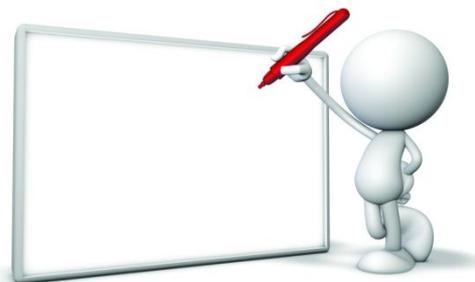


РАЗВИТИЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Структура игры



Структура игры

- Цель
- Мотивы
- Игровой замысел
- Реализация
- Анализ результатов



Цель

- Развитие определенных психических процессов или способностей ребенка, его личностных качеств на конкретном возрастном этапе.



МОТИВЫ

- В зависимости от мотивации освоения мира в раннем и младшем дошкольном возрастах содержание, например сюжетной игры – действия с предметом в воображаемой ситуации, а старшие дошкольники в этом виде игры ориентированы на воспроизведение отношений между людьми.
- Мотивы игры определяются с одной стороны, стремлением быть таким, как взрослый, с другой – внутренней логикой хода психологического развития.

Развитие социальных мотивов детской игры:

- потребность в освоении окружающего мира, выраженная в ориентировочно-исследовательской деятельности ребенка, которая удовлетворяется в эмоциональном общении ребенка со взрослыми;
- потребность действовать по примеру взрослых, реализуя назначения предметов, которая удовлетворяется в совместной со взрослыми деятельности и опосредованными действиями с предметами;
- потребность действовать как взрослый в соответствии с общественным смыслом деятельности взрослых и с их отношениями в этой деятельности.

Игровой замысел

- Игровой замысел представляет ту игровую ситуацию, в которую вводится ребенок, и которую он воспринимает как свою.
- Это достигается, если построение замысла игры опирается на конкретные потребности и склонности детей, особенности их опыта.
- Замысел реализуется в игровых действиях, которые всегда включают в себя обучающую задачу.
- Игровой материал побуждает ребенка к игре, имеет большое значение для обучения и развития малыша, поэтому требует осознанное отношение к его подбору.

Структурные компоненты игры:

- Сюжет
- Роль
- Игровые действия
- Правила
- Игровое употребление предметов (замещение)
- Реальные (партнерские) отношения между играющими детьми

Сюжет игры

- Это та область действительности, которая воспроизводится детьми.
- Действительность, в которой сталкивается ребенок можно разделить на две сферы:
 1. сфера предметов (вещей) как природных, так и созданных руками человека;
 2. сфера деятельности людей, сфера их труда и отношений между ними.



Выделяют сюжеты трех степеней сложности:

- Сюжет с единственным персонажем, с определенными предметами в одной или нескольких ситуациях;
- Сюжет с несколькими персонажами, набором соответствующих действий, через последовательность которых дети включены в общую ситуацию;
- Сюжеты, в которых связь между персонажами проявляется в отношениях между ними.

Логика развития сюжетов детских игр:

- однопersonажные, характеризующиеся действием единственного персонажа;
- многоперсонажные, характеризующиеся действием нескольких персонажей;
- многотемные, характеризующиеся не только набором действий персонажей, но и взаимоотношениями персонажей.

Роль — центральная единица,
объединяющая все остальные

КОМПОНЕНТЫ

Выделяют генетические этапы становления роли в детской игре:

- воспроизведение отдельных игровых действий, заданных сюжетом и объединение их общим названием («кормить куклу»);
- воспроизведение ряда игровых действий с названием лица, которого воспроизводятся (начало выделения «другого»);
- воспроизведение взаимоотношений между двумя или несколькими действующими лицами (реализация отношений управление и подчинения).

Правила

- в обобщенном виде представляются сценарием, последовательностью и средствами выполнения игрового сюжета (игры).

Д.Б. Эльконин выделяет 4 стадии в развитии способности ребенка подчинять свои действия правилу:

- правила не выделяются ребенком и не выполняют своей регулирующей поведения функции, что часто приводит к нарушению самой логики выполнения роли в игре;
- выполнение роли уже подчиняется правилу, объективируя его в игровых действиях ребенка, но сами правила в явной форме еще не выступают перед ребенком и не осознаются им;

Д.Б. Эльконин выделяет 4 стадии в развитии способности ребенка подчинять свои действия правилу:

- правило выступает в явной форме, осознается и формулируется ребенком, но преимущественно лишь в ситуациях нарушения игры и возникновения конфликтов между сверстниками по поводу игры, т.е. в тех случаях, когда правило становится необходимым для обоснования правильности того или иного ролевого поведения;
- правило осознается, формулируется ребенком уже как основание его ролевого поведения, а выполнение роли регулируется правилом. Принимая роль, ребенок берет на себя обязательство подчиняться им.

Игровые действия

- Роль реализуется в игровых действиях, которые первоначально воспроизводят действия реальные, но по мере развития ребенка приобретают все более обобщенный и сокращенный характер при сохранении логики и последовательности их осуществления.

Генезис игровых действий:

- игровые действия с реальным предметом;
- условные действия с предметом разной степени обобщенности;
- условные действия, уподобляющиеся особенностями реального действия с предметом, но совершаемые без предмета;
- условные действия, обозначаемые жестом;
- условные действия, обозначаемые словом.

Игровое употребление предметов (замещение)

- Может реализовываться как в форме использования изобразительных игрушек, так и в форме замещения одних предметов другими.
- Замещение – важная характеристика сюжетно-ролевой игры.

Реальные (партнерские) отношения

В процессе игры между детьми складываются два вида отношений:

- отношения, которые определяются содержанием и правилами игры;
- реальные отношения, проявляющиеся по поводу игры.

Функции реальных отношений: планирование сюжета игры, распределение ролей, игровых предметов, контроль за развитием сюжета и выполнением ролей сверстниками – партнерскими по игре, их коррекция.

По характеру игровых отношений можно судить о развитии определенного этапа игры:

- индивидуальной игры (сосредоточение);
- игры рядом (соблюдение «дисциплины расстояния»);
- играющей группы, основанной на игровом взаимодействии, которое строится на интересе к содержанию игры и к партнеру по игре;
- этапа играющих коллективов, на основе интереса к партнерам по игре, их возможностям, способностям, личностным характеристикам.

Этапы развития игры детей дошкольного возраста



Этапы развития игры дошкольника по А. Н. Леонтьеву:

- **Внешне-предметная игра**

Мотивация направлена на открытие социальности вещей путем действий с ними. В вещи скрыты социальные отношения людей. Развитие игры и психологического развития идет по линии расширения предметного мира ребенка.

- **Сюжетно-ролевая игра**

Мотивация - на открытие социальных отношений взрослых. В сюжете и персонаже скрыта роли, правила, игры, на передний план выступают отношения людей. В ролевой игре ребенку открывается роли и правила игры, а в них «мир людей».

Этапы развития игры дошкольника по А. Н. Леонтьеву:

- **Игры с правилами**

Мотивация – на решение задач, на результат. Овладение правилами означает овладение собственным поведением.

- **Игры дидактические**

Акцент делается на ряд подготовительных операций к продуктивной деятельности, которые, будучи включенными в игровую задачу, подготавливают познавательное развитие ребенка.

- **Игры-драматизации**

Переход к неигровой деятельности ребенка.

- **Подвижные спортивные игры**

Мотив сдвигается на цель. Игра исчезает. Игровые средства превращаются в деятельность или самоцель.

Периодизация детской игры по Е.Е. Кравцовой

- **Режиссерская игра (2 – 3 года).**

Одиночная, ребенок не принимает на себя роль, а распределяет роли между игрушками (предметами).

- **Образно-ролевая игра (3 – 4 года).**

Принятие на себя образа и характерного поведения какого-либо объекта (машина, кошка).

- **Сюжетно-ролевая игра (4 – 5 лет).**

Принятия действительной роли и действия в соответствии с нею (продавец, врач).

- **Игра с правилами (5 – 6 лет).**

Фиксированное правило; цель-результат-выигрыш. Подчинение правилу (краски).

- **Режиссерская игра старшего дошкольного возраста (6 – 7 лет).**

Коллективная, несколько линий развития сюжета (один предмет может выполнять разные функции).

Д.Б. Эльконин выделяет следующие этапы становления игры:

- **предметная игра** (от рождения до трех лет), содержанием которой является действие ребенка с предметами;
- **ролевая игра** (от 3 до 7 лет), содержанием которой является отражение взаимоотношений между людьми;
- **игра с правилами** (6 – 7 лет), содержанием которой является подчинение правилам общественного поведения и отношений между людьми.

Уровни развития сюжетно-ролевой игры (по Д.Б. Эльконину)

- **1 уровень:** центральным содержанием игры является преимущественно-предметные действия. Роли фактически есть, но они не определяют действия, а сами вытекают из характера производимых ребёнком действий. Как правило, роли не называются детьми, а обозначаются после совершения игрового действия. Действия однообразны и повторяемы, их логика легко нарушается.
- **2 уровень:** центральным содержанием игры по-прежнему остаются предметные действия. При этом на передний план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Роли называются детьми. Логика действий определяется их последовательностью в реальной жизни. Расширяется число и виды игровых действий.

Уровни развития сюжетно-ролевой игры (по Д.Б. Эльконину)

- **3 уровень:** основным содержанием игры является выполнение роли и связанных с нею действий. Появляются игровые действия, передающие характер моделируемых социальных отношений. Роли ясные и чёткие, называются детьми до начала игры. Роль определяет логику и характер действий. Действия становятся разнообразными. Появляется специфическая ролевая речь.
- **4 уровень:** основным содержанием игры является выполнение действий отражающих отношение к другим людям. Роли ясные и чёткие. На протяжении всей игры ребёнок ясно проводит одну линию поведения. Речь носит явно ролевой характер. Действия развёртываются в чёткой последовательности, логичны, разнообразны. Ребёнок вычленяет из реальной жизни правила и демонстрирует подчинение этим правилам в игре.

Педагогическая классификация детской игры



В дошкольной педагогике распространено деление игр на **две большие группы**. Игры, правила которых устанавливаются по ходу игровых действий, чаще всего называют **творческими**, или играми с открытыми правилами. Игры с готовыми, или закрытыми, правилами. Обычно их называют **играми с правилами**. В качестве ведущего признака для выделения таких групп игр выступают игровые правила.

Творческие игры можно разделить на две подгруппы :

I подгруппа: творческие игры на основе готовых сюжетов (подражательные игры, основанные на повторении понравившегося действия взрослого либо сюжета книги, мультфильма):

- сюжетно-отобразительная игра (ранний и младший дошкольный возраст), в которой ребенок отображает действия взрослого, повторяя их по памяти;
- игра-драматизация (на протяжении всего дошкольного возраста), в которой основой игрового действия является литературный сюжет.

Творческие игры можно разделить на две подгруппы :

II подгруппа: игры с сюжетами, самостоятельно придуманными детьми.

- **Сюжетно-ролевые игры** — это игры, в которых ребенок самостоятельно придумывает и развивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль. Расцвет сюжетно-ролевой игры приходится на возраст от 3 до 5 лет. Затем сюжетно-ролевая игра постепенно начинает уступать место другим видам игр.
- **Режиссерские игры** — в них придумывание и развитие сюжета происходит через роли, которые ребенок передает игрушкам. В такой игре ребенок разговаривает от имени разных персонажей-игрушек, передвигает их по игровому полю, комментирует происходящее в игре. Вначале режиссерская игра появляется как индивидуальная деятельность ребенка. Самые ранние ее проявления приходятся на третий год жизни.

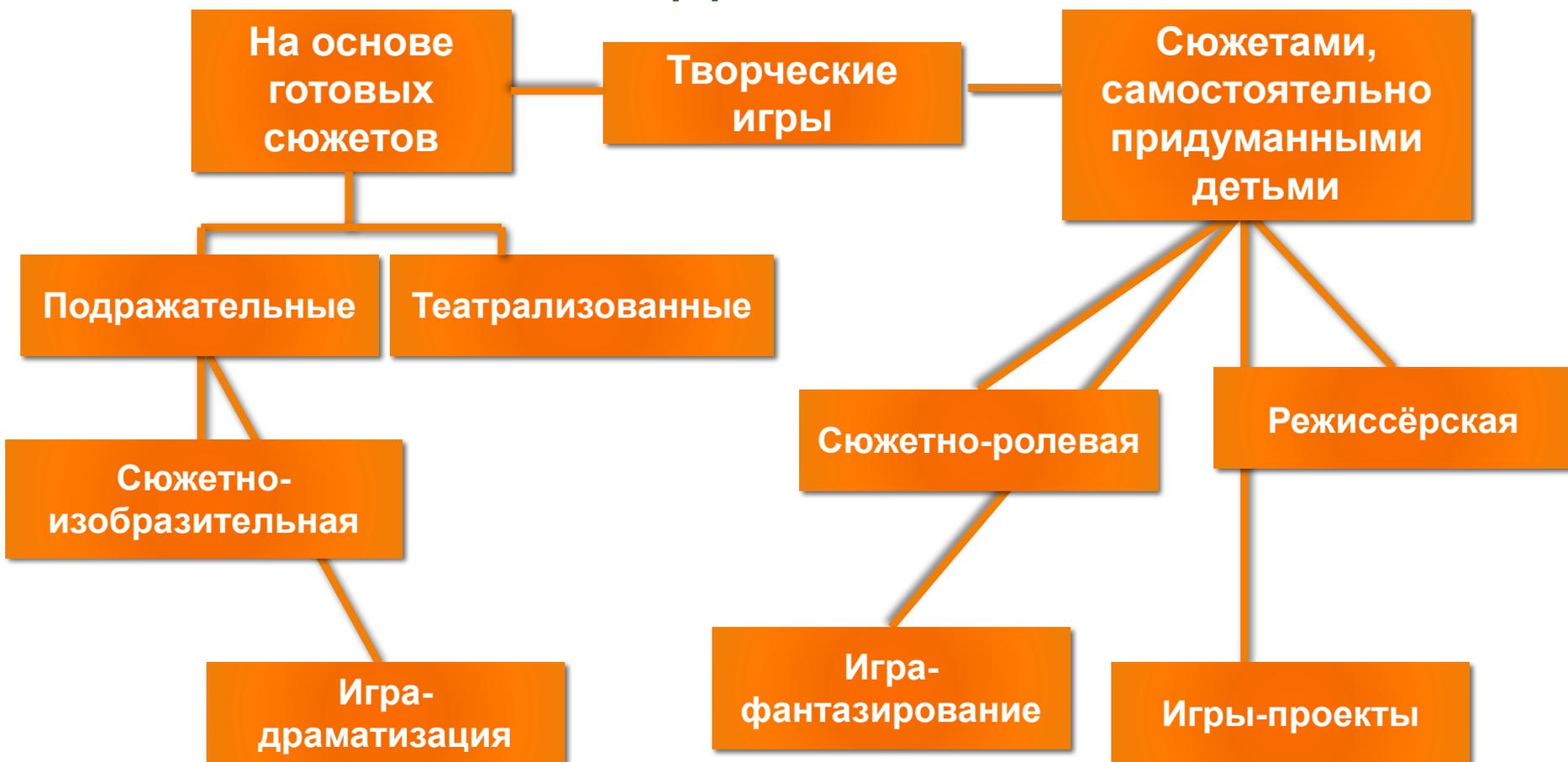
Творческие игры можно разделить на две подгруппы :

- **Игра-фантазирование** построена на воображении, тесно связанном с готовым рисунком или рисунком, выполняемым по мере развития сюжета. Такая игра сопровождается диалогами и монологами героев, комментариями и протекает преимущественно в речевом плане. Продукт игрового воображения может быть связан как с внешней, так и с внутренней (про себя) речью ребенка. Обычно игра-фантазирование появляется у детей в старшем дошкольном возрасте.
- **Игры-проекты** включают в игровой процесс другие виды деятельности (рисование, конструирование, ручной труд) для реализации игровых задач. Такие игры — принадлежность старших дошкольников, которым уже важен не только процесс, но и результат своей деятельности.

Театрализованные игры, импровизационные и игры-фантазирования носят название **рубежных игр** (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев): ребенок проявляет себя в качестве автора, актера, зрителя. В такой деятельности происходит сдвиг мотива с процесса игры на ее результат.



Классификация творческих игр детей:



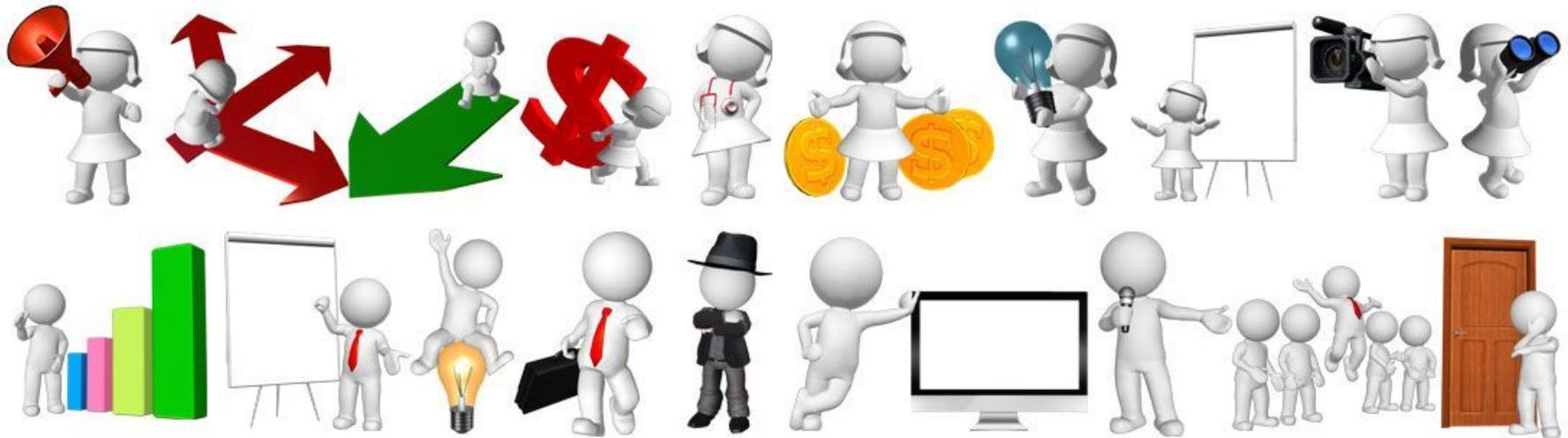
Игры с правилами

Игры с правилами создаются и вносятся в жизнь детей взрослыми.

К ним относят:

- подвижные,
- спортивные,
- интеллектуальные,
- музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),
- коррекционные,
- шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые игры.
- Среди игр с правилами большую группу составляют народные игры, которые передаются детьми из поколения в поколение.

Современная классификация детской игры



Определяющим критерием данной классификации выступает понятие **ИНИЦИАТИВЫ** в игре, которая может принадлежать самим детям, взрослому или этносу. Соответственно выделяются три основных класса игр с неодинаковым развивающим потенциалом.

Классификация игр
детей дошкольного
возраста

(Е.В. Зворыгина, С.
Л. Новоселова)

Игры,
возникающие
по инициативе
детей

Игры,
возникающие
по инициативе
взрослого

Народные игры

Игры, возникающие по инициативе детей

- **Игры- экспериментирования:**
- Игры с природными объектами (вода, глина, песок, снег, листья деревьев и т.п.)
- Игры с игрушками (разборка, сборка, трансформация, калейдоском и т.п.)
- Игры с животными (изучение повадок животных)
- **Сюжетные самодеятельные игры:**
- Сюжетно–отобразительные (игры с предметами и их назначением)
- Сюжетно-ролевые (больница, магазин и т.п.)
- Режиссерские (игра с игрушками)
- Театрализованные (наряжается в персонажа или взрослого)

Игры, возникающие по инициативе взрослого

- **Обучающие игры:**
- Сюжетно-дидактические (оденем куклу, искупаем куклу)
- Подвижные (краски)
- Музыкально-дидактические (угадать музыкальный инструмент по звучанию)
- Учебно-предметные дидактические игры (накрывать на кукольный стол)
- **Досуговые игры:**
- Интеллектуальные (шашки, шахматы, «Танграм» и т.п.)
- Игры-забавы, развлечения (отрезание с завязанными глазами сюрпризов)
- Театральные (театральные постановки, использование марионеток или кукол для кукольного театра)
- Празднично-карнавальные (от карнавала до парадов, массовые праздники)
- Компьютерные

Народные игры

- Обрядовые игры
- Семейные (именинные, свадебные)
- Сезонные (колядования, масленичные)
- Культурные
- Тренинговые игры
- Интеллектуальные
- Сенсомоторные
- Адаптивные
- Досуговые игры
- Игрища
- Тихие игры
- Игры-забавы («Городки», «Горелки» и т.п.)