

Класификаци я игр

Игра как ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника

- В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности подростка.
- Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое подросток 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.

Целесообразность классификации игр

В педагогике делались неоднократные попытки изучить виды игр с учетом их функций в развитии детей, дать классификацию игр. Это необходимо для углубленного изучения природы игры, особенностей каждого ее вида, а также для того, чтобы определить их развивающее воздействие, педагогически грамотно используя в воспитательном процессе.

Зарубежные классификации игр

Ф. Фребель, будучи первым среди педагогов, кто выдвинул положение об игре как особом средстве воспитания, в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на развитие ума (умственные игры), внешних органов чувств (сенсорные игры), движений (моторные игры).

Зарубежные классификации игр

Характеристика видов игр по их педагогическому значению есть и у немецкого психолога К. Гроса:

- игры подвижные, умственные, сенсорные, развивающие волю отнесены К. Гросом к «играм обычных функций».
- Вторую группу игр, по его классификации, составляют «игры специальных функций». Эти игры представляют собой упражнения с целью совершенствования инстинктов (семейные игры, игры в охоту, ухаживание и др.).

Отечественные классификации игр:

П. Ф. Лесгафта, Н. К. Крупской

- Классификация, базирующаяся на степени самостоятельности и творчества детей в игре.
- Игры делятся на две группы : игры, придуманные самими детьми, и игры, придуманные взрослыми. Первые Крупская называла *творческими*, подчеркивая их главную особенность - самостоятельный характер. Такое название сохранилось и в традиционной для отечественной дошкольной педагогики классификации детских игр. Другую группу игр в этой классификации составляют *игры с правилами*.

Творческие игры

делятся на:

- режиссерские,
- сюжетно-ролевые,
- театрализованные,
- игры со строительным материалом,
- игра-фантазирование,
- хороводные,
- игры-эксперименты.

Игры с правилами

- делятся на:
 - дидактические,
 - развивающие,
 - подвижные,
 - спортивные игры,
- которые классифицируются с учетом разных оснований

Дидактические игры

Подразделяются:

- по **содержанию** (*математические, природоведческие, речевые и др.*),
- по **дидактическому материалу** (*игры с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные*).

Развивающие игры

относятся к интеллектуальным, искусственным, результативным, абстрактным (или символическим), являются своеобразным интеллектуальным тренингом.

Виды игр:

- **Игры на плоскостное и объемное моделирование:** сложи квадрат, игры-головоломки, танграм, уголки и др.
- **Игры на трансформацию (трансфигурацию, преобразование):** геометрические головоломки (из счетных палочек), на построение, изменение фигур (например, из определенного количества спичек лодку преобразовать в ракету), игрушки-трансформеры, квадрат В.В. Воскобовича.
- **Игры на комбинаторику, передвижение, замену мест:** паркетные, цветные панно.
- **Логические игры:** логические блоки Дьенеша и др.
- **Художественно-развивающие** – подбери палитру к картине, подбери схему к картине.

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.).

Есть и другая классификация подвижных игр:

- По происхождению – народные и авторские;
- По структуре – сюжетные и бессюжетные (с использованием моторных игрушек, с включением спортивных элементов);
- По характеру организации – без разделения играющих на команды и с делением;
- По типу основного движения – с бегом, с прыжками;
- По степени подвижности – малой, средней, большой.

Отечественные классификации игр:

С.Л. Новоселовой

- В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого).
- Выделяют три класса игр:
 - 1) игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), - самостоятельные игры:

игра-экспериментирование;

самостоятельные сюжетные игры:

сюжетно-отобразительные,

сюжетно-ролевые,

режиссерские,

театрализованные;

Отечественные классификации

игр:

С.Л. Новоселовой

- 2) игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательными целями:

игры обучающие:

дидактические,
сюжетно-дидактические,
подвижные;

досуговые игры:

игры-забавы,
игры-развлечения,
интеллектуальные,
празднично-карнавальные,
театрально-постановочные;

Отечественные классификации игр: С.Л. Новоселовой

- 3) игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей.

Отечественные классификации игр: Н.А. Коротковой

- Игра - как представление – сюжетные;
- Игра - как борьба за что-то – игры с правилами.
- Каждый из этих видов развивается независимо и параллельно.

Сюжетные игры

1. Воображаемая ситуация и каждый играющий ее придерживается.
2. Отсутствие предметного результата.
3. Диапазон от индивидуальной до совместной.
4. Во времени поступательна, она движется.
5. Отношение сопричастности, если игра совместная.

Виды сюжетных игр

- режиссерские,
- сюжетно-ролевые,
- театрализованные,
- игры со строительным материалом,
- игра-фантазирование

Игры с правилами

1. Наличие специфического результата – выигрыша.
2. Наличие формулированных правил.
3. Игры с правилами – всегда совместная деятельность.
4. Разворачивается циклично.
5. Отношения между участниками - соперничества.

Разновидность игр с правилами

- На физическую компетенцию.
- На умственную компетенцию (стратегические).
- На удачу.
- Могут быть смешанные. Например, «Домино» - и стратегические и на удачу.

Структура игры с правилами

Процесс игры

- 1. Начало игры.
- 2. Реализация цикла игры.
- 3. Фиксация выигрыша.
- 4. Перераспределение фиксации для следующего кона (по очереди ход, кто выиграет).

Структура игры с правилами

Типы правил

- 1.Общенормативные правила (жребий).
- 2.Конкретные правила действия.
- 3.Определение выигрыша.
- 4.Кто выиграл, тот будет первый.

Развивающее значение разное

- В сюжетных играх развивается воображение, способность ориентироваться в смыслах человеческой деятельности, способность понимать другого.
- В играх с правилами развивается нормативная регуляция поведения, стремление к достижению.