

**Психология и
педагогика
игрового
развития
ДОШКОЛЬНИКОВ**

**Преподаватель – Модина Ирина
Алексеевна, канд.психол. наук, доцент
кафедры психологии и коррекционной
педагогике Института детства НГПУ**

**Моя цель: обратить близких
ребенку взрослых в
«Детскую веру»**

Итак, что же такое игра?



Игра –
это добровольное,
спонтанное,
свободное,
эмоционально
насыщенное
действие,
сопровожаемое
чувством
напряжения и
радости, а также
сознанием
«Иного бытия»,
нежели
«обыденная жизнь»
(И. Хейзенга)



Посмотрите на эту девочку, которая летит на воздушном шаре. Что она видит и что представляет себе? Об этом знает только она.

И эти образы ребенок создает не в «обыденной жизни», а в воображаемом пространстве, наполненном самыми разными смыслами и значениями..

Она испытывает эмоции и чувство напряжения и радости.

А теперь немного про «**Бытие**» и «**Инобытие**»

«Инобытие» и бытие



«Инобытие» - это не что иное как воображаемый мир, находясь в котором, мы чувствуем, радуемся, грустим и удивляемся, представляем, мечтаем, испытываем эстетическое наслаждение, смотрим на себя со стороны Ну, а бытие – это мир реальный. Далее мы не будем пользоваться этими терминами (оставим их философам), а станем говорить о реальном и воображаемом пространстве.

Кстати, о философах. Начиная с античных времен, философы всех времен и народов рассматривали игру как философскую категорию. Интерес философов к игре не случаен. Игра, действительно, относится к области чистого творчества. И это не только детская игра. Вспомните словосочетания: игра

Философы об игре



- В **игре** появляется гармония единичного человека с Космосом
- С **игрой** связаны - Бог, Дух, Добро, Свет, Благо, Откровение, Вера
- Человек в **игре** творит самого себя и окружающий его мир
- **Игра** помогает человеку найти свое место в мире

А ведь все начинается с детской игры, которая, как и любая другая игра, происходит в воображении. Дети часто говорят после игры, что они были в волшебном мире. вспомните ребят, которые несутся на машине Времени в далекое Прошлое, где, возможно, живут динозавры. В их игровом воображаемом пространстве это настоящая машина Времени. Перед ними что-то удивительное и пугающее, и дети это видят как наяву. Возможно, они одеты в специальные костюмы, которые тоже себе представляют. Ну, а столы, из которых построена машина Времени – это просто материальные опоры, столь необходимые до тех пор, пока игра совсем не перейдет во

Сразу хочу отметить, что такое полное погружение в воображаемую материю доступно только детям дошкольного возраста. В это время для них, как будто, открыто «Окно в сказочный мир». Потом это «Окно» закрывается, т.к. в других возрастах их ждут другие деятельности. Ну, а во взрослом состоянии подобное мироощущение доступно только людям с диагнозом. В детстве же это время дано для того, чтобы сформировать у человека тонкий психологический план и воображение, которое является основой для развития других базовых новообразований возраста (как канва. На которой вышивают узор). А мы, вместо того, чтобы почву готовить, семена знаний разбрасываем. И оказываются эти семена посеянными при дороге или на камнях, а выросшие из них растения добрых плодов не дадут. Жаль, что время упущено!

Но вернемся к игре, которую Е.Е. Кравцова определяет как «воображение в действии».

Внимательно посмотрите на следующую

Игра – это воображение в действии

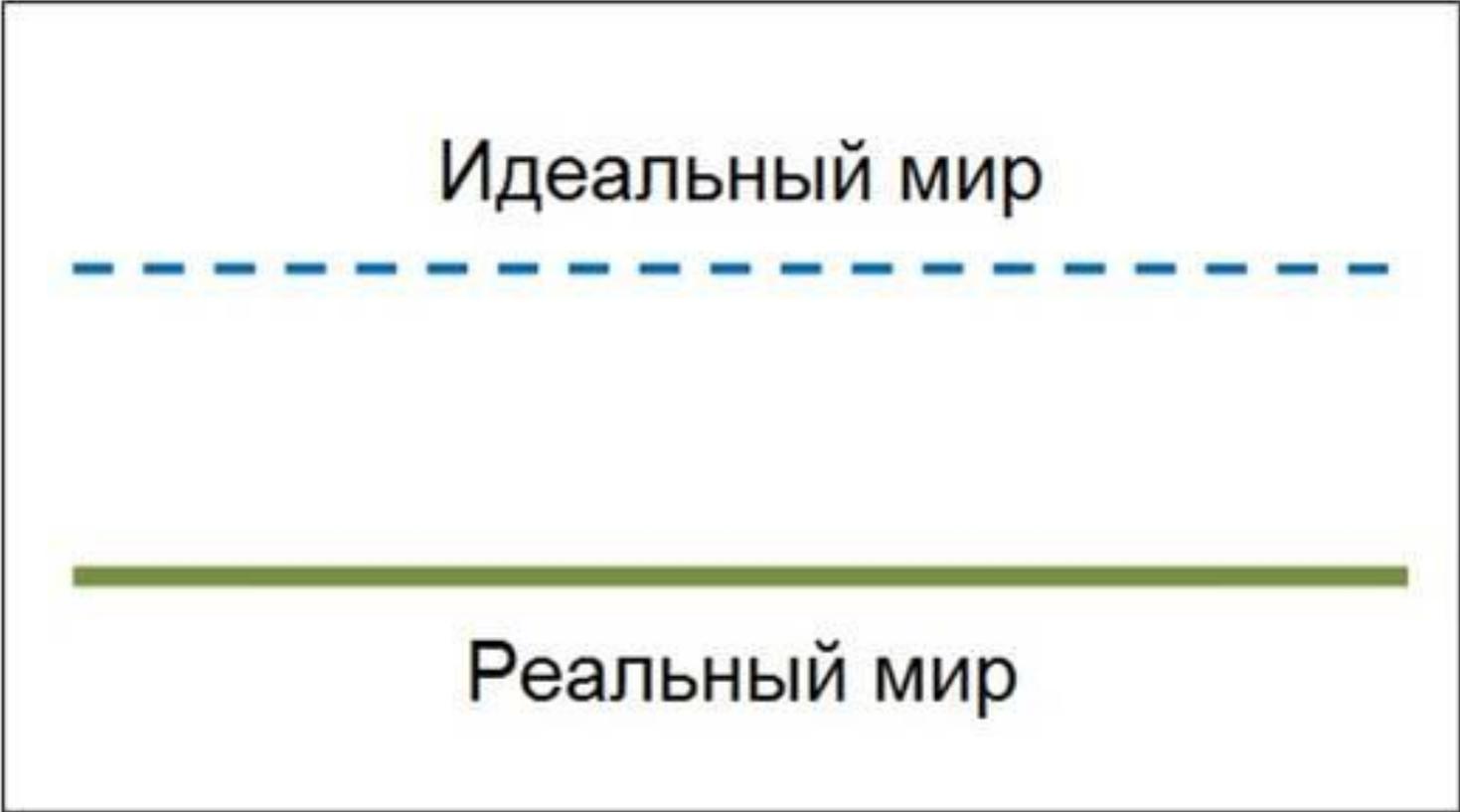


На этой фотографии мы видим искателей жемчуга.. Которыми дети себя представляют. Образ оформляют игрушечные акваланги, которые дети тоже себе представляют. Т.о. вся игра – это воображение в действии.

Каким же образом ребенок попадает в воображаемое пространство?

Для этого ему необходимо преодолеть «земное притяжение», т.е. перейти из реального в воображаемый мир. Эту работу и совершает воображение при помощи магических для ребенка слов «понарошку» и «как будто». Эти же слова помогают ему снова вернуться в реальный мир. А еще можно взяться за руки и сказать волшебные слова: «Раз, два, три, четыре, пять – превращаемся опять»

Раз, два, три, четыре, пять – превращаемся опять



Идеальный мир

The diagram consists of a large blue-bordered rectangle. Inside it is a smaller black-bordered rectangle. At the top of the black-bordered rectangle is the text 'Идеальный мир'. Below this text is a horizontal dashed blue line. At the bottom of the black-bordered rectangle is a horizontal solid green line. Below this line is the text 'Реальный мир'.

Реальный мир

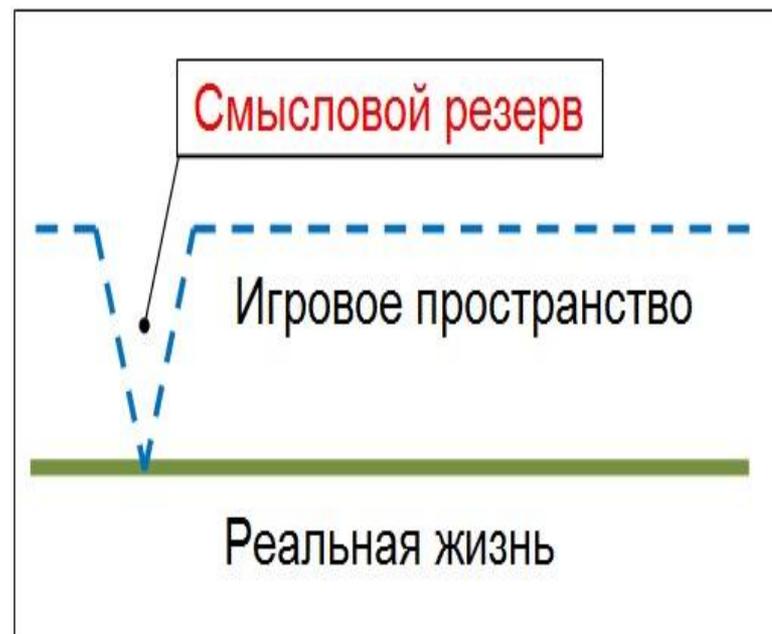
Линии реального и воображаемого мира, которые изброжены на схеме, должны быть четко параллельны, потому что в игре ребенок достоверно моделирует (имитирует) реальную действительность. Отсюда вытекает еще одно определение игры, уже технологическое:

Игра – это имитация реальной действительности, основанная на действиях замещения (пространственной ситуацией, предметами, объектами живой и неживой природы, человеком).

Здесь мы говорим не только о предметах заместителях, а о действиях замещения, потому что в игре лес можно заместить частью группы, дочку кошкой, а доктора Ваней.

Однако, эта параллельность линий, зачастую, не соблюдается. Так происходит оттого, что воспитатели, как правило, нацелены на освоение детьми предметных знаний, а игру используют как средство привлечения детей к занятиям. В такой игре взрослый не думает о достоверной имитации, а подстраивает сюжет под свои цели. При этом происходят смысловые разрывы, которые дети хорошо чувствуют, т.к. для них первостепенна игра, а не ЗУНы (ведь

Смысловые разрывы



И здесь возникает противоречие, когда, с одной стороны, дети, следуя своей природе, ориентированы на полноценную игру (имитацию реальной действительности), а с другой стороны, они, опять же следуя своей природе, стремятся соответствовать ожиданиям взрослого, который является для них образцом и задает контекст игры. В результате дети все-таки имитируют искаженную логику жизни, и именно это выносят из занятия. Ну, а так значимые для взрослых знания, умения и навыки, зачастую, просто “просеиваются”.

Приведу пример из одного открытого занятия для воспитателей города. В группе из аквариума пропала рыбка. Воспитатель предложил детям отправиться к Морскому царю, царство которого находилось в музыкальном зале (сотрудники детского сада сделали такое великолепное морское дно и дворец Морского царя!). На берегу воспитатель собирает детей, после чего спокойно входит в воображаемую воду. При этом дети кричат: «Мария Ивановна, подождите! Вы же утонете!!!».....».

Для ребенка это смысловой разрыв, а у взрослого другая цель – продемонстрировать знания детей по математике (под камушками, находящимися вдоль дороги к Морскому царю лежали карточки с заданиями). На всю же эту красоту смотрели только гости. И здесь игра умерла, так и не успев родиться.

Двигаемся дальше.

Общеизвестно, что **игра** является *ведущей деятельностью* в дошкольном возрасте.

Почему?

Начнем издалека.

Безусловно, все взрослые хотят, чтобы в будущем дети стали успешными людьми.

Какими же качествами обладает успешный человек?



Креативность как способность человека

- Генерировать новые замыслы, идеи, делать открытия.
- Быстро и оригинально решать любую проблему нестандартным способом.
- Сопротивляться косности и стереотипам.



Воля – это...

*Способность
человека:*

- Делать выбор, ставить цель и достигать ее.
- Преодолевать внутренние и внешние препятствия.
- Управлять своими эмоциями и



Коммуникативность как

Способность человека в процессе общения :

- Прогнозировать и оценивать ситуацию общения.
- Удерживать контекст общения.
- Применять различные модели поведения при взаимодействии.
- Согласовывать коммуникативные позиции



Рефлексия – это...

*Способность
человека*

смотреть на себя со
стороны с целью
осмысления и
переосмысления
своего собственного
опыта (мыслей,
чувств, поведения,
деятельности)



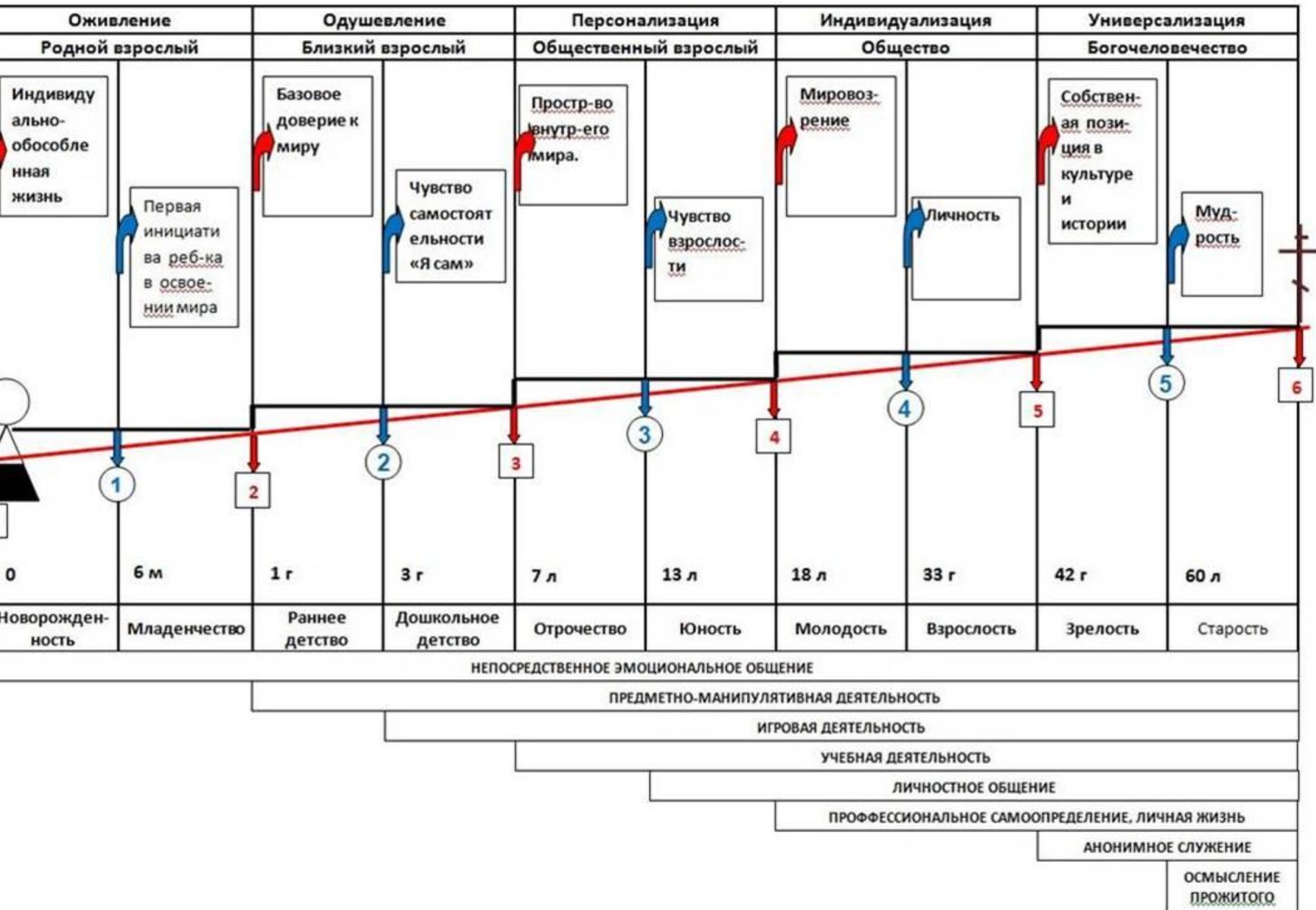
И действительно, человек, обладающий креативностью, хорошими волевыми ресурсами, коммуникативностью и рефлексивными способностями имеет достаточно много шансов самореализоваться.

В какое же время следует начать развивать эти качества личности человека?

Оказывается, все базовые качества успешного человека закладываются в его **дошкольном детстве**.

Об этом свидетельствует и периодизация возрастного развития человека, приведенная ниже. Посмотрите, период времени от рождения до семи лет составляет чуть меньше половины от всей продолжительности жизни человека.

Интегральная возрастная периодизация развития человека



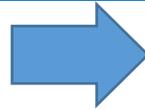
Следовательно, в конце дошкольного детства у ребенка уже должны быть сформированы предпосылки ***креативности, воли, коммуникативности и рефлексии.***

Как четыре семечка, посаженные в землю на границе дошкольного и младшего школьного возраста.

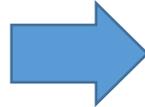
Что же понимают психологи под этими предпосылками?

- ? → **Креативность**
- ? → **Воля**
- ? → **Коммуник-ть**
- ? → **Рефлексия**

• **Воображение**
Креативность



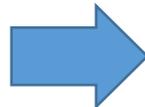
• **Произвольность**



• **Общение**
ТЬ



• **Самооценка**



Воля

Коммуник-

Рефлексия

Базовые достижения дошкольного возраста

- Воображение
- Произвольность
- Общение
- Самооценка



Таким образом, **воображение, произвольность, общение и самооценка** являются базовыми психологическими достижениями дошкольного возраста или новообразованиями дошкольного периода развития ребенка.

В психологии **психологическое новообразование** определяют как то новое, что образуется в структуре личности человека на определенном возрастном этапе его развития.

И сейчас мы сделаем новое открытие: новообразования дошкольного возраста наиболее эффективно формируются в игре.

Поэтому именно игра и является **ведущей деятельностью** на дошкольном этапе развития.

Теперь мы можем установить связь игры с развитием ребенка дошкольника.

Л.С. Выготский определяет **развитие** как процесс формирования психологических новообразований возраста. Следовательно, игра, внутри которой эти новообразования развиваются, непосредственно работает на развитие ребенка дошкольника.

И действительно, представьте себе ребенка, который обладает развитым **воображением** и умеет создавать замыслы, генерировать идеи, придумывать сюжет игры и объединяет возле себя других детей. А еще он обладает **произвольностью**, а значит, принимает правила, и не только игры, но и правила общения, поведения... Такой ребенок имеет собственную позицию и способен содержательно **общаться**, выделять и удерживать контекст общения, аргументировать свою точку зрения и понимать позицию другого. Он способен посмотреть на себя со стороны и оценить свою деятельность, поступки... , потому что у него развита **самооценка**. Это же портрет детей, которых называют звездочками. Они, как правило, умеют и читать и считать, много знают и хорошо готовы к школе. Такие дети берут знания из воздуха, потому что обладают достаточно большим ресурсом возрастного **развития**, который наиболее эффективно приобретается в игре.

Мы, несомненно, докажем истинность этого утверждения. А пока поговорим о содержании новообразований дошкольного возраста

Воображение - это

способность
сознания
создавать образы,
замыслы,
представления,
идеи и
манипулировать
(оперировать) ими



Посмотрите на этот прыжок с корабля. Прыгает искательница жемчуга, которая скоро присоединится к остальным (см. фотографию ниже). Дети играют. Они представляют себя под водой. Кстати, здесь искатели жемчуга в масках для подводного плавания, что помогает не только избежать смысловых разрывов, но и сделать образ более ярким и достоверным. После игры дети говорили, что они старались собрать жемчуг быстрее, потому что боялись акул. Таким образом, дети создавали разные образы и оперировали ими в игре.

На семинаре я показывала фотографии детей, которые грелись возле воображаемого костра. Помните? Дети держали руки над «огнем» и, казалось, что они реально чувствуют его тепло.

Не очень лирическое отступление

Я не вставила эту чудесную фотографию, потому что на ней хорошо видны лица детей. Постаралась найти для презентации другие, хотя я не имею права вообще отдавать фотографии детей, чтобы они не попали в интернет. Но мне очень хотелось оставить хоть какие-нибудь иллюстрации.

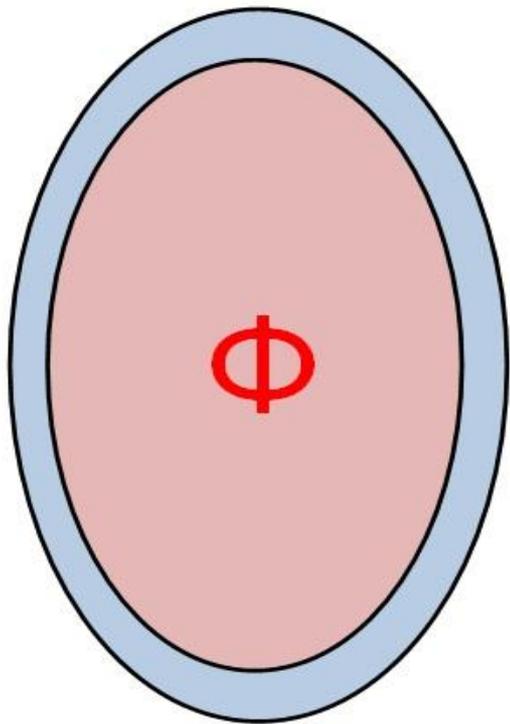
Загадочный домик



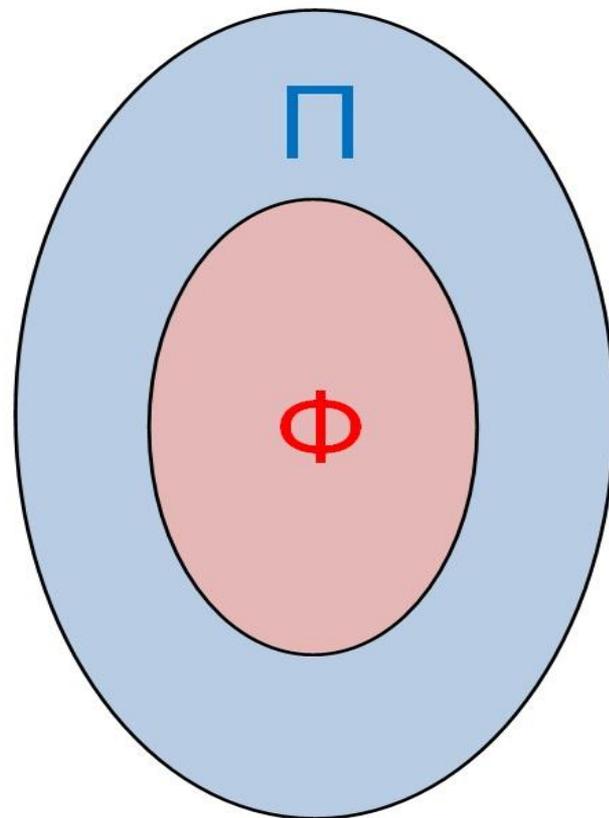
На следующем слайде представлена другая модель воображаемого и реального пространства. Розовый эллипс символизирует собой физический реальный мир, а голубой – обозначает психологическую ипостась человека. По мере развития воображения воображаемое пространство увеличивается и усложняется, наполняясь новыми образами.

При этом психологи выделяют три этапа (уровня) развития воображения.

3 – 4 года



6 – 7 лет



Первый уровень развития воображения

Ребенок 3 – 4 лет
создает образы с
опорой на
предметную
ситуацию



Ребенок строит что-то из кубиков. К нему подходит мама и спрашивает: «Что ты строишь?». «Дом», - отвечает ей ребенок. «Какой красивый у тебя получился дом», - говорит через некоторое время мама. «Это не дом, а машина», - поправляет малыш. «А где у твоей машины колоса?» – спрашивает мама через несколько минут. «Это не машина, а лодка, а у лодки не бывает колес», - отвечает ребенок.

Т.о. У ребенка нет четкого образа того, что он будет строить. Образ меняется вслед за изменением конструкции.

Второй уровень развития воображения

Ребенок 4 – 5 лет
создает образы с
опорой на
собственный опыт



«Как это облако похоже на бабушкину корову Сильву, - говорит пятилетняя девочка. – Кажется, что она голову наклонила и сейчас всю землю забодает».

В этом случае ребенок создает образ на основе собственного опыта. Это **второй уровень** развития воображения.

Ребенок, находящийся на **третьем уровне**, сначала создает замысел, а потом реализует его в игре. На фотографии ниже ледокол, на котором находилась экспедиция. Его «затерло» во льдах. Дети решили сделать стоянку в ожидании помощи. При этом они сначала все продумали и только потом построили.

Третий уровень развития воображения

Ребенок 5 – 7 лет
создает образы с
опорой на
собственный
замысел



А теперь попробуйте определить уровень развития воображения ребенка, который нашел на дороге палочку (с опорой на ответы детей).

«Выброси этот мусор», - сказала мама

Возможные ответы детей:

- «Это не мусор, а кусочек от моей машинки, которая сломалась. Пойдём скорее домой и ееотремонтируем»
- Ребенок говорит, что это ложка. Дома он начинает «мешать» в игрушечной кастрюльке мозаику, а потом втыкает палочку в эту же мозаику, вешает на нее яркую ленточку и нюхает.
- «Это же волшебная палочка. Ее фея потеряла. Сейчас я превращу эту ромашку в цветик-семицветик. Загадывай скорее желание».

Ниже приведен фрагмент из сказки «Золотой ключик». Определите, развито ли у Буратино воображение.

Сейчас мы займемся арифметикой... У Вас в кармане два яблока...

Буратино хитро подмигнул:

- Врете, ни одного.

Я говорю, - терпеливо повторила девочка, - предположим, что у Вас в кармане два яблока.

Некто взял у Вас одно яблоко. Сколько у вас осталось яблок?

Два.

Подумайте хорошенько.

Буратино сморщился, - так здорово подумал.

Два...

Почему?

Я же не отдам Некту яблоко, хоть он дерись!

У Вас нет никаких способностей к математике, - огорчением сказала девочка...

**Произвольность – это
способность ребенка
управлять своей
внутренней и внешней
деятельностью
(Л.С. Выготский)**

И при этом выполнять правила и управлять своими эмоциями. Здесь правила становятся собственными правилами ребенка, которые он выполняет с удовольствием.

В случае же, когда взрослый управляет поведением ребенка («Сиди тихо, не вертись! А то....») развивается воля взрослого, который обогащает собственный арсенал средств регуляции детского поведения. При этом у ребенка нет необходимости развивать собственную произвольность – ведь вместо его воли работает воля взрослого.

Эффективными средствами развития детской произвольности являются игровые средства. Например, ребенок балуется и всем мешает. «Давай, как будто, ты будешь нас охранять», -

говорит взрослый, и ребенок тут же входит в роль

Общение

Толковый словарь русского языка определяет **общение** как «взаимные сношения, деловую или дружескую связь».

Просто и по сути. И действительно, общение может носить как эмоционально-личностный, так и содержательный характер.

Про эмоционально-личностное (дружеское) общение все понятно, а суть содержательного (делового) общения следует уточнить.

Со-держательное обозначает то, что мы совместно держим предмет общения, в результате чего получаем определенный результат (Идею, план, чертеж....). Но для этого каждый из участников такого общения должен:

- Иметь собственную точку зрения
- Уметь аргументированно представлять ее и отстаивать
- Видеть и понимать позицию партнера по общению и обоснованно оппонировать ему
- Уметь согласовывать позиции в процессе общения.

Самооценка – это...

Способность
посмотреть на
себя со стороны,
с разных точек
зрения, а затем
отнестись к
результатам
самонаблюдени
я и их оценить



Но для того, чтобы это сделать, необходимо уметь отделять продукт своей деятельности от себя лично. Дошкольники начинают это делать только к концу дошкольного возраста, а до этого у них во всех планах положительное мироощущение, и поэтому, раз они хорошие, то и все, что они делают, тоже хорошо. И это прекрасно, но до определенного времени. Ведь в школе буквы должны быть ровными, а слова написаны без ошибок. И самое главное, ребенок сам должен видеть эти буквы и ошибки и сам должен хотеть их больше не делать, но при этом по-прежнему чувствовать себя хорошим. И если взрослым кажется, что самооценка ребенка будет развиваться в процессе внешнего оценивания, то они немного заблуждаются. Подлинная самооценка вырастает изнутри, как произвольность. Ведь мы не можем за ребенка ни покушать, ни послать. Точно также мы не можем за него совершить волевое усилие и посмотреть на него его глазами. Что же необходимо делать, чтобы у ребенка появилась подлинная самооценка? Об этом немного позже. А сейчас пришло время переходить к **игре**, внутри которой формируются базовые новообразования дошкольного

Когда же игра появляется на арене детского развития?

Для того, чтобы ответить на этот вопрос, следует понимать, что игра не может появиться, пока у ребенка не будет в руках волшебной палочки воображения. Значит воображение должно выделиться из числа других психических процессов до начала игры. Чем же знаменуется появление у ребенка воображения? Ответ очевиден. Появлением образов различных предметов, объектов окружающего мира, словом, всего, что окружает малыша. Поэтому и ведущая деятельность в раннем детстве – предметно-манипулятивная. Начиная с одного года, ребенок активно все тянет в рот, бросает, размазывает, рвет, проталкивает. При этом он не только получает представление о свойствах предметов и действиях с ними, но, прежде всего, работает над созданием образов этих предметов, пропуская каждый из них через свои пять органов чувств: он видит предмет, слышит, как он ударяется о пол или о ковер (разный звук), тактильно исследует предмет ручками и, конечно же, тянет в рот – вкус и тут же запах (хорошо, что рот находится

Да здравствует предметка!

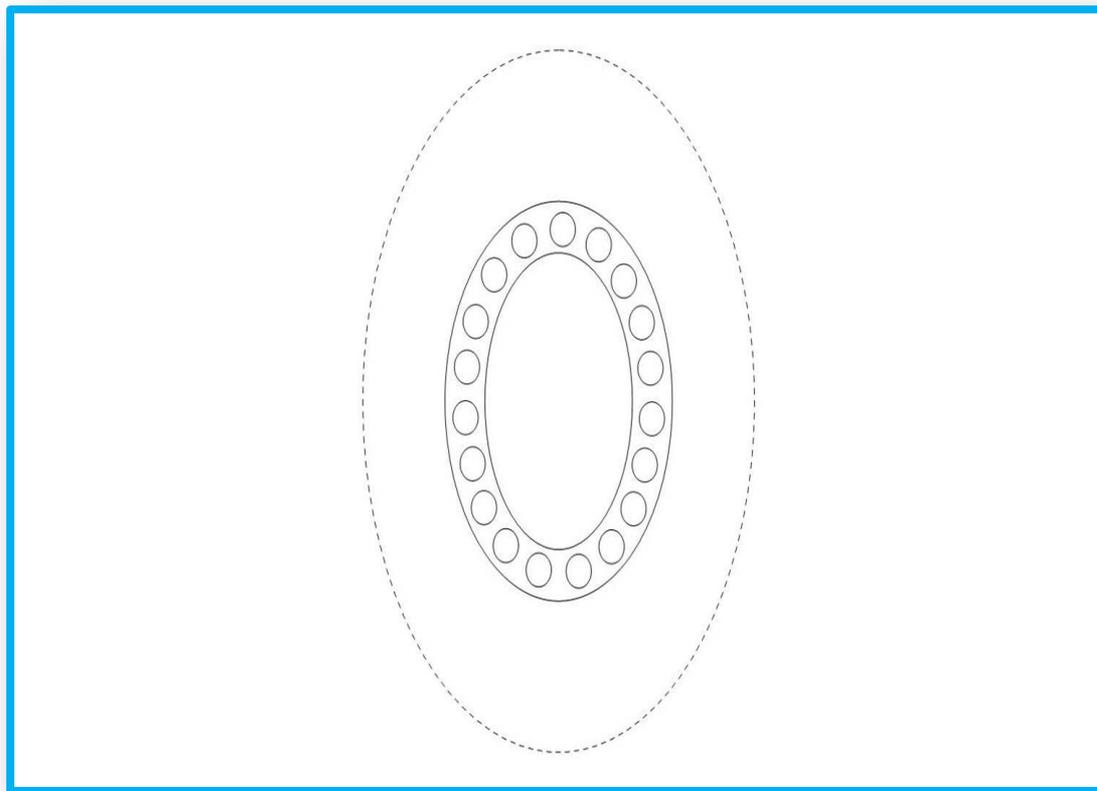


Содержание работы с детьми 1 – 3 лет

Предметы	Действия с предметами	Свойства предметов
<p><u>Сосуды и ёмкости</u> - банки, бутылки, стаканчики, коробки, мешки, сумки, лотки.</p> <p><u>Объёмные тела</u> - шар, куб, кольцо, цилиндр, параллелепипед, яйцо.</p> <p><u>Орудия</u> - ложки, черпаки, сита, сачки, воронки, кисточки, прищепки, игрушечные инструменты.</p> <p><u>Материалы</u> - бумага, фольга, ткани, вата, целлофан, резина, губки, мыло.</p> <p><u>Полифункциональные предметы</u> - верёвки, ленты, образные игрушки,</p> <p><u>Природные материалы</u> Камни, шишки, листья, ягоды, цветы, каштаны, жёлуди орехи ветки</p>	<p><u>Манипулятивные</u> - взять, ощупать, бросить, постучать, сжать.</p> <p><u>Предметные</u> - соединять и разъединять, проталкивать и вытаскивать, нанизывать, складывать и выкладывать, прокатывать, прятать и находить, тянуть и растягивать, вдавливать, развязывать - завязывать насыпать и высыпать, пересыпать, наливать и выливать, переливать, закапывать, поливать, красить, лепить.</p> <p><u>Простые орудийные</u> - забивать, просеивать, проталкивать и доставать палкой.</p>	<p><u>Размер</u> - большой, маленький.</p> <p><u>Форма</u> - мячик, кубик, кирпичик, бочонок, яйцо, кольцо.</p> <p><u>Цвет</u> - зелёный, жёлтый, синий, красный, чёрный, белый, фиолетовый, оранжевый.</p> <p><u>Барические</u> - лёгкий, тяжёлый.</p> <p><u>Фактура</u> - гладкий, шершавый, мягкий, твёрдый.</p> <p><u>Звуковые характеристики</u> - гремит - не гремит, шуршит, стучит</p> <p><u>Двигательные</u> - катится – не катится, прыгает, скользит, падает, летит, кружится.</p> <p><u>Гигроскопичность</u> - впитывает - не впитывает, мокрый - сухой.</p> <p><u>Растворимость</u> - окрашивание</p>

В результате манипуляций с предметами у ребенка появляются образы предметов. Вначале это как ком глины, из которого художник будет создавать свое произведение. По мере усложнения предметной деятельности очертания образов становятся более четкими и объемными. К трем годам у малыша уже есть определенный банк образов, которые пока неподвижны. Теперь нужен шкаф для этих образов, и этот шкаф появляется. Вы уже догадались, что шкаф – это тонкий ободок нарождающегося воображения, которое только начало выделяться из числа других психических процессов. Образы, которые находятся там, неподвижны. И среди них нет образа самого ребенка, который пока не может

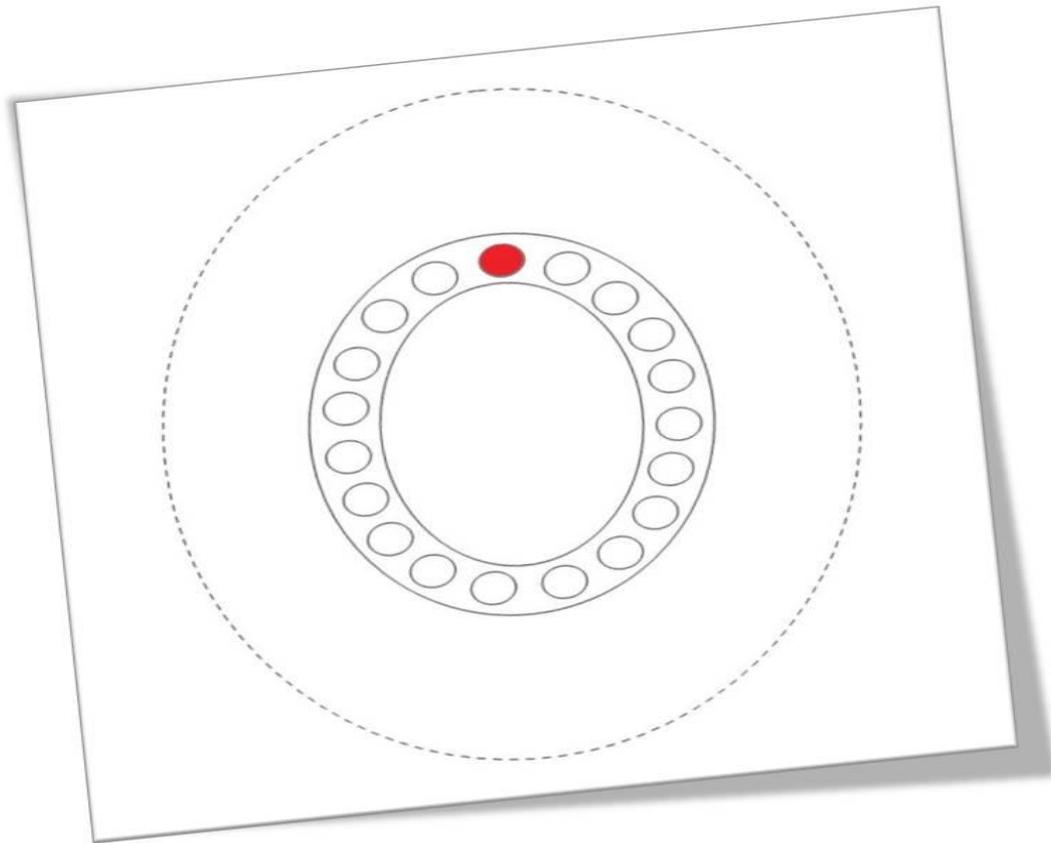
Волшебный шкаф для образов



Но в один прекрасный момент количество набранных ребенком образов переходит в качество его личностного развития: ребенок видит образ себя самого. Это время считается точкой рождения первого самосознания, воображения и совпадает с кризисом 3 лет.

Теперь ребенок способен себя представить и идентифицировать с людьми. Он видит, что похож на взрослых людей и малыш здесь и теперь хочет действовать так, как действуют взрослые в своей взрослой жизни. Возникает конфликт между классическим «Хочу!» ребенка и не менее классическим «Нельзя!» взрослого. Ведь у малыша нет ни социальных ни физических возможностей, чтобы действовать как взрослые люди. И ребенку ничего не остается, как начать эту взрослую жизнь проигрывать. Воображение приходит в действие и малыш шагает на первую ступеньку лесенки игры.

Точка рождения первого самосознания ... и воображения



SOS!

Кризис 3х лет?



Периодизация игровой деятельности



Сущность периодизации Е.Е. Кравцовой

Согласно периодизации игровой деятельности, разработанной Е.Е. Кравцовой, сюжетно-ролевая игра является центральной игрой дошкольного детства, потому что именно в этой игре закладываются психологические новообразования дошкольного возраста (воображение третьего уровня, произвольность, общение и самооценка). Кроме того, только в сюжетно-ролевой игре ребенок достигает своей цели: действовать так, как действуют взрослые в своей взрослой жизни.

В двух последующих играх (режиссерской игре по правилам и режиссерской игре высокого уровня) происходит развитие этих новообразований, а в двух предшествующих играх формируется база для возникновения сюжетно-ролевой игры:

- В режиссерской предметной игре манипуляции получает свое развитие сюжетная линия сюжетно-ролевой игры
- В образной игре развивается ролевая линия сюжетно-ролевой игры.

Режиссерская предметная игра манипуляция



Режиссерская предметная игра

манипуляция является возрастной игрой детей 3 – 4 лет, которые пока не умеют смотреть на себя играющего со стороны, и поэтому разворачивают игру в «театре на столе или на полу» (по принципу «Гулливвер в стране лилипутов»). Для этого ребенок использует мелкие игрушки и предметы-заместители. в качестве игровых персонажей, с которыми разыгрывает несложные житейские сюжеты на полу или на столе. Он озвучивает этих персонажей разными голосами с разными интонациями. При этом ребенок учится сочиняет **сюжет**

В режиссерской предметной игре манипуляции ребенок:

- Набрасывает эскиз своей будущей взрослой жизни.
- Использует в качестве игрового пространства небольшое и хорошо обозреваемое пространство на столе, на полу...
- Осваивает действия с предметами заместителями
- Осваивает искусство сюжетотворчества, разыгрывая в «театре на столе» небольшие житейские сюжеты
- Является режиссером, актером и зрителем одновременно.

Этапы развития режиссерской предметной игры манипуляции

1. Организация индивидуального игрового пространства каждого ребенка на полу и совместная обучающая игра со взрослым. При этом в качестве игровых персонажей используются небольшие мягкие игрушки. Иногда дети собираются для общей игры в свободном пространстве, после чего снова возвращаются в домики своих игрушек.
2. Организация совместной игры с группой детей на столе, когда у каждого есть небольшое индивидуальное пространство и свой игровой персонаж (небольшая игрушка или предмет заместитель). На этом этапе создается коллективный сюжет.
3. Самостоятельная игра ребенка в укромном уголке с использованием нескольких игровых персонажей (предметов заместителей). Это уже интимная игра ребенка, куда он никого не впускает (может даже разрушить игру, услышав шаги приближающегося взрослого)

В режиссерской предметной игре манипуляции

ребенок играет за игрушку, поэтому, включая его в игру, следует спрашивать не «Кем ты будешь?», а «За кого ты будешь играть?».

Здесь он является режиссером, актером и зрителем одновременно, но, как в любой игре, вначале становится зрителем, затем зрителем и актером, и только потом режиссером, актером и зрителем. Нужно уметь уважать позицию зрителя. Она необходима ребенку, чтобы он мог понаблюдать за игрой других, изучил способы, которые используют в играющие и примерил их на себя.

Не надо рассказывать про игру. В нее нужно играть, например, действуя от первого лица и используя монологи. Например, можно сказать; «Вышла лисичка погулять и встретила волка...» Но будет лучше, если мы обо всем узнаем из эмоционально окрашенного монолога той же лисы: «Чудная погода! И позавтракала я прекрасно! Почему только в лесу никого нет? Наверно, спят еще. Вот сони-засони. Да нет, не все спят. Вижу волчок – серый бочок сюда пробирается. Интересно, к кому это он идет?.....»

Вначале ведущая роль в игре принадлежит воспитателю. У него есть своя игрушка, которая достаточно активна. Воспитатель может начать игру сам. Дети, конечно же, соберутся возле в дд

Рядом с ним должны лежать другие игровые персонажи, которых могут взять дети. Во время игры воспитатель

Предлагает: «Кто хочет играть за мышку?» и дальше: «Мышка, приходи завтра ко мне на день рождения. Только подарок не забудь. Давай я тебе на ушко шепну, о чем я давно мечтаю....».

В игру обязательно следует вводить проблемы, чтобы поднять эмоциональный фон и выбрать вместе с детьми способы решения этих проблем. Это может быть дождь из газированной воды, пожар, который все вместе будут тушить.... А то поели – поспали – опять поели и..... живот заболел.....

Вначале режиссерской игры дети играют мелкими игрушками, потому что они не могут представить Мишку кубиком. Все со временем.

Хорошо работает на режиссерскую игру настольный театр. После спектакля все вместе могут проиграть его продолжение.

Периодизация игровой деятельности



Образная игра (в образе яйца динозавра)



Образная игра

Образная игра является возрастной игрой детей 4 – 5 лет и появляется на арене детского развития после полноценного формирования режиссерской предметной игры манипуляции. Теперь ребенок хочет почувствовать изнутри особенности игровых персонажей, которыми он ранее манипулировал. Для этого необходимо превратиться в них, т.е. войти в образ кошечки, собачки, ежа, зайца.... и др., а затем действовать так, как они действуют в реальной жизни. При этом у ребенка развивается ролевая линия сюжетно-ролевой игры.

В образной игре ребенок:

- Использует в качестве игрового пространства комнату.
- Осваивает способность входить в разные образы (животных, сказочных персонажей,) и идентифицироваться с ними
- Приобретает умение выделять и удерживать поведенческий контекст взятого на себя образа (правила)
- Осваивает способность фиксировать образы соответствующими атрибутами.

Образная игра проходит в своем развитии три этапа.

Этапы развития образной игры

1. Дети берут на себя образы ЖИВОТНЫХ.
2. Дети берут на себя образы сказочных персонажей.
3. Дети берут на себя образы людей.

Вначале дети входят в образы домашних животных (кошек и собак), потому что они за ними могут наблюдать, да и поведенческий контекст, например, кошечки очень прост: она ползает, мяукает, умывается.... Дети могут «завязать» в этих образах. Поэтому необходимо знакомить их с другими животными. Лучше всего подобрать для этого видео, где животное показано в естественной среде обитания и при этом действует. Дети тут же начнут имитацию. Затем можно создать среду обитания в группе вместе с детьми (из предметов ближайшего окружения) и начать играть с детьми, тоже превратившись в это животное. Здесь тоже нужны проблемы. Поэтому, если мы играем в зайчиков, можно ввести волка или охотника. Непременно нужны атрибуты, фиксирующие образы (уши, хвосты....). Параллельно можно организовывать такие игры как зоопарк, цирк....

Самое главное условие образной игры в животных – они не разговаривают. Иначе это не образная игра, а игра драматизация с волшебными животными. Эта игра не находится в линейке периодизации Е.Е. Кравцовой. Надо научить детей делать стоп-игру и договариваться, находясь не в игровом, а в реальном пространстве.

1 этап – в образе животных



Параллельно с образами животных дети берут на себя образы деревьев, камней, машин, цветов, которые можно проигрывать в отдельных этюдах.

На втором этапе игры дети входят в образы сказочных персонажей (феи, принцы, принцессы, герои современных мультфильмов.....). Им пока сложно имитировать человека во всем многообразии его жизни, а сказочные персонажи на то и сказочные, что у них есть определенные степени свободы (через волшебство).

Здесь надо понимать, что образная игра глубоко индивидуальна. Ребенок учиться проживать разные образы. Зачастую он ходит сам по себе и что-то представляет. Конечно

можно включать детей в игровой сюжет, но

2 этап – в образе сказочных персонажей



Наконец, приходит время, когда ребенок уже готов к имитации человека, но пока на уровне отображения его отдельных действий. Это тоже образная игра или точнее, образно-отобразительная игра, которую часто называют сюжетно-ролевой. Однако, между ними качественное различие. В сюжетно-ролевой игре ребенок не только имитирует, но и проживает свои роли. Здесь он не отражает солнечный свет, как Луна, а сам является источником игровой энергии.

Сюжетно-ролевая игра появляется на основе образно-отобразительной, в которой дети берут на себя образ человека.

3 этап – в образе людей



Периодизация игровой деятельности



Сюжетно-ролевая игра – это игра, в которой ребенок проигрывает (отображает, имитирует) окружающую его социальную действительность и «проживает» жизнь взрослых людей (внешнюю и внутреннюю).

Сюжетно-ролевая игра является возрастной игрой детей 5 – 6 лет. Она возникает в результате синтеза сюжетной и ролевой линий, сформированных в двух предыдущих играх. Теперь ребенок способен имитировать социальную жизнь людей, выбирая различные сюжеты и проигрывая разнообразные роли. В этой игре ребенок не только проигрывает, но и **«проживает»** жизнь взрослых людей (внешнюю и внутреннюю).

В сюжетно-ролевой игре ребенок:

- Активно оформляет свое игровое пространство в зависимости от сюжета, используя предметы ближайшего окружения в качестве заместителей
- Выбирает и проигрывает различные социальные сюжеты,
- Берет на себя роли людей и действует в их социальном поведенческом контексте
- Выделяет и удерживает правила игры
- Проблематизирует, развивает и обогащает игровой сюжет
- Включается в процессе игры в межролевое взаимодействие

Периодизация игровой деятельности



Игра по правилам – школа развития произвольности



Игра по правилам является возрастной игрой детей 6 – 7 лет. Она возникает на основе сюжетно-ролевой игры, в которой ребенок научился выделять и удерживать правила действующие в социальном мире и обрел свою собственную позицию (проиграв много ролей, ребенок начинает понимать, что своя позиция может быть не только у игрового персонажа, но и у него самого)

Теперь сюжет потерял свою привлекательность для ребенка – ему стали интересны правила, которые раньше были спрятаны за сюжетом игры. Таким образом, правила выходят на первый план, и ребенок учится их выделять, принимать и удерживать.

Кроме того, очень важным становится развитие умения управлять своими эмоциями, т.к. игры по правилам носят, преимущественно, соревновательный характер, а проигрывать нелегко.

В игре по правилам у ребенка оформляется и собственная смысловая позиция, которую он учится проявлять и отстаивать. Здесь же ребенок учится учитывать позицию

~~партнера по игре и перестраиваться в зависимости от ЭТОЙ~~

Динамика развития игры по правилам

- На заключительном этапе сюжетно-ролевой игры вводится более жесткое ограничение сюжета игры требованиями реальной жизни (дети в игре набирают реальный номер телефона, расплачиваются в магазине понарошечными деньгами, но соблюдают правила расчета....)
- Организация коллективной продуктивной деятельности детей. Эта деятельность направлена на формирование собственной смысловой позиции, которая возникает в ситуации дружеского спора при обсуждении какой-либо проблемы, когда необходимо представить свою точку зрения, выслушать мнение другого и согласовать позиции
- Введение простых подвижных, настольных дидактических, словесных и др. игр по правилам
- Введение игр по правилам, требующих выстраивания своих игровых действий с учетом позиции партнера (шашки, шахматы, морской бой и др.)
- Разработка детьми авторских игр по правилам

Периодизация игровой деятельности



Режиссерская игра высокого уровня



Режиссерская игра высокого уровня является возрастной игрой детей 7 лет. Она возникает после того, как ребенок полноценно прошел этап игры по правилам и наступило время, когда ему уже не нужен реальный партнер, потому что он может его себе представить. Игра уходит во внутренний план. В нее вновь возвращается сюжет, но теперь он более сложный и содержит различные проблемы и коллизии. Ребенок проживает его во внутреннем плане. Это мир грез и фантазий.

Благодаря режиссерской игре высокого уровня, у ребенка развивается способность смотреть на себя со стороны, из точки «вовне». При этом он видит свою недостаточность, которую уже не может компенсировать внутри дошкольного детства. Он стремится перейти от воображаемого уподобления взрослому в игре к реальному уподоблению через

обучение. Ребенок хочет и идти в школу!

Школьные годы чудесные.....



**Желаю Вам
встреч с новыми
интересными
людьми и с
самими собой!**