

Министерство просвещения Российской Федерации
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 16 «Тополек» г. Енисейска Красноярского края

ПО ИТОГАМ
V КРАСНОЯРСКОЙ КРАЕВОЙ КОНФЕРЕНЦИИ
ПО ДОШКОЛЬНОМУ ОБРАЗОВАНИЮ

*«Современный детский сад: в
поисках настоящей игры»*

Сухотина Н.В.,
старший
воспитатель
МАДОУ №16

Енисейск, 2022 г.







Смысловое пространство

- Отметьте свои чувства и мысли в этом пространстве
- Во что дети могут играть в этой среде?
- Какие сюжеты рождаются при взаимодействии с этой средой?
- Кем можно быть в этой игре?
- Действие с какими предметами может развивать воображение в этой среде?
- Назовите больше двух игр в которые здесь можно поиграть?

Вопрос дня

1. Как переориентировать педагогов, которые «стоят на традиционных платформах»?
2. Какой должен быть взрослый, чтобы не «проигрывать в сторонке»?
3. Как обходиться с «разрушителями» в игре?
4. Как не убить игру обучением, или чему учатся дети в игре?

Условия игры *развивающей* и *развивающейся*

с точки зрения Трифионовой Е.В., кандидата психологических наук, доцента Института детства МПГУ, руководитель инновационной площадки «Воспитатели России»

- Критерием выделения **игровой деятельности** ребенка из общей группы других форм его деятельности следует принимать то, что в игре ребенок создает **мнимую (воображаемую) ситуацию**. Это становится возможным на основе расхождения видимого и смыслового поля, появляющегося в дошкольном возрасте.
- Движение в смысловом поле есть самое главное в игре
- Игра без «смысла», без воссозданной самим ребенком воображаемой ситуации= «квазиигра», (внешне это уже игра но она не стала игрой для самого ребенка Л. С. Выготский)
- Игра никогда не может закончиться, так как это процесс развивающийся

От куда берется «воображаемая ситуация»?

Без взрослого она не появляется!!!

- Появляется в практическом **действии** ребенка. Ребенку важно действие, а взрослый привносит туда смысл (кормишь как мама, лечишь как доктор и т.д.)
- **Действие** порождает **воображаемую ситуацию**, которая понимается ребенком уже после выполнения действия
- Сдвиг момента понимания смысла ситуации на начало действия=появление воображаемой ситуации

Воображаемая ситуация рождается внутри практического действия и вне него не появляется.

Вывод: игра формируется в процессе игры!

Необходимые условия становления воображаемой ситуации

1. Ребенок активно пользуется **речью** (логопедическая «правильность» речи значения не имеет). Без речи у ребенка нет возможностей перейти от предметного действия к условному, игровому. Без речи не возникают высшие психические функции.
2. **Взрослые** или старшие дети активно **привносят** в жизнь ребенка **игровые ситуации** (в рамках исключительно бытовых ситуаций игра не возникает)
3. Возможность варьирования действий — истоки воображения в возможности предметно, зрительно **преобразовывать наличную ситуацию иначе** (с точки зрения взрослого — устраивать бардак!)

Проблема квази- игры



«часто мы путаем **воображаемую ситуацию**, которая должна разворачиваться в игре самим ребенком, и **сценарий**, уже придуманный кем – то и только воплощаемый ребенком в собственной деятельности»

Значение игры для формирования учебной деятельности Новикова Т.С.

Как выглядит настоящая игра и квази-игра

Где действие происходит в видимом поле? А где в смысловом?



Для взрослого игра- движение в «ВИДИМОМ» поле: воссоздание внешнего подобия

Хорошая игра- разыгранный по ролям сюжет на определенную тему, у лучше если он придерживается некоторого плана.

Так понимается сейчас, так понималось в период расцвета СССР и на заре его становления, более 100 лет назад
Это в прямом смысле слова вековые стереотипы от которых не так просто избавиться и отмахнуться.





Игры «по Бахотскому», сады
Тубельского, «Замок детства»,
«Журавушка» (Красноярск),
Кострома, сад № 56 и др.



Ситуация сегодня

сюжетно-ролевые игры в детском саду

Поиск Картинки Видео Карты Маркет Новости Переводчик Кью

Ориентация Тип Цвет Файл Товары



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 психодинамикой 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				+	+	+	+	+	+	+
		Семейные игры				+	+	+	+	+	+	+
		Сезонные игры					+	+	+	+	+	+
		Тренинговые игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Сенсо-моторные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Адаптивные игры							+	+	+	+
		Игры-шашки							+	+	+	+
		Тихие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Забавляющие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлекательные игры				+	+	+	+	+	+	+

От «натуральной» к «развернутой форме игры»

Игры по инициативе ребенка

Игры-экспериментирования
(натуральные формы поведения)

Игра без воображаемой ситуации, игра по мотиву лежащему внутри деятельности

Сюжетные самостоятельные игры (высшие формы поведения, опосредованные речью и социальными по происхождению)

Моделирование действия

Моделирование пространства и взаимодействия

Моделирование мира (миров)



Динамика игры: от игрового действия к



«Развернутая форма игры» (Д.Б.Эльконин)



- «Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми» (Д.Б. Эльконин)
- **«не всякое воссоздание и воссоздание не всякого жизненного явления является игрой»** (Д.Б. Эльконин)



- Детское сознание присваивает содержание культурного пространства взрослого мира и осваивает способы конструирования и бытия «своих» миров, относительно самостоятельно рожденных и существующих по игровому принципу (Обухов А.С., Мартынова М.В. Фантазийные миры игрового пространства детей мегаполиса: страна К.К.Р. Антона Кротова и его друзей)
- **Способ познания и освоения мира:**
«Моделирование, имеющее целью создание новой реальности со своей картиной мира» (С.М. Поляков)

Модель полного цикла «настоящей» игры

- Нужно давать детям достаточное время для перехода от обыгрывания к настоящей игре
- Нужно создавать для младших условия для перехода от обыгрываний к игре (давать образцы, объединять со старшими играющими детьми)

- Вмешиваться или нет в игру?
Смотря на каком этапе!

Не вмешиваться никак!!!

Планиро-
вание
продолжения

Собственно игра =
движение в
смысловом поле,
полное погружение
в действие

Процесс
"выгрывания",
запланирован-
ные или проб-
ные действия

Создание среды
своей игры
(может вбирать
этапы планиро-
вания и
выгрывания)

Идея игры
(договор, рас-
пределение
ролей, предва-
рительное
планирование
сюжета)

Непосредственное
действие с предме-
том/ атрибутом/
идеями =
обыгрывание
сюжета

- Нельзя прерывать игру каждый раз на этапе обыгрывания – у нее не будет условий развиваться в содержательное действие

Присоединение с предложением идеи, сюжетной
линии, новой роли возможно

Что нужно ребенку для появления развитой игры?

- ▶ Богатый игровой опыт, где изначально на первом месте был игровой **мотив**, а не игровые действия = **ЗАЧЕМ играть и КАК играть**
- ▶ Широкий круг представлений об окружающем мире («конфета 8 дробь 1», «молодой крокодил хочет радость», «лунный свет», «привидение» и др.), который **полон интересных**, пусть и не очень понятных вещей = **ВО ЧТО играть**
- ▶ Хорошее речевое развитие, но не произношение, а способность использовать слово для передачи содержания и преодоления «притяжения предметного поля» = **возможность ПЕРЕХОДА В СМЫСЛОВОЕ ПОЛЕ**
- ▶ Предметная среда, сочетающая реальные предметы, игрушки и случайные предметы, заместители. Реалистичная детализированная среда не подходит для игры = **ЧЕМ играть**

Принципы сопровождающего игру педагога

с точки зрения Е. А. Абдулаевой, доцента кафедры «Дошкольная педагогика и психология» МГППУ

- наблюдает (чувствует), ждет, поддерживает детскую инициативу;
- выбирает роль и стратегию, позволяющую максимально реализовать замыслы, выбранные детьми;
- строит с играющими взаимоактивное взаимодействие (встречные замыслы, согласование);
- хранит атмосферу игры (в том числе во внеигровое время);
- являет собой образ для подражания, но избегает навязывания «правильного» педагогического содержания
- побуждает и заражает детей игрой, вовремя отходя, открывая детям усложняющиеся сюжеты

В процессе игры **взрослый**

- Недостающий персонаж, **дополняющая** роль
- **Создатель** «точки ветвления сюжета», **нового разворота**
- **Вносит возможность** смены ролей для развития сюжета
- **Вопросом направляет** использование предметов-заместителей, маркеров пространства и т.д.
- **Показывает способы** создания маркеров роли (специфические предметы, которые как бы маркируют игровую роль: воротники, шапочки, детали костюмов...все то, что помогает детям перевоплотиться), пространства из подручных материалов
- **Направляющими вопросами помогает** подыскивать предметы для преобразования пространства, создания нужной обстановки
- **Вносит новое** событие, персонажа, не связанного с предыдущими, вводит интригу

Условия развития игры

- Мешает
 - суета;
 - режимные моменты;
 - командный тон;
 - прерывание;
 - опережающие предложения взрослого;
 - невнимательность к разыгрываемым действиям;
 - готовые пространственные решения;
- Помогает
 - правила, границы;
 - приветствие, ритуалы, ритмы;
 - достаточное время;
 - уютная атмосфера, безопасность;
 - пространство, питающее воображение;
 - хранение времени на игру, хранение ритма игры, ремонт и хранение игрушек;
 - вопросы, недирективная поддержка;
 - умение рукодельничать, мастерить

Свойства игры из подхода «Игры по Бахотскому»

автор проекта «Площадка игры и общения» г. Москва

. Спонтанность

- Понарошку
- Бесцельность
- Место и время для игры
- Образование игрового сообщества «МЫ»
- Договоренность замыслов
- Сочинительство
- Дефицитарная среда

Спасибо за внимание

