

**«ФГОС ДО: игра как особое  
пространство развития ребенка»**

# Что такое игра?

«Игра» - обширный круг человеческих действий:

- С одной стороны, не претендующих на тяжелую работу;
- С другой стороны, доставляющих людям веселье и удовольствие.

**Форма человеческих действий или взаимодействий, в которой человек выходит за рамки своих обычных функций или утилитарного употребления предметов. (филос.)**

# Классификация 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**, первый 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. Гросса**:
- игры подвижные, умственные, сенсорные, развивающие волю отнесены К. Гроссом 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 панно, цветное 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 деятельности.
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 - соперничество.

# 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 игры 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.

# **Игра влияет на развитие различных компетенций у детей дошкольного возраста:**

- **развитие эмоциональной и коммуникативной сфер**
- **на развитие символического мышления,**
- **на развитие произвольности и саморегуляции поведения,**
- **закладывает основы рефлексивных и метакогнитивных способностей.**

## **Термин «игра» включает в себя разнообразные категории игр в том числе**

- Подвижные игры
- Игры с предметами
- Строительные игры
- Компьютерные и видео игры
- Настольные игры
- Игры с правилами
- Сюжетно-ролевые игры



- Эти категории различаются по тому, какое именно **влияние игра оказывает на развитие ребенка.** Кроме того, развивающее влияние игры зависит от возраста ребенка.
- Так, например, **игры с предметами, состоящие по преимуществу из обследования предметов и манипулирования ими, крайне важны для развития детей раннего возраста.**

- Однако если такой вид игры остается доминирующим у старших дошкольников, эти дети могут не полностью развить компетенции

(например, коммуникативные), которые наиболее успешно поддерживаются другими видами игры.

# Траектория развития игры

Направления развития игры включают в себя переход

- От игры исключительно с реалистичным игровым материалом к использованию все более разнообразных многофункциональных предметов-заместителей

- От игры с ограниченным количеством сюжетов – к игре с разнообразными сюжетами, развивающимися и изменяющимися по ходу игры.
- Такой переход не свойственен исключительно ролевым играм, а может происходить и в других типах игры. **Например,** в строительных играх, дети начинают с постройки простых и однотипных сооружений (башенок) и постепенно осваивают строительство различных зданий, мостов, дорог, и т.д.

- **От игры без правил – к игре с правилами.**  
При этом само развитие правил также идет по разным направлениям: от простых - к сложным; от скрытых – к явным; от правил, задаваемых извне – к правилам, задаваемым самими детьми.

- **От игры в одиночку – к игре со сверстниками.** С одной стороны может возрастать количество детей, одновременно участвующих в игре и способных координировать между собой свои роли, сценарии и использование игрового материала.

С другой стороны изменяется характер взаимоотношений детей в игре: **от «игры рядом» - к «игре вместе».**

- От игры, задаваемой имеющимися материалами и организацией среды– к игре, в которой дети сами организуют среду и выбирают или изготавливают материалы, согласно их собственным идеям.

- От игры, существующей на протяжении **нескольких минут** – к игре, разворачивающейся на протяжении **нескольких часов, дней или даже недель**. При этом от одного игрового эпизода к другому сохраняется определенная преемственность ролей, тем и игровых сценариев.



# **В чем состоит педагогическая поддержка игры**

**Роль взрослого состоит в предоставлении детям времени для игры и в организации среды.**

- Предоставление ребенку времени для игры, игрового материала и т.д. способствует поддержанию игры на уже сложившемся уровне и иногда ее дальнейшему развитию.
- Последнее возможно, однако, только в тех случаях, когда в группе детей присутствует достаточно много игровых «менторов», которые способны демонстрировать сверстникам более развитые модели игры и вовлекать их в участие в более развернутых игровых сценариях

- В случае отсутствия таких «менторов» ограничение роли взрослого предоставлением игрового материала не приводит к спонтанному саморазвитию игры, а иногда напротив, приводит к ее распаду.
- Зачастую такое представление воспитателей об игре сочетается с представлением о том, что любое вмешательство взрослого пагубно отражается на протекании игры, в результате чего воспитатель принимает позицию «невмешательства» за исключением случаев, когда конфликты детей в ходе игры принимают особо острый характер и не могут быть разрешены без помощи взрослого.

- **Роль взрослого состоит в наблюдении за детской игрой с тем, чтобы при удобном случае воспользоваться игровой ситуацией для представления учебного содержания.**
- В отличие от первого, такой взгляд не предполагает самоценности детской игры, а рассматривает ее с утилитарных позиций как средство достижения более важных учебно-воспитательных задач.
- Подобное вмешательство в игру, как правило, препятствует ее развитию, как в данный момент, так и в долгосрочной перспективе.

- Воспитатели, придерживающиеся подобных взглядов на свободную игру, более склонны замещать ее другим видами деятельности, которые, хотя и могут включать в себя игровые приемы, будут, тем не менее, направлены на выполнения задач, поставленных взрослым.

- Для обеспечения полноценного развития игры в условиях дошкольного учреждения, необходим пересмотр представлений о том, какую же роль играет взрослый применительно к различным уровням развития игры.

**1. Роль взрослого состоит в способствовании развитию у детей таких базисных компонентов игры как игровые действия и использование предметов-заместителей.**

- 2. Далее фокус перемещается на развитие у детей представления о роли и связанных с ней ролевой речи и игровых действий. При этом отдельные игровые действия выстраиваются в развернутые цепочки действий, образуя своего рода «мини-сценарии».

- По мере того как дети начинают разыгрывать ролевые взаимоотношения, эти мини-сценарии координируются со сценариями, соответствующими другим ролям, превращаясь в итоге в развернутые сценарии, отражающие многообразие сюжетов.

## **Педагогическая поддержка игры может применять следующие формы**

- **Демонстрация символических способов действия с предметом**(включая реальный предмет, игрушку и неоформленный или многофункциональный игровой материал).
- **Словесное обозначение действий** ребенка в целях придания этому действию игрового характера.



- **Словесное обозначение** действий ребенка в целях установление соответствия между этими действиями и конкретной ролью.
- **Демонстрация ролевой речи** (от отдельных высказываний до развернутых диалогов).
- **Расширение и обогащение знаний детей**, необходимых для развития игровых тем (посредством чтения книг, показа видео, организации экскурсий и выступлений специальных гостей).

- **Помощь детям в изготовлении нового игрового материала** или воспользовании имеющегося материала в новой функции (включая совместное изготовление материала дома с родителями в качестве семейного проекта).
- **Предыгровая практика**, состоящая в обсуждении и проигрывании разнообразных мини-сценариев

- **Организация и проведение планирования игры** (в устной, рисуночной или письменной форме) с последующим обсуждением детских планов и того, как они этим планам следуют.
- **Индивидуальная работа** с детьми, играющими на более высоком уровне, чем их сверстники, в целях последующего использования этих детей в роли игровых «менторов».