

Игра

в педагогическом процессе детского сада в условиях ФГОС ДО



Игра в содержании ФГОС ДО

I. Общие положения

Один из **основных принципов Стандарта:**

- реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, **прежде всего в форме игры**, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка. (п. 1.2. (4))

**ФЕДЕРАЛЬНЫЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ**

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ СТАНДАРТ
ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Действует с 1 января 2014 года

Игра в содержании ФГОС ДО

II. Требования к структуре образовательной программы дошкольного образования и ее объему

содержание образовательных областей

определяется целями и задачами Программы и **может реализовываться в различных видах деятельности** (общении, **игре**, познавательно-исследовательской деятельности - как сквозных механизмах развития ребенка)

Также обозначено, **какие именно игры организуются в рамках реализации программы**

- ▶ «в раннем возрасте (1 год - 3 года) - ... игры с составными и динамическими игрушками;
- ▶ для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевою игру, игру с правилами и другие виды игры...» (2.7.)

Игра в содержании ФГОС ДО

III. Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования

«Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста», среди которых:

- ✚ создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;
- ✚ поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);
- ✚ поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства (3.2.5. (2, 4))

Игра в содержании ФГОС ДО

IV. Требования к результатам освоения основной образовательной программы дошкольного образования

Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования:

- ✓ проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.;
- ✓ активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх;
- ✓ ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. (4.6.)

Для реализации образовательной программы, построенной на игре, **дети должны уметь играть.**

Для того чтобы выполнить свою ведущую роль и действительно стать средством развития ценных личностных качеств, **сама игра должна иметь определённый уровень развития, соответствующий возрасту.**



Классификация игр для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирование	Игры с природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Игры-общение с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самостоятельные игры	Сюжетно-отобразительные игры		+	+							
		Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+	+			
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные самостоятельные игры					+	+	+	+	+	+
	Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Обучающие игры	Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+			
			Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+	+		
Подвижные игры				+	+	+	+	+	+	+	+	
Музыкальные игры				+	+	+	+	+	+	+	+	
Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)						+	+	+	+	+	+	
Досуговые игры		Игры интеллектуальные					+	+	+	+	+	
		Игры-забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	
		Игры-развлечения				+	+	+	+	+	+	
		Театральные игры					+	+	+	+	+	
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+	+	+	+	
Компьютерные игры				+	+	+	+	+	+			
Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Обрядовые игры	Культовые игры							+	+	+	
		Семейные игры			+	+	+	+	+	+	+	
		Сезонные игры			+	+	+	+	+	+	+	
	Тренинговые игры	Интеллектуальные игры					+	+	+	+	+	
		Сенсо-моторные игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
		Адаптивные игры			+	+	+	+	+	+	+	
	Досуговые игры	Игрища						+	+	+	+	
		Тихие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
		Забавляющие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
		Развлекающие игры			+	+	+	+	+	+	+	

Только самодеятельные игры представляют собой ведущую деятельность и имеют решающее значение для детского развития. Как видно из таблицы, они не ограничены рамками сюжетно-ролевой игры, а представлены целым рядом подвидов, что подтверждает положение о том, что не только сюжетно-ролевая игра является ведущей деятельностью.

Однако такие игры не возникают сами собой, «на пустом месте». Для их появления и успешного развития игровой опыт ребёнка обязательно должен включать игры двух других классов.



Что такое инициатива в игре?

◆ Инициатива в игре

ею обладает тот, кому принадлежат цели, способы и средства реализации данной игры

◆ Инициатор игры

тот, кто начал (предложил) игру. Он не определяет вид игры



Игра как деятельность

- Характеризуется целостностью - от мотива до способа действия (*ребенок играет, потому что он этого хочет, он играет в то, во что хочет, и играет так, как хочет*).
- Характеризуется эмоциональной насыщенностью, удовольствием от **процесса**, а не от **результата**.
- Развивается и меняет формы по мере развития (*от развернутой внешней предметной деятельности до свернутой внутренней деятельности*). В сформированном виде может существовать как действие в составе других видов деятельности.
- В игре как деятельности формируются **ОСНОВНЫЕ ВОЗРАСТНЫЕ НОВООБРАЗОВАНИЯ**



Игра представляет собой ведущую деятельность, потому что в игре

1

- **всестороннее развитие**

2

- **формируются возрастные новообразования**

3

- **происходит успешная социализация ребёнка**

4

- **ребёнок готовится к школе**

Что формируется в игре?

Основные новообразования дошкольного возраста, значимые с точки зрения успешности обучения ребенка в школе:



формирование внутреннего плана деятельности

формирование знаковой деятельности

формирование произвольности

преодоление эгоцентрической позиции

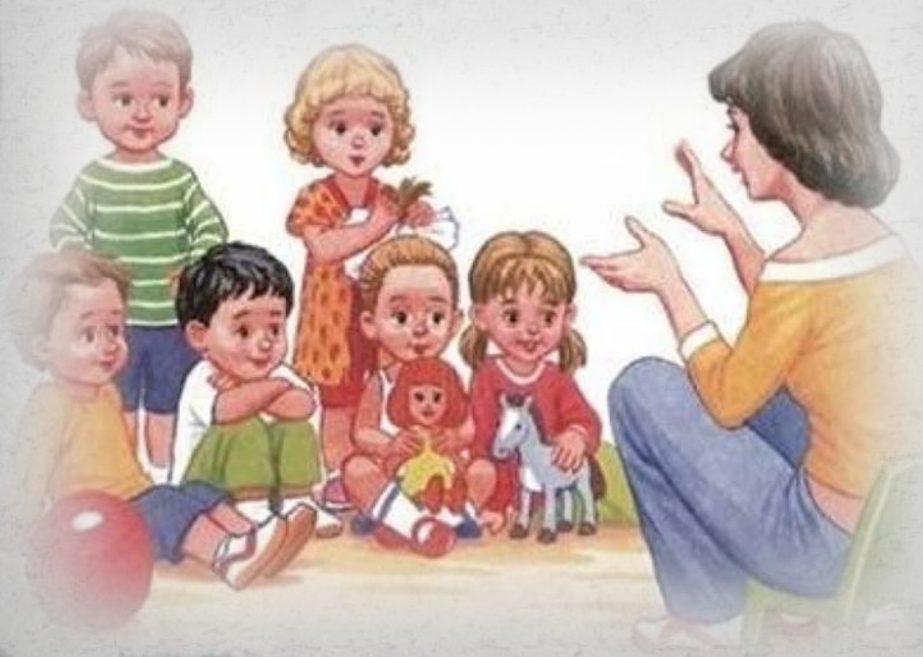
формирование познавательного мотива

формирование способности к организации самостоятельной и совместной деятельности

Нужно ли учить детей играть?

- *«Игре надо учить, особенно в раннем детстве, об этом следует заявлять достаточно смело. Но учить можно по-разному. Нельзя построить образец, который должен получиться в итоге развития, и навязать его ребёнку. Прежде всего, это не получится, а если и получится, то не будет игрой. Игра превратится в занятие».*

(Ф.И.Фрадкина. В кн.: Психология и педагогика игры дошкольника. – М.: Просвещение, 1966. – С. 290)



Если организованных игр не будет вовсе – современный ребёнок может не получить необходимого игрового опыта. Если работа педагога ограничится только организацией подобного рода игр – ребёнок так и не научится играть сам.

Игра в образовательной программе ДО

Непосредственно -
образовательная
деятельность

- организация дидактических игр в соответствии с содержанием образовательной работы по образовательным областям

Образовательная
деятельность в
режиме дня

- организация досуговых, подвижных, театрализованных игр, игр с правилами, организация совместных с педагогом сюжетных игр

Свободная
деятельность

- педагогическая поддержка самостоятельных детских игр (сюжетно-ролевых, режиссерских, игр-экспериментирований), а также организуемых по инициативе самих детей игр с правилами, подвижных, досуговых, народных

Работа по педагогической поддержке самодеятельной игры воспитанников

- **Группа раннего возраста** – приобщение детей к разным играм (предметным (в т.ч. с составными и динамическими игрушками), сюжетным, подвижным), перевод предметных действий в действия смысловые в контексте игровой ситуации.
- **2-я младшая группа** – обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослым игры (индивидуальные и малыми подгруппами), формирование и развитие игровых действий, игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.
- **Средняя группа** – освоение и развитие ролевого поведения, поддержка игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, подвижным, досуговым, театрализованным, народным играм.

Работа по педагогической поддержке самодеятельной игры воспитанников

- **Старшая группа** – обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с воспитателем игры подгруппами, создание условий и поддержка самодеятельной игры детей, приобщение детей к разным видам игр (подвижным, с правилами, досуговым, дидактическим, народным, интеллектуальным и др.)
- **Подготовительная** – формирование и педагогическая поддержка детского коллектива как играющего детского сообщества, поддержка самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми игр разных видов; поддержка перехода к играм-диалогам, играм-фантазированию, играм в самодельной предметной среде.

Комплексный метод педагогической поддержки самодеятельных игр



Обогащение игровой культуры

- ❖ «воспитателю следует организовывать с детьми игры разных видов, обогащая игровой опыт детей»;
- ❖ «воспитателю следует позаботиться о том, чтобы самостоятельные сюжетные игры имели приоритетное значение, чтобы дети преимущественно играли в них».

Организация сюжетных дидактических игр – это только полдела. Вторая (а по значимости – первая) необходимая часть работы, без которой все наши усилия будут сведены на нет – это создание условий и предоставление достаточного времени для самостоятельных игр детей



Принципы усложнения игрового сюжета

В норме коллективная режиссёрская игра, а также сюжетно-ролевая игра детей при наличии отдельных играющих подгрупп, может развиваться «очагово»: небольшие группы детей организуют свои игровые пространства, которые по ходу совместной игры пересекаются и снова расходятся, перегруппировываясь в совершенно ином порядке. Задача воспитателя – учить детей устанавливать и поддерживать смысловые связи между разными сюжетными линиями, независимо от того, сходятся ли они на данный момент или расходятся; учитывать игровые сюжеты других групп, чтобы, при необходимости, использовать их для решения собственных игровых задач. Не следует пытаться объединить всех детей в рамках единой сюжетной линии, лучше поддерживать несколько.



Принципы усложнения игрового сюжета

В рамках каждой отдельной сюжетной линии также возможно усложнение ее структуры за счет использования разных сюжетных моделей. К наиболее распространенным относятся:

- постановка цели и движение к ней через трудности (препятствия со знаком «-») и отвлечения (препятствия со знаком «+»), которые герою нужно преодолеть по пути к главной цели. Классические народные, а также многие авторские сказки служат прекрасной моделью построения таких сюжетов;
- организация сюжетной линии, в которой по ходу игры необходимо учитывать не только цели, интересы и задачи своего персонажа (или персонажей), а также цели и интересы других персонажей, независимо от того, играет ли «за них» один ребёнок или разные дети. Дети нередко договариваются о таких ситуациях в самодеятельных играх: «А, давай, твоя, как будто, не знала, и....», «А моя, пусть, не догадалась, что они...». Модель: комедия положений;
- возврат по ходу развития сюжета к происходившим ранее событиям (либо в плане воспоминаний, либо в связи с тем, что они начинают как-то влиять на текущие события) или прогнозирование события – как в рамках развивающегося сюжета («А если ты так сделаешь, то тогда произойдет...»), так и в плане предварительного планирования игрового сюжета детьми. Моделью сюжета с прогнозированием событий служат некоторые легенды и эпосы разных народов.

Игровая задача

➤ это система условий, в которой задаётся (или создаётся) мнимая цель, понятная ребёнку по его жизненному опыту, направленная на воспроизведение действительности игровыми способами и средствами



Элементы развивающей предметной среды, отвечающие требованиям трансформируемости, полифункциональности, вариативности, доступности и безопасности

Для детей раннего – среднего дошкольного возраста:

предметы-заместители

Для детей среднего – старшего дошкольного возраста:

модульная среда

- ❖ является большим конструктором, из которого можно делать разнообразные постройки для игры;
- ❖ является универсальным «заместителем», ее элементы могут обозначать все, что требуется детям по сюжету игры.

Для детей старшего дошкольного возраста:

самодельная, в т.ч. «макетная» среда



Игрушка-самоделка в педпроцессе ДОО

- У детей старшего дошкольного возраста (что подтверждено наблюдениями и исследованиями) возрастает интерес к реалистической игрушке. Предмет-заместитель не устраивает ребенка. Имеющиеся игрушки также не всегда соответствуют его замыслам. Из этой ситуации существует два выхода: либо бесконечное «купи», либо ребенок начинает создавать игрушки сам.
- Умение самостоятельно создать необходимую игрушку – это умение создать ОРУДИЕ своей деятельности, это умение организовать собственную деятельность в соответствии со своими потребностями.
- Воспитательное значение самодельных игрушек известно давно. Д.В.Менджеричка отмечала, что «самодельные игрушки необходимы даже при самом богатом оборудовании». И она же замечала, что «в наших детских садах много самодельных игрушек, но они в большинстве случаев изготавливаются взрослыми, причём иногда даже не употребляются в игре, а стоят на выставке. *И в этом сказывается непонимание особенностей ребёнка, который стремится делать всё сам*».
- Самостоятельное изготовление ребёнком необходимых игрушек полностью разрешает противоречие между широтой игровых интересов и стремлением к реалистичной игрушке. Одновременно подобно предмету-заместителю, игрушка-самоделка позволяет строить игру, отталкиваясь не от наличной среды, а от замысла, т.е. от задач и потребностей, от образа мира самого ребёнка.
- Создание игрушки-самоделки – это не вектор «сделали – поиграли». Это вектор «играю – делаю для игры».

Игровой макет, создаваемый самими детьми с помощью педагога, как элемент развивающей предметно-игровой среды детства, полностью отвечает требованиям к развивающей предметно-игровой среде, поскольку он:

- Представляет собой вариант организации обобщенной многофункциональной среды, позволяющей организовать игру на разные темы и сюжеты.
- Удобен для организации игр, продолжающихся в течение длительного времени (игра в среде, создаваемой ребенком «здесь и сейчас» чаще всего разрушается и не возобновляется). Позволяет организовать структурно сложные сюжетные игры.
- Позволяет ребенку найти максимально комфортное для него место в ходе общей совместной деятельности (одни дети активно развивают сюжет, действуя игрушками или реализуя ролевые диалоги, другие комментируют происходящее и предлагают советы по дальнейшему развитию сюжета, третьи активно включаются в создание предметной среды игры, четвертые наблюдают; при этом дети легко меняют свою позицию в игре, свободно переходя от одной деятельности к другой).
- Активизирует проектное мышление ребенка, его ручные умения, способствует обобщению опыта конструктивной деятельности, т.к. все эти навыки отрабатываются в ситуации высоко мотивированной деятельности.
- Позволяет организовывать различного рода дидактические игры (на историческую или географическую тематику), в которых практическое применение знаний детей способствует их переводу с поверхностного уровня ознакомления на глубинный уровень понимания.

Проблемы использования макетной среды

Организуя макетную игровую среду с детьми дошкольного возраста, следует помнить о некоторых ограничениях при использовании макетов.

➤ Во-первых, макетная среда (любая: и самодельная, и полностью готовая) может оказаться не вполне подходящим вариантом организации игры для плохо играющих детей. Они с удовольствием обыгрывают макет, но не могут организовать игру вне макета. Для них макет будет прекрасной основой для проведения игровых занятий, но затем следует отойти от макетной игровой среды, перейдя на варианты организации игры с помощью предметов-заместителей. Впоследствии можно будет вернуться к играм в макетах, постепенно переходя к их самодельным вариантам.

➤ Во-вторых, макет может в определённой степени ограничивать тематику режиссёрской игры, поскольку он плохо трансформируем. Пожалуй, только ландшафтные модели изначально предполагают достаточно широкий спектр возможных тем. Создание разных по тематике макетов, решает проблему лишь отчасти, т.к. но они могут ограничивать проявление игровой инициативы ребёнка, подобно тому, как это делает тематический игровой уголок.

➤ В-третьих, излишнее внимание к процессу создания макета, может происходить в ущерб развитию самой игры, переключая внимание педагога и детей на продуктивную деятельность.

Замечательно, если ребёнок умеет создавать при необходимости различные игровые макеты, но при этом он должен уметь организовать режиссёрскую игру и вне макетной среды.

Где искать информацию по проблеме игры и развивающей предметной среды?

1. Пособие «Развитие игры детей [2-7 лет]» (авторы: Трифонова Е.В., Волкова Е.М., Иванкова Р.И., Качанова И.А.)

Разделы:

- **Основные проблемы игровой деятельности**, в котором рассматриваются основные проблемы детской игры, актуальные на сегодняшний день, представлен современный подход к организации разных видов детской игры в условиях ДОО.
- **Организация игры детей разных возрастов в условиях ДОО** адресован воспитателям, работающим по Примерной основной общеобразовательной программе дошкольного образования «Истоки». Он написан в полном соответствии с содержанием комплексного тематического планирования, разработанного сотрудниками НИИ дошкольного образования им. А.В.Запорожца, и содержит материалы для организации игр в течение каждой недели для каждого возрастного периода (для детей 2-3, 3-4, 4-5, 5-6 и 6-7 лет).
- **Приложение** с описаниями рекомендуемых подвижных, традиционных и досуговых игр

Где искать информацию по проблеме игры и развивающей предметной среды?

2. Сайт **Игра**. Научный подход С.Л. Новосёловой

На сайте выложены доступные для чтения и скачивания материалы по проблеме игровой деятельности дошкольников, представляющие направление исследований, реализованное в НИИ дошкольного воспитания АПН СССР, впоследствии в Центре "Дошкольное детство" им.А.В.Запорожца крупным ученым, психологом, доктором наук, исследователем-эволюционистом Светланой Леонидовной Новоселовой, а также сотрудниками ее лаборатории и аспирантами.

На настоящий момент на сайте представлено свыше 100 статей и брошюр, включая книги: *Игра дошкольника, Игры, игрушки и игровое оборудование для дошкольных образовательных учреждений, Система «Модуль - игра», Развивающая предметная среда, Родителям о детских играх и игрушках, Компьютерный мир дошкольника* и др.

www.IgraShkolaSLNovoselovoy.narod.ru

школа с.л.новоселовой — Яндекс: нашлось 282 тыс. ответов - Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

Mail.Ru: почта, поиск в интернете, н... x школа с.л.новоселовой — Яндекс: ... x +

← → Яндекс yandex.ru/yandsearch?clid=48994&lr=213&text=школа+с.л.новоселовой ☆ ▾ ↻

Интернет-помощник Нигма - интеллектуа... Mail.Ru JTV mgppu on Justin.tv Поиск научной инфо... Дошкольное образо

mail.ru школа с.л.новоселовой Найти! АА Почта Одноклассники Мой мир >> 0,00

Поиск Почта Карты Маркет Новости Словари Блоги Видео Картинки ещё

Яндекс

Нашлось
282 тыс. ответов

школа с.л.новоселовой

в найденном в Москве

Найти

[расширенный поиск](#)

[Новости / Главная / Игра. Школа С.Л.Новоселовой](#)

Новоселова С.Л. Индивидуальное, этническое и всеобщее в психологическом содержании традиционных (народных) игр и игрушек ... Трифонова Е.В. Самодетельная игра и ее влияние на последующую успешность ребенка в школе. // Сайт Департамента образования города...

[igrashkolaslnovoselovoy.narod.ru > novosti/](#) копия ещё

W [Новосёлова, Светлана Леонидовна — Википедия](#)

В девятом классе, в московской школе, где училась Новосёлова, появился новый предмет — психология, который стала преподавать аспирант из Психологического института — Елена ... Так, ещё школьницей, С. Л. Новосёлова начала свои исследования интеллекта обезьян.

[ru.wikipedia.org > ...Новосёлова, Светлана Леонидовна](#)

[Разместит
«школа...»](#)

[«школа...»](#)



[Все карти](#)

Главная страница



Игра

Научный подход С.Л.Новосёловой

Главная

[Новоселова Светлана
Леонидовна](#)

[Биография,
воспоминания](#)

[Зворыгина Екатерина
Васильевна](#)

[Гаспарова Елена
Михайловна](#)

[Саар Айно Даниэловна](#)

[Пенева Любослава
Димитровна](#)

[Комарова Надежда
Федоровна](#)

[Гринявичене Нийоле-
Эляна Тадовна](#)

[Петку Галина Павловна](#)

[Нарбашева Мехри
Ачиловна](#)

[Асадулаева Назият
Абусупияновна](#)

[Купецкова Елена
Федоровна](#)

[Черная Анна Викторовна](#)

[Касаткина Елена
Ивановна](#)

[Качанова Ирина
Александровна](#)

О сайте

На сайте представлены доступные для чтения и скачивания материалы по проблеме игровой деятельности дошкольников, представляющие направление исследований, реализованное в НИИ дошкольного воспитания АПН СССР, впоследствии в Центре "Дошкольное детство" им.А.В.Запорожца крупным ученым, психологом, доктором наук, исследователем-эволюционистом Светланой Леонидовной Новоселовой, а также сотрудниками ее лаборатории и аспирантами.

Сайт был создан с целью сделать доступным богатое научное наследие С.Л. Новоселовой, поскольку многие работы малоизвестны или стали практически библиографическими раритетами. Наш сайт будет пополняться информацией постепенно, по мере нахождения и оцифровки работ.

Заходите в раздел «**Новости**». Там мы будем регулярно сообщать об изменениях и дополнениях на нашем сайте!

Спасибо за внимание!