

Игра в современном дошкольном образовании

СМИРНОВА ЕЛЕНА ОЛЕГОВНА

ДОКТОР ПСИХОЛ. НАУК

ПРОФЕССОР

РУКОВОДИТЕЛЬ ЦЕНТРА ИГРЫ И ИГРУШКИ МГППУ

Статья 31 Конвенции о правах ребёнка

- «Каждый ребёнок имеет право участвовать в играх и развлекательных мероприятиях, соответствующих его возрасту, свободно участвовать в культурной жизни и заниматься искусством».

Конвенция о правах ребёнка.

Комментарии к ст. 31. Признаки игры:



- свободная активность, лишённая принуждения и контроля со стороны взрослого
- эмоциональный подъём, наличие удовольствия от деятельности,
- спонтанность, активное опробование себя и предмета игры; игра всегда связана с импровизацией, с поиском, с пробой

Критерий игры по Выготскому



- *Расхождение мнимой и реальной ситуации*
- Мнимая ситуация является, универсальной, общей характеристикой всех изобразительных игр. Роль – частный случай мнимой ситуации (мнимого Я)
- Игра – это **действие** в воображаемой ситуации
- Игра – не воображение, а **изображение**: изображая, ребенок встает по отношению к собственной активности в позицию зрителя.

Игровые замещения



- Главным условием замещения является возможность **действовать с заместителем как с замещаемым**
- Значение предмета-заместителя удерживается **в слове**
- В игре слово отделяется от предмета и становится носителем действия. **«Действие от мысли, а не от вещи»**

Сюжетно-ролевая игра



Проигрывание отношений между людьми (персонажами) в воображаемой ситуации.

Роль – включает представление, желание и действие.

Сюжет и Содержание игры

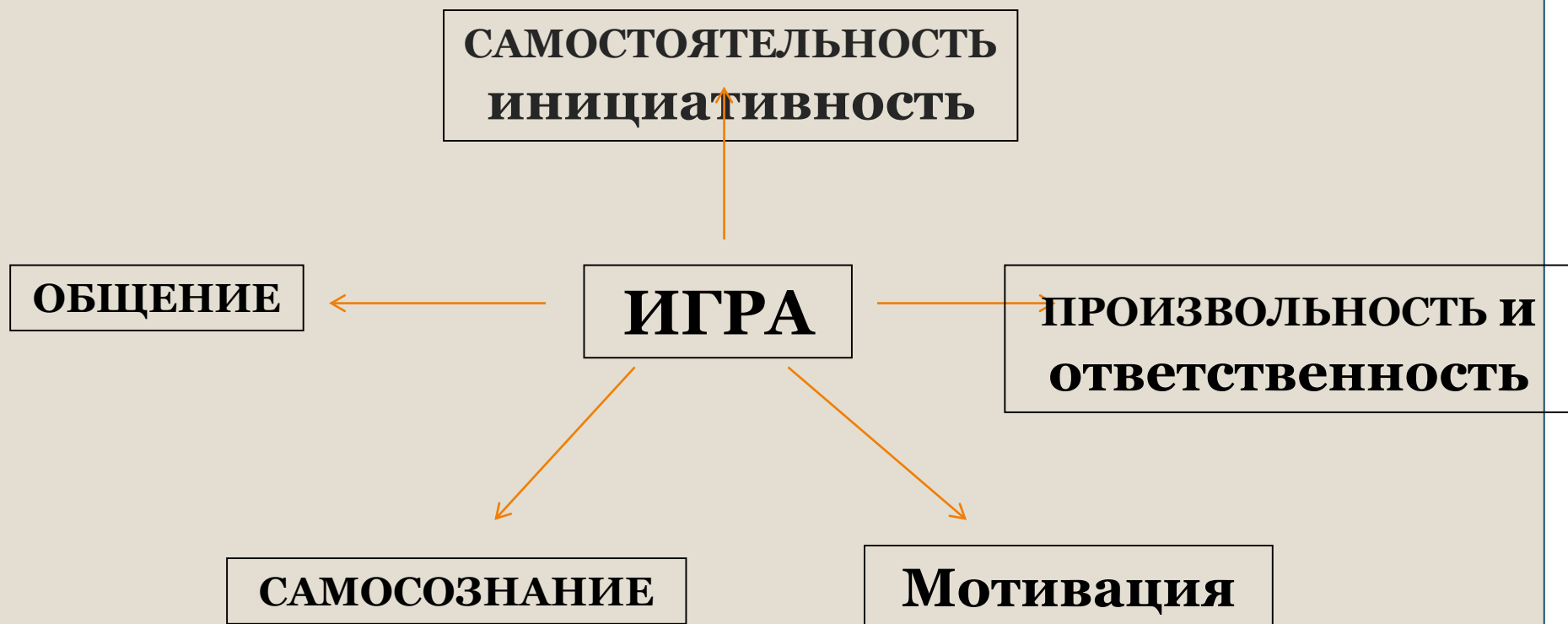
Расхождение воображаемой и реальной ситуации возникает как результат устойчивых переживаний ребенка и является главным специфическим признаком игры

Этапы развития содержания игры



1. Младший дошкольник (3-4-года) –
**Игровые действия с игрушками
(игровые замещения)**
2. Средний дошкольный возраст (4-5 лет)
**Ролевая позиция, появление ролевой
речи**
3. Старший дошкольник (5-6 лет)
**Развёрнутый сюжет, правила действия
Ролевые отношения между партнерами**

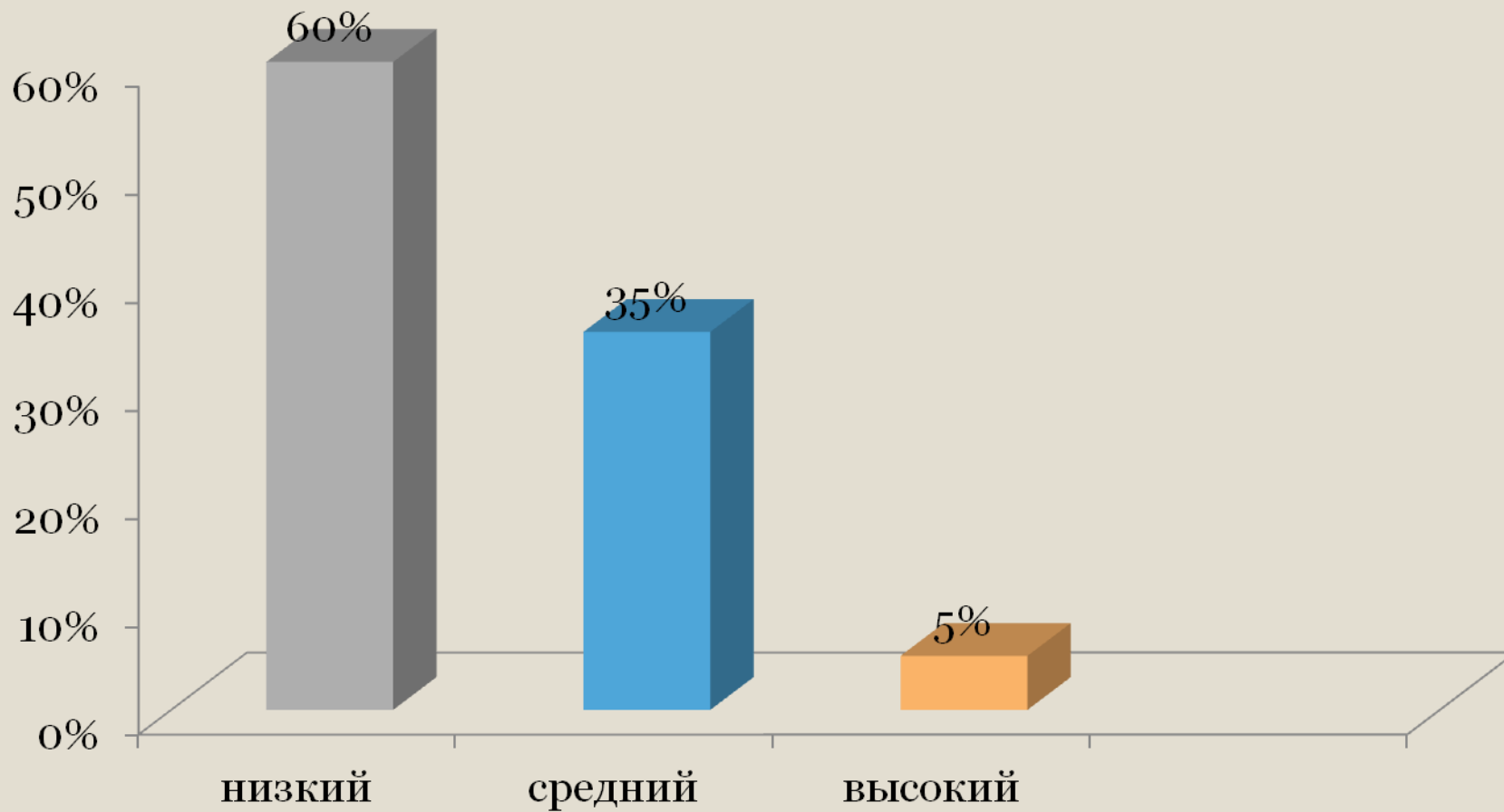
Значение сюжетно-ролевой игры для личностного развития



Значение сюжетно-ролевой игры для познавательного развития



Уровень игры современных дошкольников (5-6 лет)



Причины ухода игры



- Непонимание значения игры
- Приоритет знаний, навыков и учебной деятельности
- Отсутствие разновозрастных детских сообществ
- Маркетингизация детства, установка на потребление
- Экспансия СМИ и видеопродукции
- Подмена игры игровыми формами

Вытеснение инициативных форм деятельности



- Жёсткое программирование свободного времени
- Постоянный контроль и занятия детей не оставляют возможностей для детской инициативы, самостоятельности
- Виды детской деятельности принимают форму «обучения на занятиях»
- Игры подменяется игровыми формами обучения.

Игра НЕ есть



- Игровое занятие
- Игровые технологии
- Игровые приемы
- Игровые способы
- Игровые формы
- Игровые средства обучения

Отличие игры от игровых форм



Игра как деятельность

самостоятельность
инициативность ребенка

ПОЗИТИВНЫЕ ЭМОЦИИ,
мотивация от процесса

Спонтанность,
креативность,
непредсказуемость

Игровые как форма обучения

направляющая и
контролирующая роль
взрослого

мотивация достижения,
результат - оценка
взрослого

работа по образцу,
однозначность правильных
способов

Последствия подмены игры игровыми формами



1. Невозможность самоорганизации детей, потеря инициативности, зависимость от взрослого
2. Дефицит воображения и внутреннего плана, ситуативность
3. Недоразвитие воли и произвольности
4. Коммуникативные трудности, бессодержательное общение
5. Неразличение реального и условного плана, «игровое» отношение к жизни

ФГОСТ ДО



- **Ориентация на свободу, инициативность и самостоятельность** для всех участников системы образования
- Основная **программа утверждается организацией самостоятельно**
- **Поддержка инициативы и самостоятельности** детей во всех видах деятельности (прежде всего в игре)

Условия формирования игры



1. **Открытость образовательной программы**
 - наличие специального **времени** для игр(не менее двух часов)
 - возможность **выбора** занятий и материалов
 - возможность свободного и содержательного **общения** детей

Условия формирования игры: открытость образовательной программы



- наличие специального **времени** для игры
- возможность выбора занятий, партнёров и игрового материала
- возможность свободного и содержательного **общения** детей разного возраста

Условия формирования игры: игровая компетентность педагога



- воображение, умение придумать сюжет
- личные качества – гибкость, открытость, артистичность, серьезное отношение к игре
- недирективность – тактичность, чуткость, косвенное руководство

Условия формирования игры: адекватная предметная игровая среда



Игрушка это:

**предмет, созданный взрослым для
самостоятельной деятельности детей**

1. Продукт и носитель человеческой культуры
2. Средство ее освоения - вначале в игровом взаимодействии со взрослым с постепенным переходом к самостоятельной игре ребенка

Критерии психолого-педагогической экспертизы



- **Этический и эстетический фильтр**
игрушка не должна нарушать этических и эстетических норм, не должна провоцировать жестокость, аморальность, агрессивность и пр.
- **Привлекательность для ребенка**
игрушка должна вызывать интерес, нравиться ребёнку, стимулировать и мотивировать его активность

Критерии психолого-педагогической экспертизы



Операциональные качества игрушки

- ***удобство пользования игрушкой*** – соответствующий вес и размер, соразмерность частей, соответствие возможностям ребёнка определённого возраста и пр.
- ***прочность и ремонтпригодность***
- ***качество исполнения***
- ***наличие удобной упаковки***

Развивающий потенциал игрушки

- **Ориентировочная основа действия.**

Игрушка должна подсказывать, что делать, быть носителем физических и социальных качеств

- **Открытость игрушки**

Игрушка должна стимулировать и развивать собственную активность ребенка — познавательную, физическую, творческую, коммуникативную и пр.

Соответствие игрушки возрасту ребенка

- Каждый возрастной этап имеет свои задачи развития
- Ориентировочная основа и степень открытости игрового действия должны соответствовать задачам возрастного развития



Маркеризация детства - в детской комнате более 500 игрушек



Технологизация игрушки

**Интерактивные
(говорящие, растущие,
потребляющие пищу и
пр.) игрушки**

- Блокируют активность ребенка
- Навязывают свою «волю»
- Игра сводится к нажиманию кнопок
- Быстро надоедают и утомляют



Механические «друзья»



Дидактизация игрушек



Монстризация: популярность «страшных» игрушек

Куклы

Монстры Хай
(зомби, скелеты,
покойники и
пр.)



Маша – паук



Планшетизация игрушки



Что делать?

1. **Ничего. Естественный процесс остановить нельзя.**
2. **Регулировать рынок, охранять детей.**
3. **Исследовать влияние игрушек на развитие. Добывать факты.**
4. **Психологическая экспертиза.**

«Мы ничего не запрещаем, но рекомендуем лучшее»

