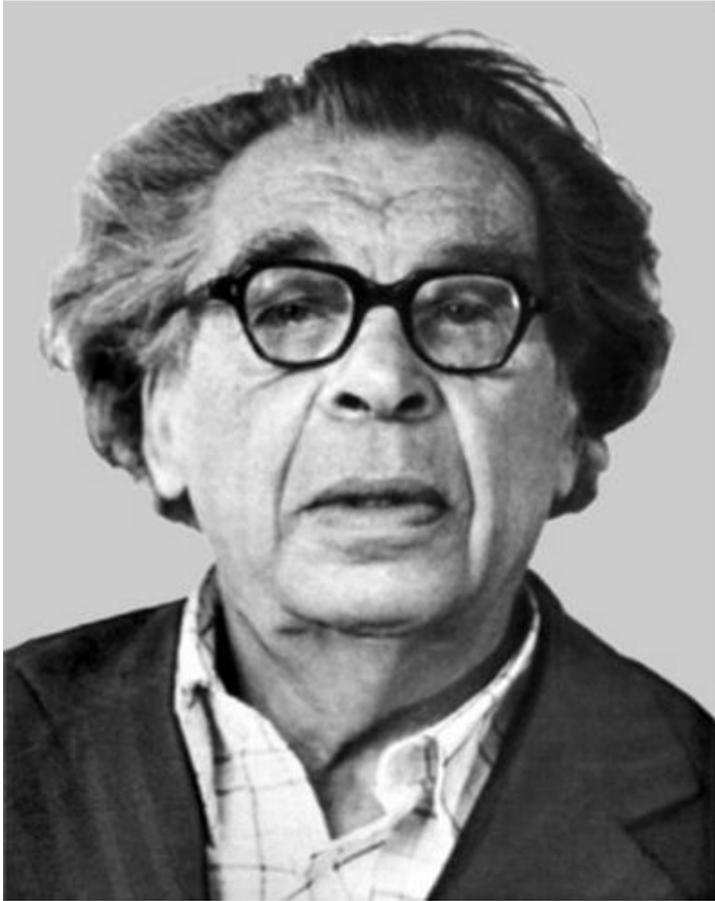
- Самое главное - подключиться к игре на равных, подавать идеи и предлагать варианты развития сюжета от роли, вопросами уточнять действия детей, давать образец ролевых реплик.



8. Игра – язык ребенка

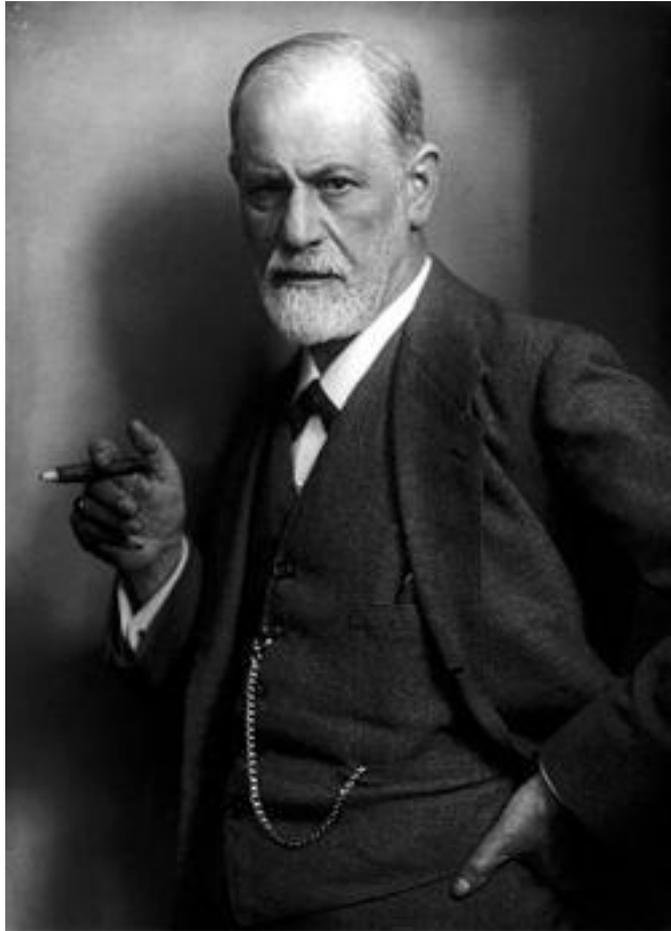
- Игра - язык ребенка, форма выражения жизненных впечатлений. Это социально-принятый способ вхождения ребенка в мир взрослых, его модель социальных отношений.
- Мнимая ситуация игры и роль позволяют строить поведение свободно, по своему замыслу и в то же время подчиняться нормам и правилам, диктуемым ролью.

9. Глоссарий



**Даниил Борисович
Эльконин (1904—1984)**
— советский психолог,
автор оригинального
направления в детской и
педагогической психологии.

9. Глоссарий



Зигмунд Фрейд
(6 мая 1856, Фрайберг, Австрийская империя — 23 сентября 1939, Лондон) — австрийский психоаналитик, психиатр и невролог.

9. Глоссарий

- **Лев Семёнович Выготский** 5 [17] ноября 1896, Орша, Могилёвская губерния — 11 июня 1934, Москва) — советский психолог. Автор литературоведческих публикаций, работ по педологии и когнитивному развитию ребёнка.

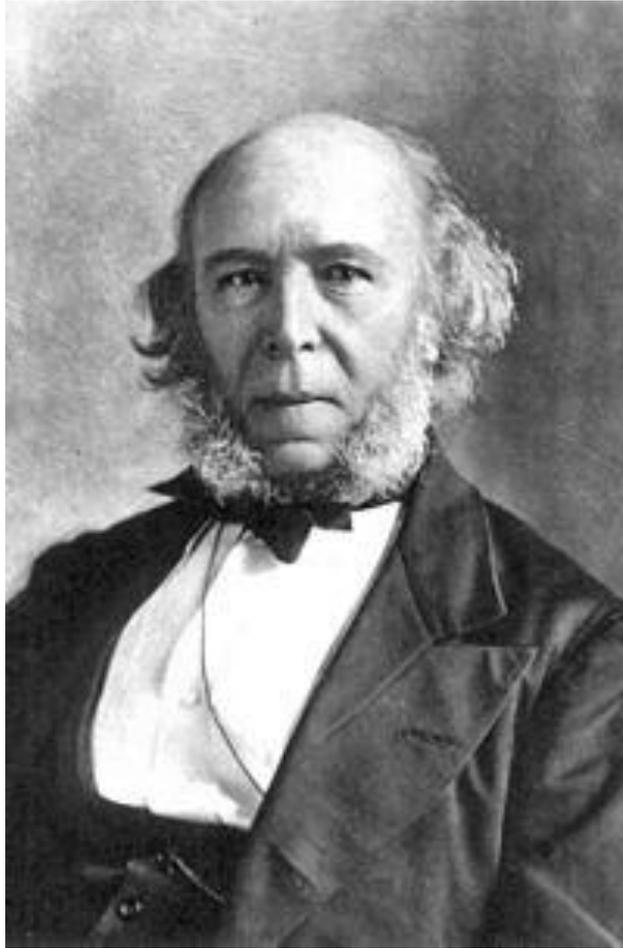


9. Глоссарий

- **Иога́нн Кристо́ф Фри́дрих фон Шиллер** (нем. *Johann Christoph Friedrich von Schiller*; 10 ноября 1759, Марбах-на-Неккаре — 9 мая 1805, Веймар) — немецкий поэт, философ, теоретик искусства и драматург, профессор истории и военный врач, представитель направлений Буря и натиск и романтизма в литературе, автор «Оды к радости», изменённая версия которой стала текстом гимна Европейского союза:



9. Глоссарий



- **Герберт Спенсер** (англ. *Herbert Spencer*; 27 апреля 1820, Дерби — 8 декабря 1903, Брайтон) — английский философ и социолог, один из родоначальников эволюционизма, идеи которого пользовались большой популярностью в конце XIX века, основатель органической школы в социологии; идеолог либерализма.

10. Тезаурус

- **Игра** — вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.
- **Критерий** — признак, основание, правило принятия решения по оценке чего-либо на соответствие предъявленным требованиям (мере).
- **Онтогенез** — индивидуальное развитие организма, совокупность последовательных морфологических, физиологических и биохимических преобразований, претерпеваемых организмом.
- **Парадокс** - странное мнение, высказывание, расходящееся с общепринятыми мнениями, научными положениями, а также мнение, противоречащее (иногда только на первый взгляд) здравому смыслу.
- **Личность** — конкретный живой человек, обладающий сознанием и самосознанием.
- **Дошкольный возраст** — этап психического развития ребенка в возрастном диапазоне от 3 до 7 лет.

Спасибо за внимание!