

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Мишутка» г.Волгодонска

Игровая деятельность как «сквозной механизм развития ребёнка»

Материал подготовлен
старшим воспитателем Е.В. Манило

г.Волгодонск, 2018

План выступления на семинаре:

1. Значение игры для психического развития и формирования личности ребёнка.
2. В чём особенности игровой деятельности детей дошкольного возраста?
3. Структура развернутой формы игровой деятельности по Д.Б. Эльконину.

«Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается удивительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А.Сухомлинский

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Тема моего выступления «Игровая деятельность как «сквозной механизм развития ребёнка». Прежде чем начать разговор, предлагаю вам вспомнить определение к понятию «игра». Что такое игра? (Ответы участников).

Спасибо вам за ответы.

Слайд 1.

Наиболее подробное определение понятию «игра» дает В.И. Даль в своём толковом словаре живого великорусского языка. «Игра...то, чем играют и во что играют: забава, установленная по направлениям, и вещи, для того служащие».

В.А. Сухомлинский считает, что «Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается удивительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Психолог Д.Б. Эльконин дает определение **сюжетно-ролевой игры**: «Ролевая, или так называемая творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними».

Слайд 2.

Трудно найти, отмечает Д. Б. Эльконин, специалиста в области детской психологии, который не касался бы проблемы игры, не выдвигал свою точку зрения на ее природу и значение. Свой вклад в раскрытие проблем детской игры

внесли Карл Бюлер, Зигмунд Фрейд, Жан Пиаже, Л. С. Выготский и др. Их теоретические воззрения Д. Б. Эльконин подробно анализирует в монографии «Психология игры».

Слайд 3.

Я рекомендую вам ознакомиться с монографией самостоятельно. В книге обобщаются основные материалы по теории психологии игры. Автор дает анализ современных зарубежных теорий игры, теоретически и экспериментально обосновывает новое понимание игры, сложившееся в советской психологии, показывает значение игры для психического развития ребенка.

Слайд 4.

Важным инструментарием для определения значения игры и создания условий для игровой деятельности является ФГОС ДО.

В пункте 2.7 ФГОС ДО говорится, что конкретное содержание указанных образовательных областей зависит от возрастных и индивидуальных особенностей детей, определяется целями и задачами Программы и может реализовываться в различных видах деятельности (общении, игре, познавательно-исследовательской деятельности — как сквозных механизмах развития ребенка):

в младенческом возрасте (2 месяца — 1 год) — непосредственное эмоциональное общение с взрослым, манипулирование с предметами и познавательно-исследовательские действия, восприятие музыки, детских песен и стихов, двигательная активность и тактильно-двигательные игры;

в раннем возрасте (1 год — 3 года) — предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками; экспериментирование с материалами и веществами (песок, вода, тесто и пр.), общение с взрослым и совместные игры со сверстниками под руководством взрослого, самообслуживание и действия с бытовыми предметами-орудиями (ложка, совок, лопатка и пр.), восприятие смысла музыки, сказок, стихов, рассматривание картинок, двигательная активность;

для детей дошкольного возраста (3 года — 8 лет) — ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), познавательно-исследовательская (исследования объектов

окружающего мира и экспериментирования с ними), а также восприятие художественной литературы и фольклора, самообслуживание и элементарный бытовой труд (в помещении и на улице), конструирование из разного материала, включая конструкторы, модули, бумагу, природный и иной материал, изобразительная (рисование, лепка, аппликация), музыкальная (восприятие и понимание смысла музыкальных произведений, пение, музыкально-ритмические движения, игры на детских музыкальных инструментах) и двигательная (овладение основными движениями) формы активности ребенка.

Слайд 5.

В пункте 3.2.5. ФГОС ДО говорится об условиях, необходимых для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста.

1) обеспечение эмоционального благополучия через: непосредственное общение с каждым ребенком; уважительное отношение к каждому ребенку, к его чувствам и потребностям;

2) поддержку индивидуальности и инициативы детей через:

- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;

- создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;

- недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);

3) установление правил взаимодействия в разных ситуациях:

- создание условий для позитивных, доброжелательных отношений между детьми, в том числе принадлежащими к разным национально-культурным, религиозным общностям и социальным слоям, а также имеющими различные (в том числе ограниченные) возможности здоровья;

- развитие коммуникативных способностей детей, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками;

развитие умения детей работать в группе сверстников;

4) построение вариативного развивающего образования, ориентированного на уровень развития, проявляющийся у ребенка в совместной деятельности со взрослым и более опытными сверстниками, но не актуализирующийся в его индивидуальной деятельности (далее - зона ближайшего развития каждого ребенка), через:

- создание условий для овладения культурными средствами деятельности;
- организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей;
- поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства;
- оценку индивидуального развития детей;

5) взаимодействие с родителями (законными представителями) по вопросам образования ребенка, непосредственного вовлечения их в образовательную деятельность, в том числе посредством создания образовательных проектов совместно с семьей на основе выявления потребностей и поддержки образовательных инициатив семьи.

Слайд 6.

Говоря о сюжетно-ролевой игре как о ведущем виде игровой деятельности, необходимо отметить ее значение в развитии и воспитании детей дошкольного возраста.

Развивающее значение сюжетно-ролевой игры многообразно. В игре ребенок познает окружающий мир, совершенствуются мыслительные операции, чувства, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания.

Д. Б. Эльконин выделяет следующие линии влияния ролевой игры на психическое развитие ребенка.

Слайд 7.

1. Первое значение игры *преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка*. Как вы думаете, что такое «эгоцентризм» ребёнка. *(ответы участников)*

Эгоцентризм (от [др.-греч.](#) Εγώ — «я» и [лат.](#) centrum — «центр круга») — неспособность или нежелание индивида рассматривать иную, нежели его

собственную, точку зрения как заслуживающую внимания. Восприятие своей точки зрения как единственной существующей. Термин введен в психологию Жаном Пиаже для описания особенностей мышления, характерного для детей в возрасте до 8-10 лет.

Преодоление познавательного «эгоцентризма» ребенка. В игре необходимо координировать различные позиции, различные точки зрения: соотносить собственную роль и роль партнера, свою позицию и позицию партнера по игре, реальные и игровые значения предметов и действий, это и ведет к познавательной децентрации ребенка. *Пример*

2. Следующее значение развитие мотивационно - потребностной сферы.

Уважаемые коллеги, как вы понимаете данное значение игры? (*ответы участников*).

У ребенка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности (стать взрослым и осуществлять его функции), происходит эмоционально-действенная ориентация ребёнка в смыслах человеческой деятельности, возникает сознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность стать им. В сюжетно-ролевой игре возникает новая психическая форма мотивов (от мотивов, имеющих форму непосредственных желаний, к мотивам, имеющим форму общественных намерений). *Пример*

3. *Символическая (знаковая) функция сознания*, состоящая в использовании вместо реальных предметов их заместителей. Использование внешних, реальных заместителей переходит в использование заместителей внутренних, образных, а это перестраивает все психические процессы ребенка, позволяет ему строить в уме представления о предметах и явлениях действительности и применять их при решении разнообразных умственных задач. *Пример*

- *игра с вообразимым объектом: например, малыш может катать вообразимый паровозик, баюкать вообразимую куклу;*
- *использование символических действий, и прежде всего речи (ведь слова – это символы): например, чтобы получить желаемый предмет, ребенок обращается к взрослому с определенным словом (символом), которое обозначает этот предмет;*
- *развитие символической игры: например, характерное для малышей использование листиков вместо денег при игре в «магазин», или разнообразных трав, камушков, цветочков как ингредиентов для «супа», или палок в качестве мечей для «сражений»;*
- *ребенок создает первые изображения предметов на бумаге. При желании малыш легко может растолковать недогадливому наблюдателю, что же означает нарисованное – то, что взрослые называют каракулями. Если речь – это выражение символической*

функции при помощи слов, то рисование – выражение этой функции при помощи изображений.

4. *Развитие умственных действий.* Д. Б. Эльконин показывает, как развитие действий в игре приводит к тому, что опора на предметы-заместители (игрушки) и действия с ними все более и более сокращается, приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов. Анализ развития действий в игре показывает, что опора на предметы-заместители и действия с ними все более и более сокращается. Если на начальных этапах развития требуется предмет-заместитель и относительно развернутое действие с ним (этап материализованного действия, по П. Я. Гальперину), то на более поздних этапах развития игры предмет выступает через слово-название уже как знак вещи, а действия — как сокращенные и обобщенные жесты, сопровождающиеся речью. Таким образом, игровые действия носят промежуточный характер, приобретая постепенно характер умственных действий со значениями предметов, совершающихся в плане громкой речи и еще чуть-чуть опирающихся на внешнее действие, но приобретшее уже характер обобщенного жеста-указания. Интересно отметить, что и слова, произносимые ребенком по ходу игры, носят уже обобщенный характер. *Пример*

Например, при подготовке к обеду ребенок подходит к стене, делает одно-два движения руками — моет их — и говорит: «Помыли», а затем, точно так же сделав ряд движений еды, поднося палочку-ложку ко рту, заявляет: «Вот и пообедали». Этот путь развития к действиям в уме оторванными от предметов значениями есть одновременно возникновение предпосылок для становления воображения.

5. *Развитие произвольного поведения.* Всякая игра содержит в себе скрытое правило, требуя от ребенка отказа от мимолетных желаний в пользу выполнения взятой на себя роли, т. е. в игре поведение ребенка становится произвольным. Произвольное поведение становится доступным ребенку благодаря принятию на себя ролей и взаимному контролю над выполнением игровых ролей со стороны участников игры.

Слайд 8.

Кроме названных основных линий влияния ролевой игры на психическое развитие ребенка, можно также указать и другие:

- развитие коммуникативных навыков;
- развитие воображения;

- развитие речи;
- развитие познавательных процессов (внимания, памяти, восприятия, наглядно-образного мышления);
- развитие самосознания ребенка;
- развитие моральных качеств ребенка;
- развитие эмоциональной сферы;
- внутри игры возникают другие виды деятельности: продуктивная, трудовая, учебная.

Слайд 9.

Необходимо отметить, что сюжетно-ролевые игры имеют свою специфику, которая отражает самобытность, самостоятельность, творчество ее участников. Поэтому главной отличительной особенностью сюжетно-ролевой игры является, по мнению исследователей, то, что ее создают сами дети, игровая деятельность носит ярко выраженный самостоятельный и творческий характер.

В чем заключается самостоятельный характер сюжетно-ролевой игры?
(ответы участников)

Самостоятельный характер сюжетно-ролевой игры заключается, по мнению Д.Б. Эльконина, в том, что дети сами выбирают тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, как развернут игру и т.п. Другими словами, в сюжетно-ролевой игре дети воспроизводят те или иные действия, явления, отношения активно и своеобразно.

Основой сюжетно-ролевой игры является *мнимая или воображаемая ситуация*, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке;

Одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является *самостоятельность детей в игре*: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает;

Слайд 10.

Рассмотрим *психологическую структуру* развернутой формы игровой деятельности.

Первой ступенью структуры является *роль, которую берет на себя ребенок*. По мнению Эльконина Д.Б, *роль и связанные с ней действия* по ее реализации

составляют *единицу игры*. *Роль* – смысловой центр игры, центральный момент, объединяющий все остальные стороны. Для осуществления роли служат и создаваемая игровая ситуация, и игровые действия. Ребенок не просто берет на себя ту или иную роль, называя себя именем персонажа («я – мама», «я – шофер», «я – врач»), но и действует как взрослый человек в этой роли.

Игровые действия – те действия, в которых реализуется роль. Дошкольники постепенно переходят от разыгрывания отдельных действий с игрушками к воспроизведению целой цепочки действий (чтобы покормить куклу, надо сначала купить продукты, приготовить обед, накрыть на стол).

Игровое употребление предметов – замещение реального предмета игровым, перенос действия на игровой предмет и его переименование. Психологическое значение замещения в игре состоит в том, что в этом процессе мысль ребенка отделяется от действия, однако сначала необходима опорная точка для этой мысли о действии, каковым и является предмет-заместитель.

Сюжет – воображаемая (мнимая) ситуация, т. е. та сфера действительности, которая моделируется, воспроизводится в игре (семья, больница, строительство и др.).

Правила. Для ролевой игры характерным является подчинение правилу, связанному с мнимой ситуацией, ролью, которую берет на себя ребенок. Правила вытекают из воображаемой ситуации. Если дети играют «в больницу» и ребенок берет на себя роль врача, то, следовательно, у него есть правила поведения врача или пациента.

Реальные отношения между играющими детьми представляют собой отношения между ними как партнерами по совместной игровой деятельности. Функции реальных отношений включают планирование сюжета игр, распределение ролей, игровых предметов, контроль и коррекцию развития сюжета и выполнения ролей сверстниками-партнерами.

Слайд 11.

В заключение своего выступления, хочу сказать следующее: дошкольное детство должно быть радостным воспоминанием каждого ребенка. Принудительный труд – чтение, счет, письмо - все это придет к детям в свое

время. А до семи лет, до начала школьной жизни ребенку нужно дать возможность поиграться.

Николаева Л. Ю., Николаева Е. А. Игровая деятельность дошкольников // Образование и воспитание. — 2016. — №2. — С. 25-29. — URL <https://moluch.ru/th/4/archive/29/859/>.

Смирнова Е.О. Детская психология. - М., 2003.

Психология игры / Д.Б. Эльконин – М.: Книга по Требованию, 2013.