

Тема 1.
Теоретические основы
игровой деятельности

РЕПОЗИТОРИЙ ВГУ

Функции игровой деятельности:

- ◆ социокультурная,
- ◆ функция межнациональной коммуникации,
- ◆ функция самореализации человека в игре,
- ◆ коммуникативная,
- ◆ диагностическая,
- ◆ терапевтическая,
- ◆ коррекционная,
- ◆ развлекательная

Значение игры в развитии детей дошкольного возраста.

- 1. Развитие мотивационно-потребностной сферы.*
- 2. Развитие познавательных процессов.*
- 3. Развитие и совершенствование движений ребенка.*
- 4. Формирование произвольного поведения.*
- 5. Формирование моральных привычек и нравственной регуляции поведения.*

Основные новообразования дошкольного возраста:

- ◆ возникновение новых осознанных мотивов «быть как взрослый» и феномена соподчиненности (иерархии) мотивов.
- ◆ начало развития произвольности – способности приостанавливать аффективную реакцию для оценки и прогнозирования ситуации;
- ◆ развитие наглядно-действенного и появление наглядно-образного мышления.
- ◆ нравственное развитие – переход от простого принятия нравственных норм к их осознанию.
- ◆ способность к обобщению переживаний – появление устойчивых эмоциональных проявлений, т.е. чувств.
- ◆ появление «внутреннего мира» – т.е. способность дифференцировать свои состояния и переживания.
- ◆ социализированная речь

Социально-биологические основы игры

Социальные основы игры.

1. Педагогическая и психологическая науки определяют игру как осознанную деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотивов.
2. О социальной природе игры свидетельствует ее историческое происхождение. Об историческом происхождении игры впервые говорил Г.В. Плеханов в "Письмах без адреса". Д.Б. Эльконин эту мысль развил в работе "Основные вопросы теории игры".
3. О социальной природе свидетельствует то, что содержание основного вида игр – творческих, носит конкретный, исторический характер.
4. Игра может существовать лишь при определенных социальных условиях и развитие игровой деятельности также свидетельствует о ее социальной природе.

Признавая определяющее значение социальной природы игры, отечественные ученые не отрицают и наличие **биологических факторов.**

Иван Петрович Павлов

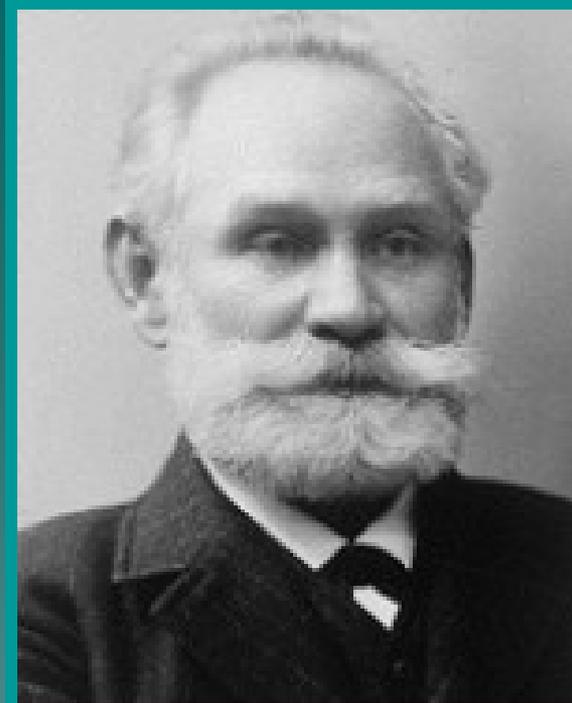
доказал, что человеку присущи от рождения потребность в движениях, активности, и безотчетное стремление к пониманию, ориентировочно-исследовательский рефлекс, потребность в общении, склонность к подражанию.

Эти врожденные свойства нервной системы человека и побуждают ребенка к игре.

Однако возникнуть игра может

только при **социальных условиях**.

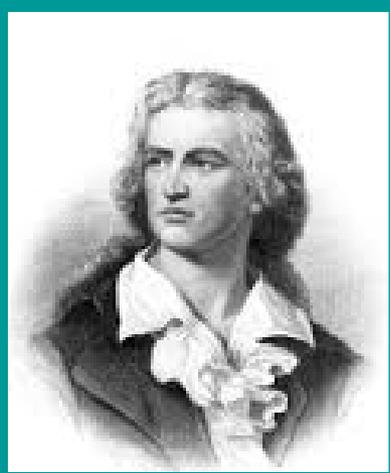
То обстоятельство, что само преобразование познавательной деятельности ребенка осуществляется в процессе общения с взрослыми, под влиянием обучения и воспитания, дает основание говорить **о единстве социальной и биологической природы игры**. Но социальный фактор играет **ведущую роль**.



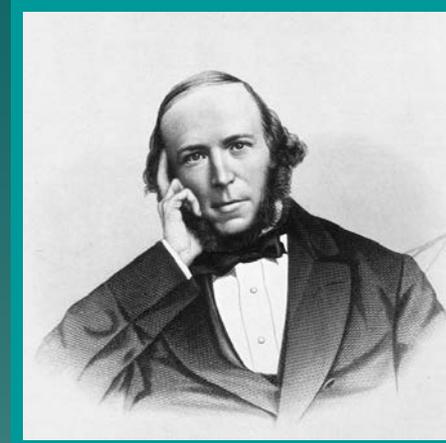
1849 – 1936

Психолого-педагогические взгляды на детскую игру (исторический аспект)

В психологии, игра рассматривается как ***средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни,*** исследуются ***социальные эмоции,*** сопровождающие игровой феномен.



**Фридрих
Шиллер**
(1759-1805)



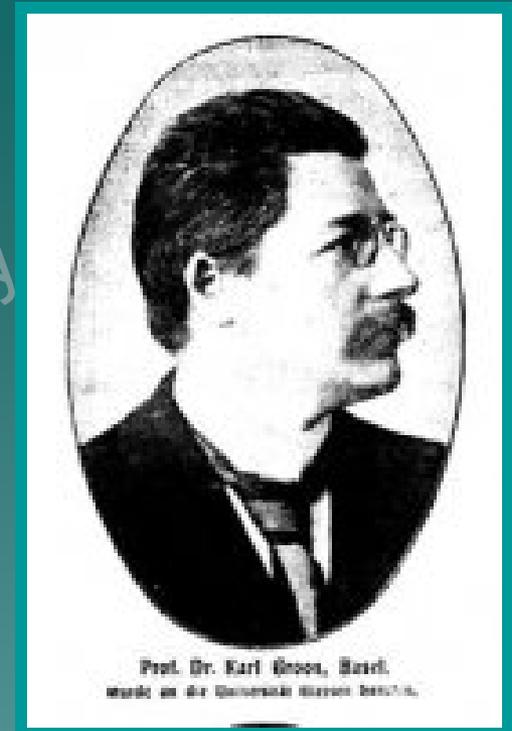
**Герберт
Спенсер**
(1820-1903)

Ф.Шиллер и Г.Спенсер объясняли игру простой тратой избытка энергии, накапливаемой ребенком. Она не расходуется на труд и поэтому выражается в игровых действиях.

Известностью пользуется **теория К.Гросса**, в которой он усматривает сущность игры в том, что она служит бессознательной подготовкой молодого организма к дальнейшей серьезной деятельности.

Основное достоинство этой теории, которое завоевало ей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.

Основным недостатком этой теории является то, что она указывает лишь «смысл» игры, а не источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть.



Карл Гросс
(1861-1946)

Интересны исследования игры **А.Адлера**, который показал возможности использовать игру для адаптации, понимания, обучения и терапии детей. Он выделяет следующие функции драматической игры:

- 1) подражание,
- 2) разыгрывание реальных жизненных ролей;
- 3) отражение опыта ребенка;
- 4) выражение подавленных потребностей;
- 5) выход «запрещенных побуждений»;
- 6) обращение к ролям, помогающим расширить свое «Я»;
- 7) отражение роста, развития, взросления ребенка;
- 8) разрешение в игре своих проблем.



Альфред Адлер
(1870-1937)

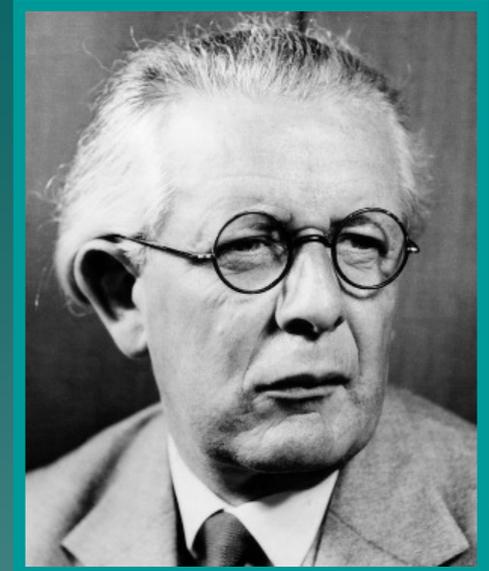
Согласно теории **Жана Пиаже**, игра есть форма творчества, но творчества с определенной целью.

Игра служит для восстановления равновесия объекта со средой, она своего рода самоорганизующийся динамический механизм, позволяющий субъекту приспособляться к изменяющимся условиям существования.

При этом в игре происходит *опережающее отражение*. В условном мире игры человек учится ориентироваться и преодолевать трудности, уготованные ему в мире действительности.

«Игра - своего рода подготовка к возможным формам поведения на заданном уровне, не предполагающая их немедленного практического использования».

Ж. Пиаже считал, что интеллект формируется на основе начальных навыков и на этой основе по аналогии можно проследить эволюцию игры, начиная с простейших форм, вплоть до творческих игр, которые, в конечном счете, формируются в искусстве, науке, т.е. проследить путь развития творчества.



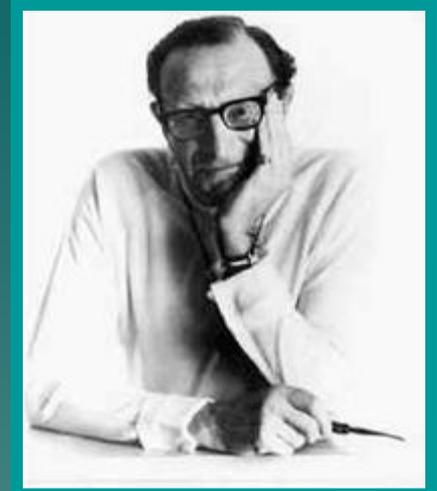
Альфред Адлер
(1896 -1980)

В исследованиях **Э.Берна** (Леонард Бернстайн) показана природа человеческого общения.

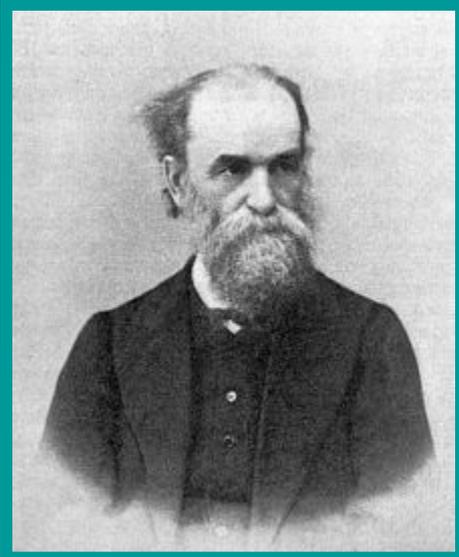
Игра передается от поколения к поколению и может охватывать около сотни лет в прошлое и прогнозироваться на будущее. В этом состоит ее историческое значение.

Э.Берн отмечал, что воспитание детей в большинстве случаев сводится к тому, что разные варианты игр детей зависят от культуры, социального класса семьи. В этом и есть **культурное значение игры**.

Социальное значение игры, по мнению Э.Берна, состоит в том, что люди приходят к играм, как к компромиссному решению, чтобы отвязаться от скуки времяпрепровождения и не подвергать себя опасностям.



Эрик Берн
(1910 -1970)

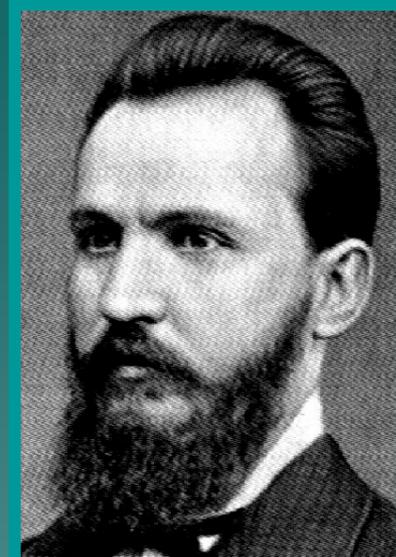


**Петр
Францевич
Лесгафт**

(1837 -1909)

По мнению П.Ф. Каптерева, игры должны быть признаны существенным подспорьем систематическому учению; «обучение и игры не враги – это друзья, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга».

Педагог и общественный деятель, создатель научной системы физического воспитания П.Ф. Лесгафт рассматривал игру как упражнение, посредством которого ребенок приобщается к жизни, формирует привычки и обычаи.

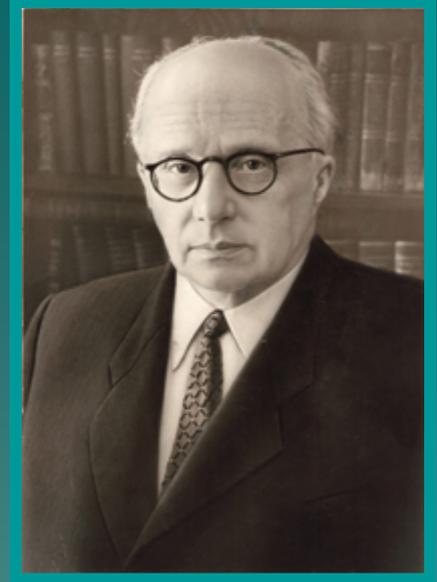


**Петр
Федорович
Каптерев**

(1849 -1922)

С.Л. Рубинштейн, советский психолог и философ, также одним из первых сделал попытку создать отечественную теорию игры. Он понимал игру, как вечную потребность ребёнка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них.

Сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется действительность, изменяется мир. Мотивы игры кроются в многообразных переживаниях, значимых для ребёнка, вызванных окружающей действительностью.



**Сергей
Леонидович
Рубинштейн**
(1889 -1960)

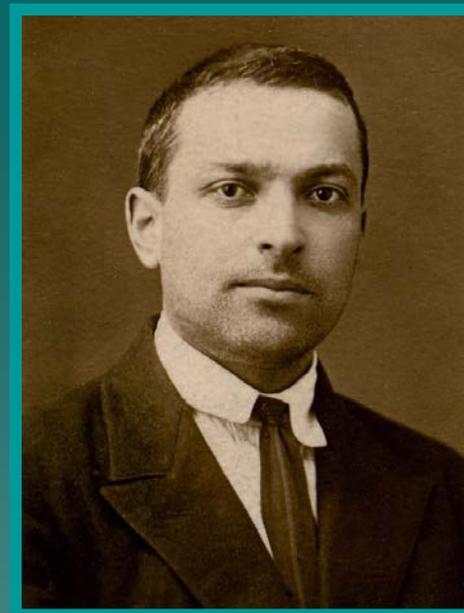
Особый вклад в разработку теории детской игры внес **Л.С. Выготский**.

Еще в 1933 году он впервые выделил ролевую игру, как ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста.

Отмечал, что игра ребенка дошкольного возраста — это воображаемая, иллюзорная реализация нереализуемых желаний.

Считал центральным моментом игры мнимую ситуацию, которая определяет сознание ребенка, т.е. ребенок дошкольного возраста действует не с вещами, а лишь с их значением, и только в школьном возрасте осознает их как значение.

Игра «создает зону ближайшего развития ребенка, в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».



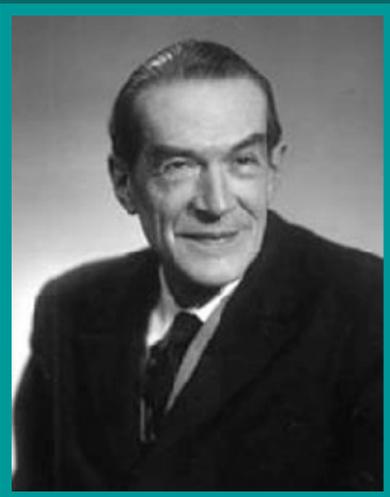
**Лев Семенович
Выготский**
(1896 -1934)

Психологическая теория игры Л.С.Выготского

Основные этапы игры:

- ◆ сенсорно-моторные (манипуляционные),
- ◆ социальные (ролевые),
- ◆ игры с правилами.

Таким образом, в игре осуществляется осознание творческой, духовной сущности людей.



**Алексей
Николаевич
Леонтьев**

(1903 -1979)

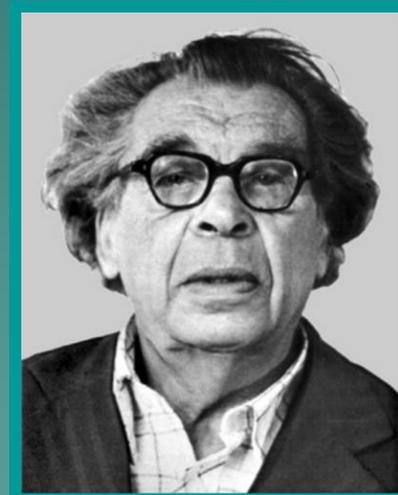
Д.Б. Эльконин раскрыл **содержание детской игры**: дети воспроизводят отношения взрослых в трудовой и общественной жизни, воспроизводят их с разной глубиной постижения и порой проникают в подлинный общественный смысл человеческого труда.

Сюжеты игр обусловлены конкретными социальными условиями жизни детей.

Акцентировал на значении **мотивационной сферы** ребенка, сознательного желания учиться.

А.Н. Леонтьев развивал в своих трудах мысль о том, что игра является осмысленной деятельностью, и также считал игру ведущим типом деятельности детей дошкольного возраста.

"Игра не является продуктивной деятельностью, её мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия".



**Даниил
Борисович
Эльконин**

(1904 -1984)

В последние годы зарубежными и отечественными учеными проводятся исследования игры, связанные с ее педагогическим, психологическим и терапевтическим использованием, как подготовкой к взрослой жизни (С.Н.Карпова, Н.П.Аникеева, В.Д.Пономарев, С.А.Смирнов, С.А.Шмаков, С.Л.Новоселова, Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова, Н.Ф.Комарова, Е.В.Зворыгина, Л.А.Парамонова, Н.Н.Палагина, Л.Г.Лысюк, Я.Л.Коломинский, Е.А.Панько и др.

По их мнению, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Игра направлена на развитие общеучебных умений и навыков; психического развития и самореализации состояния.

Игра способствует созданию хорошего психологического климата в коллективе, преодолению личностных комплексов: нерешительности, застенчивости.

Не менее важным фактом является и то, что игра – это упражнение по формированию самостоятельности, инициативности, коммуникативного общения, она создает равные

Классификации детских игр

Детские игры чрезвычайно многообразны по содержанию, характеру, организации, поэтому точная классификация затруднительна.

С.Л. Новоселовой предложена классификация, в которой в качестве основы выдвигается категория "инициативы", исходящей от субъектов игры:

1-класс игр - игры, возникающие по инициативе самих детей (игры-экспериментирования, сюжетно-самодетельные игры);

2-класс игр - игры, связанные с исходной инициативой взрослого (обучающие игры, досуговые);

3-класс игр - игры народные, идущие от исторических традиций этноса (обрядовые

М.Г. Ермолаева в своей классификации берет за основу тип человеческой деятельности, которую игры отражают, базовые виды которой они в значительной степени моделируют.

При такой классификации игры объединяются в следующие группы, условно их можно представить как игры тела, игры ума, игры души:

1. Физические игры или игры тела: двигательные (спортивные, подвижные, моторные) и экстатические (от греческого — экстаз, восхищение; современные танцы-импровизации, разнообразные телодвижения или наблюдения за движущимися объектами — мыльными пузырями, струями фонтана, залпами фейерверка, вызывающие у участников восторг и наслаждение).
2. Интеллектуальные, игры ума (игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные).
3. Социальные игры, игры души (сюжетно-ролевые, деловые — организационно-деятельностные, имитационные, организационно-коммуникативные; комплексные игры — коллективно-творческие дела, досуговая деятельность).

Г.А.Урунтаева предлагает выделять виды игровой деятельности детей дошкольного возраста, такие как:

1) Творческие (сюжетно-ролевые). Когда дети творчески и по собственной инициативе осмысливают различные стороны жизни взрослых с помощью ролей и игровых действий воспроизводят их в игре

- ◆ Собственно сюжетно-ролевые игры
- ◆ Строительные
- ◆ Игры-драматизации

2) Игры с правилами. Когда дети играют по инициативе взрослых, по разработанным ими правилам

- ◆ Дидактические
- ◆ Подвижные

Собственно сюжетно-ролевые игры

Отличительная черта этих игр – активность выражения. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, т.е. в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних действий.

К наиболее распространенным сюжетам игр детей дошкольного возраста можно отнести:

- ◆ созидательные сюжеты (например, создание сооружения),
- ◆ сюжеты поиска и открытия («Экспедиция», «путешествие», «полеты в космос»)
- ◆ сюжеты, связанные с романтикой профессии (геологи, моряки и т.д.)
- ◆ военные и военизированные сюжеты («милиция»)
- ◆ сюжеты, связанные с искусством (игры в

Строительные игры

Эти игры позволяют детям имитировать трудовую деятельность взрослого, раскрывая свойства различных строительных материалов, закономерности соединения частей и деталей, гармоничное их соотношение.

Строительная игра содержит значительный потенциал для развития интеллекта и творчества воспитанников.

Главное отличие между строительной и сюжетно-ролевой играми заключается в их содержании: строительная игра носит предметный характер, а сюжетно-ролевая — коммуникативный, когда моделируются отношения между людьми, выступающими в различные взаимоотношения.

Игры-драматизации

В играх-драматизациях содержание, роли, игровые действия обусловлены сюжетом и содержанием определенного литературного произведения, сказки.

Игры-драматизации подобны сюжетно-ролевым играм: в их основе лежит условное воспроизведение событий, явлений, действий и взаимоотношений и присутствуют элементы творчества.

Своеобразие игр-драматизаций заключается в выполнении детьми ролей в строгом соответствии с содержанием литературного произведения – это отличает их от режиссерских игр.

Дидактические игры

Дидактические игры – игры с готовыми правилами, которые используются как средство развития познавательной активности детей и подростков.

Е.И. Удальцова предлагает деление по характеру используемого материала на:

- ◆ игры с предметами,
- ◆ настольно-печатные игры,
- ◆ словесные игры.

Структура дидактической игры:

- 1) обучающая задача – определяет игровые действия, правила помогают осуществлять игровые действия и решить задачу;
- 2) игровая задача,
- 3) игровые действия

Подвижные игры

Подвижные игры, как средство физического воспитания являются в дошкольном возрасте наиболее эффективным условием разностороннего развития детей.

Можно выделить три группы игр:

- ◆ 1-ую группу составляют игры, имеющие индивидуальный характер деятельности в них детей, то есть каждый ребенок отвечает сам за совершенные им неточности в игре.
- ◆ 2-ая группа – это игры, характер игровых действий в которых ставил детей в условия, в которых им необходимо было не только самостоятельно выбирать вариант своего поведения, но и уметь договариваться о согласованном выполнении игрового задания и совместно решать простейшие тактические задачи с выбранным соведущим. Подобные игры способствуют формированию чувству «открытости» по отношению к партнеру, то есть дают возможность чувствовать и понимать его.
- ◆ В 3-ю группу включались подвижные игры, в которых игровые задания, выполняют небольшой группой – командой.

Современные исследования по проблеме развития игры детей раннего и дошкольного возрастов

На современном этапе исследования феномена игры можно говорить о различных научных *теориях игры*: теории избытка сил, компенсаторности; инстинктивности; отдыха в игре; удовольствия, реализации врожденных влечений; духовного развития в игре; взаимосвязи игры с искусством и эстетической культурой; связи игры и труда; рекапитуляции и антиципации.

Особенности игровой деятельности дошкольников на современном этапе (исследование Е.О.Смирновой, О.В.Гударевой).

В игре современных детей даже в старшем дошкольном возрасте явно доминируют бытовые сюжеты, а профессиональные и общественно политические "вытесняются" телевизионными, что отражает разрыв между жизнью современных детей и взрослых.

Отсутствие соответствующего опыта и вытекающих из него представлений является препятствием для развития профессиональных и общественных сюжетов, связанных с жизнью взрослых.

Реальный опыт детей ограничивается, с одной стороны, повседневным бытом, а с другой - сюжетами боевиков и виртуальных персонажей, заимствованных с экрана телевизора

Спасибо за внимание!

РЕПОЗИТОРИЙ БГУ