

РЕБЕНОК ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА КАК СУБЪЕКТ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

План

1. Теория игры и ее значение для развития ребенка.
2. Особенности детской игры.
3. Подходы зарубежных и отечественных исследователей к проблеме классификации игр детей дошкольного возраста.

1. ТЕОРИЯ ИГРЫ И ЕЕ ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Неудивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей, причем не только педагогов и психологов, но и философов, социологов, этнографов, искусствоведов, биологов. Естественно, что представителей научных отраслей в игре интересуют «свои» аспекты, но все они сходятся в мнении, что игра - неотъемлемая часть человеческой культуры.

В современной теории вопрос об историческом происхождении игры является одним из главных, потому что проливает свет на ее природу. И по сей день высказываются взгляды на игру как деятельность, обусловленную биологическими причинами (инстинкты, влечения) и, следовательно, имеющую постоянный, внеисторический характер. Несостоятельность таких взглядов опровергают сами детские игры, которые отличаются по своему содержанию не только в зависимости от исторической эпохи, но и у детей, живущих в одно время, но в разных культурных, экономических, географических условиях.



ИГРА – ЭТО СРЕДСТВО МОДЕЛИРОВАНИЯ И ВОССОЗДАНИЯ В СПЕЦИАЛЬНО СОЗДАННЫХ УСЛОВИЯХ ОТНОШЕНИЙ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ; ЭТО ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, КОТОРАЯ СЛУЖИТ УСВОЕНИЮ СОЦИАЛЬНОГО ОПЫТА (А. Н. ЛЕОНТЬЕВ, Д. Б. ЭЛЬКОНИН).



Ведущее значение игры в дошкольном возрасте определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что *она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности (труд, учение); игра в наибольшей мере способствует психическому развитию ребенка.*



Игровая деятельность проходит длинный путь развития. Впервые ее элементы появляются в младенческом возрасте, а в дошкольном складываются высшие формы, в частности сюжетно-ролевая игра. **Зарождается игровое действие в ходе овладения предметными действиями**, то есть в предметной деятельности зарождается игра как предметно-игровая деятельность.

Игре с элементами мнимой ситуации предшествуют два этапа игры младенца:

1. **ознакомительный** - действия с игрушками, как и с любыми другими предметами, носят манипулятивный характер. Мотив задается через предмет-игрушку. **До 5-6 мес.**
2. **отобразительный**- малыш переходит тогда, когда сам или с помощью взрослого обнаруживает в игрушке некоторые ее свойства (мячик подпрыгивает, катится, он упругий и гладкий). Постепенно дети усваивают способы действия с разными игрушками, связанные с их физическими свойствами (вкладывают один предмет в другой, катают, двигают, стучат, ударяют одним о другой, чтобы услышать звук, и прочее). Мотив такой предметно-игровой деятельности заключается в вероятностном характере результата игрового действия: мячик можно оттолкнуть и приблизить к себе. **Отобразительные предметно-игровые действия характерны для ребенка от 5-6мес. до 1года 6мес.**





Во второй половине второго года жизни расширяется сфера взаимодействия малыша с окружающим. Нарастает потребность ребенка в совместной со взрослым деятельности. Пристально наблюдая мир взрослых, малыш выделяет их действия. Опыт, приобретенный в действиях с игрушками и в повседневной жизни, дает ребенку возможность отображать действия людей с предметами в соответствии с назначением, принятым в обществе (например, процесс кормления, лечения). Теперь действия направляются не на получение результата, а на выполнение понятной по прошлому опыту условной цели. То есть действие становится условным, а его результат – не реальным, воображаемым. Ребенок переходит к сюжетно-отобразительному этапу развития игры.





На третьем году жизни малыш начинает стремиться к реализации игровой цели, поэтому указанные действия приобретают определенное значение: кормит куклу. Действия постепенно обобщаются, становятся условными: ребенок подносит ложку несколько раз к кукле и, считая, что обед закончен, переходит к другому игровому действию. Малыш постоянно сравнивает свои действия с действиями взрослого. Подчеркнем, что возникновение игровых целей возможно в том случае, если у ребенка сложился образ взрослого и его действий.

В сюжетно-отобразительной игре дети передают не только отдельные действия, но и элементы поведения взрослых в реальной жизни. В таких играх действия с сюжетно-образными игрушками на первых порах очень похожи на реальные практические действия с предметами и постепенно становятся обобщенными, превращаясь в условные. Тогда ребенок начинает действовать с воображаемыми предметами: кормит куклу несуществующей конфетой.



Развитие игровых действий обусловлено развитием предметных. Освоение предметных действий приводит к их обобщению и включению в другие ситуации. Переходу предметных действий малыша в игровых способствует взрослый, когда показывает игровые или побуждает ребенка выполнить их: «Покорми мишку. Покачай лялю». Позднее дети сами превращают предметные действия в игровые.

На третьем году жизни развиваются взаимоотношения детей в игре. Сначала они возникают по внеигровому поводу – места или игрушки, привлекающей ребенка. Потом у детей, продолжающих играть в одиночку, формируется умение играть с игрушками, проявляется интерес к деятельности сверстников и подражание их действиям.

Взаимоотношения также возникают по внеигровым поводам. Ребенок жалуется, если кто-то из детей мешает ему играть или отнимает игрушку.





Следующий этап развития взаимоотношений в игре связан со становлением собственно игрового взаимодействия детей на основе общего места игры, выполняемого одновременно действия (один строит, другой подает кирпичики). Дети присоединяются к играющему рядом сверстнику, радуются совместным усилиям. В конце третьего года жизни возникает взаимодействие с ровесниками по поводу ролевого действия, качества его выполнения, достигнутого результата.





Т.о. складываются предпосылки сюжетно-ролевой игры, которая будет интенсивно развиваться в дошкольном детстве.

В развернутой форме ролевой игры, которая наблюдается у детей начиная с 4-5 лет, на первый план выступают отношения между людьми, которые осуществляются через действия с предметами, а иногда и без них. Таким образом, игра становится способом выделения и моделирования (воссоздания в специально созданных условиях) отношений между людьми, а следовательно, начинает служить усвоению социального опыта.

Игра социальна и по способам ее осуществления. **Игровая деятельность**, как доказано не изобретается ребенком, а **задается** ему **взрослым**, который учит малыша играть, знакомит с общественно сложившимися способами игровых действий (как использовать игрушку, предметы-заместители, другие средства воплощения образа; выполнять условные действия, строить сюжет, подчиняться правилам и т. п.). **Усваивая в общении со взрослыми технику различных игр, ребенок затем обобщает игровые способы и переносит на другие ситуации.** Так игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка, а это обуславливает ее развивающий эффект.



В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника. **Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности; в недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности; игра в наибольшей степени способствует психическому развитию.**



2. ОСОБЕННОСТИ ДЕТСКОЙ ИГРЫ



1- Свобода и самостоятельность детей в игре. Проявляются в выборе игры, ее содержания, ролей, в добровольности объединения с другими детьми, в свободе вхождения и выхода из игры.

2- Саморегуляция действий, поступков, поведения играющих. Игра регулируется определенными правилами, которые регламентируют порядок игровых действий, правила поведения, взаимоотношений.

3- Творческий характер игровой деятельности – творчество проявляется в выборе роли, сюжета, игрушек, предметов-заместителей.



4- Эмоциональная насыщенность игры – ребенок в игре проживает обыгрываемые события, получает удовольствие, снимает напряжение, передает свои чувства другим, отображает их в разных ролях.

5- Игра не имеет материально выраженного результата, в отличие от продуктивных видов деятельности (изобразительной, трудовой).

Ценность игры – в возможности развития в ней всех возрастных новообразований дошкольников.

6- Два вида отношений между детьми в игре как основа организации детского общества: игровые отношения (определяются содержанием, правилами игры); реальные отношения (проявляются по поводу игры: сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, установление правил).

7- Логическая и временная последовательность развития игры – обеспечивается наличием прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры.

3. ПОДХОДЫ ЗАРУБЕЖНЫХ И ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ К ПРОБЛЕМЕ КЛАССИФИКАЦИИ ИГР ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.

Ф. Фребель в основу классификации положил принцип дифференцированного влияния игр:

- на развитие ума – *умственные игры*,
- на развитие внешних органов чувств – *сенсорные игры*,
- на развитие движений – *моторные игры*.



Фридрих Вильгельм Август Фрёбель

П. Ф. Лесгафт делил игры на две группы:
*имитационные (подражательные) – самостоятельные
творческие игры;
подвижные игры (игры с правилами).*



Пётр Францевич Лесгафт

Н. К. Крупская выделила игры:
придуманные самими детьми, – *творческие игры*;
игры, придуманные взрослыми, – *игры с правилами*.



Надежда Константиновна Крупская

В. В. Давыдов выделяет два основных вида детских игр:

-игры со скрытыми правилами – сюжетно-ролевые игры (правила определяются сюжетом и ролью);

-игры с открытыми (фиксированными) правилами – дидактические, подвижные, развивающие, большинство музыкальных игр, игры-забавы.

Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова в классификацию детских игр включают:

- сюжетные игры (индивидуальные и коллективные);

- игры с правилами (формализованная деятельность с четко определенными и обязательными для выполнения правилами: шансовые игры, игры на физическую компетенцию, смешанный тип игр – требуются и физическая, и умственная компетентность и присутствует элемент удачи).

Современная педагогическая классификация детских игр:

- *игры творческие (со скрытыми правилами): сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные, строительные;*
- *игры с фиксированными правилами: подвижные, дидактические.*

Игры творческие (со скрытыми правилами)

Сюжетно-ролевая игра - игра, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в специально создаваемых игровых условиях отображают деятельность взрослых и отношения между ними.



Режиссерская игра - индивидуальная игра ребенка, в которой партнерами по игре выступают игрушки, а ребенок не берет на себя какой-либо определенной роли, действует как режиссер, т.е. организует события и отношения между персонажами.



Театрализованная игра - Синтез сюжетно-ролевой игры и литературного произведения



Строительная игра - игра, основным содержанием которой является созидание; воплощение замысла связано с деятельностью конструирования.



Игры с фиксированными правилами

Подвижная игра - игра, в основе которой лежат разнообразные движения – ходьба, бег, прыжки, лазанье, метание и т.д.



Подвижные игры классифицируются *по степени подвижности (игры малой, средней, большой подвижности), по преобладающим движениям (игры с прыжками, с перебежками и др.), по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и др.).*

Дидактическая игра - обучающая игра, соединяющая в себе два начала: познавательное и игровое.



дидактические игры
подразделяются по содержанию
{математические,
природоведческие, речевые и др.}, по
дидактическому материалу {игры с
предметами и игрушками,
настольно-печатные, словесные}.

С. Л. Новоселова разделяет детские игры на 3 класса на основании представления о том, по чьей инициативе возникает игра.

1-й класс игр – игры, возникающие по инициативе детей (самостоятельные). Они делятся на сюжетные самостоятельные (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные) и игры-экспериментирования (с природными объектами, явлениями, материалами, животными, игрушками и предметами, общения с людьми).

2-й класс игр – игры, возникающие по инициативе взрослых (организованные): обучающие (автодидактические, сюжетно-дидактические, подвижные, музыкальные, учебно-предметные, дидактические игры); досуговые (интеллектуальные, игры-забавы, развлечения, театральные, праздничные, карнавальные, компьютерные).

3-й класс игр – игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные): обрядовые (культовые, семейные, сезонные); тренинговые (интеллектуальные, адаптивные, сенсомоторные); досуговые (игрища, тихие, забавляющие, развлекающие).

В теории и практике наблюдается стирание грани между самостоятельными и обучающими играми. Новая классификация поможет воспитателю выработать верную стратегию применения игры в воспитательном процессе ДООУ.