



**Московский педагогический
государственный университет**

Институт детства

Кафедра психологической антропологии



Что такое «настоящая игра» в дошкольном возрасте?

*Трифенова Е.В., канд. псих. наук, доцент
кафедры психологической антропологии
Института детства МПГУ*

Отличие «настоящей» игры от «ненастоящей»?

Диалог с 4-летней воспитанницей средней группы обычного детского сада:

- А вы в садике в какие-то игры все вместе играете?
- Нет...
- Как?!? Неужели воспитатели не устраивают с вами общие совместные игры??
- Общие устраивают... А настоящие – нет...

Можно ли дать определение «настоящей игры»?



Глазго,
1960-е гг.

Критерий игры как ведущей деятельности («настоящей игры»)

Специфический критерий:

Расхождение видимого и смыслового поля = наличие воображаемой ситуации («понарошку») (Выготский Л.С.)

Наличие роли (сюжетно-ролевые игры) (Эльконин Д.Б.)

Деятельностный критерий:

Мотив деятельности

1. В случае игры **мотив лежит внутри самой деятельности** (неутилитарный характер) (Леонтьев А.Н.)

2. Мотив принадлежит субъекту деятельности

Самодеятельный характер игры, где инициатива принадлежит самому ребенку (Запорожец А.В., Новоселова С.Л.)

Что такое воображаемая ситуация?

«Часто мы путаем **воображаемую ситуацию**, которая должна разворачиваться в игре самим ребёнком, и **сценарий**, уже придуманный кем-то и только воплощаемый ребёнком в собственной деятельности».

*Новикова Т.С. Значение игры для
формирования учебной деятельности.
// Журнал практического психолога.
2005. № 6. – С. 73.*

Сюжетная игра. Какой ее видит педагог?

Хорошая игра – разыгранный по ролям сюжет на определенную тему, и лучше если он придерживается некоторого плана

Так понимается сейчас, так понималось в период расцвета СССР, и на заре его становления, и до появления СССР, более 100 л. назад.

Это в прямом смысле слова вековые стереотипы, от которых не так просто избавиться и отмахнуться.



Сюжетная игра. Какой ее видит ребенок?



«Эти дети играют плохо...»

Игра – это движение в смысловом поле

Л.С.Выготский:

**Игра – расхождение видимого и
смыслового поля и движение в смысловом
поле: «в игровом действии мысль
отделяется от вещи, и начинается
действие от мысли, а не от вещи»
«Это движение в смысловом поле есть
самое главное в игре»**

(Игра и ее роль в
психическом развитии ребенка)

Как задается смысловое поле?

- Смысл как ☒ *осмысленность (понятность)* и ☒ *личностная значимость*.
- Осмысленность выражается через эмоциональное отношение, через эмоциональную остроту проигрываемых событий
- Игра без «смысла», без воссозданной самим ребенком воображаемой ситуации = «квазиигра» или «псевдоигра» (Л.С.Выготский)

«Игра ребенка есть воссоздание **целостной ситуации**. Ребенок *не отыгрывает некоторые отдельные функции или способы действий* (иначе речь шла бы о тренировке), а выстраивает *полноту увиденного или воспринятого*»

(К.Н.Поливанова)

Детский сад от А до Я. 2017. № 3 (87)/ С. 4-22.

4

Авторы: Екатерина Трифонова

Екатерина Трифонова

ЧТО ТАКОЕ «ХОРОШАЯ ИГРА»: ПОЗИЦИЯ ПЕДАГОГА (РЕФЛЕКСИЯ ПО ПОВОДУ ОДНОГО АНКЕТИРОВАНИЯ)



Е.С. Трифонова

В статье рассматриваются результаты анкетирования педагогов по проблеме детской игры: воспитатели ранжировали три видеосюжета с детскими играми с точки зрения наибольшего соответствия их представлениям о «хорошей» и «плохой» организованной игре. Результаты обнаружили определенные установки педагогов, которые рассматриваются и анализируются в статье, в том числе с точки зрения их соответствия положениям ФГОС дошкольного образования.

Ключевые слова: Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, игра как детская деятельность, самостоятельная игра, спонтанная игра, развивающая предметно-игровая среда, оценка развития игровой деятельности.

На страницах журнала «Детский сад от А до Я» [21] и в иных публикациях [18–20] мы уже обсуждали тему отношения взрослого к детской игре, а также вопрос о том, как в глазах взрослого выглядит хорошая, настоящая игра. Почему это крайне важно? Да потому, что именно в соответствии с этим представлением и этим отношением взрослый начинает выстраивать деятельность ребенка, поощряя или ограничивая те или иные ее проявления, создавать условия для этой деятельности, т.е. фактически программировать ее развитие в определенном русле. А потом начинает

удивляться: почему и куда исчезает детская игра?

Я неслучайно употребляю здесь нейтральное слово «взрослый». Потому что создается ощущение, что чаще это неправильное отношение транслируется именно родителями, которых сбивает с толку подтасовывающая факты реклама, недостаток педагогических и психологических знаний, провокационные и крайне непрофессиональные статьи, нередко встречающиеся на просторах Интернета... А педагог, тем более педагог-«дошкольник», прекрасно понимает ситуацию, всегда ратует за самостоятель-



Поликлиника 2012



«Возвращение игры» (Свирская Л.В., Загвоздкин В.К.)

Предметная среда «настоящей игры»

«...если давать ребенку игрушки, которые точно воспроизводят действительность, это значит проявить небрежность, если не безразличие, к его развлечениям. Тот, кто действительно желает развлечь ребенка, будет меньше думать о доставлении ему игрушек, чем о том, чтобы **дать возможность играть**. Не встречаем ли мы, особенно в городах, детей, окруженных многочисленными игрушками, которые не знают, что с ними делать?»

(Фредерик Кейра, 1905)

Если фонендоскопа нет...



Парадокс

«настоящей» игры

В «настоящей» игре:

вещи — не настоящие (игрушки,
предметы-заместители),

события — не настоящие, воображаемые
действия — не настоящие, условные...

Что — НАСТОЯЩЕЕ?

Рубинштейн С.Л.:

«Первое, положение, определяющее сущность игры, состоит в том, что мотивы игры заключаются не в утилитарном эффекте и вещном результате, ..., но и не в самой деятельности безотносительно к её результату, а в многообразных переживаниях, значимых для ребёнка, вообще для играющего, сторон действительности.».

«Игра — способ реализации потребностей и запросов ребёнка в пределах его возможностей»

Позиция ребенка: **настоящая игра**

Важен результат игры – эмоция,
которая сопровождает процесс игры.

Насколько этот процесс соответствует интересам и потребностям ребенка – настолько игра будет для него «настоящей».



**Тогда какая предметная среда нужна
ребенку для «настоящей» игры?**

«При появлении человека на земле
игрушка уже существовала» (Аркин Е.А.)

Случайный предмет, приобретающий значение в смысловом поле игры



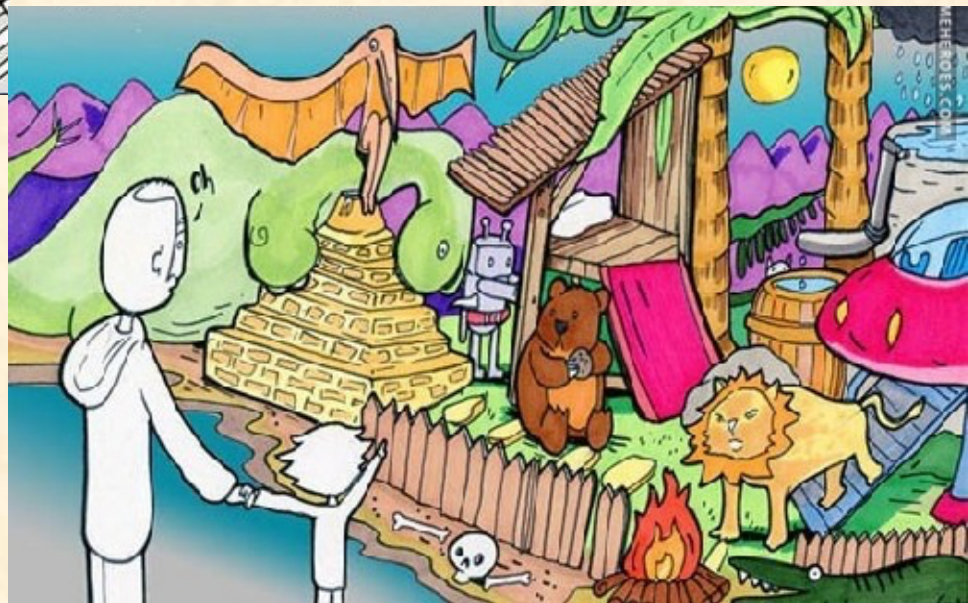
Предмет определяет ход игры только на начальных этапах ее развития

Л.С.Выготский:

«...в игровом действии мысль отделяется от вещи и *начинается действие от мысли, а не от вещи*. Отделяется мысль от вещи потому, что кусок дерева начинает играть роль куклы, палочка становится лошадью ... Это осуществляется через *движение в смысловом поле, не связанное видимым полем*, реальными вещами, которое *подчиняет себе все реальные вещи и реальные действия*»

(Игра и ее роль в психическом развитии ребенка)

Действие **в воображаемой ситуации** - это действие не в предметном пространстве, а в пространстве смысла



Отрыв значения от предмета

Л.С.Выготский:

«Действие в ситуации, которая **не видится, а только мыслится**, действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации приводит к тому, что ребенок научается **определяться в своем поведении не только непосредственным восприятием вещи или непосредственно действующей на него ситуацией, а смыслом этой ситуации**»

(Игра и ее роль в психическом развитии ребенка)





**Полифункциональные материалы
(обязательные по ФГОС ДО) идеальны
для создания воображаемой ситуации**



Полифункциональные материалы

- Требование ФГОС ДО: наличие в Организации или Группе **полифункциональных** (не обладающих жёстко закреплённым способом употребления) предметов, в том числе природных материалов, пригодных для использования в разных видах детской активности (в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре).
- **«Мысль отделяется от вещи и начинается действие от мысли, а не от вещи»** (Л.С.Выготский)



**Универсальные развивающие игровые предметные среды
(содержательно-насыщенные, трансформируемые,
полифункциональные, вариативные, доступные и
безопасные, а также всевозрастные: от младенческого до
школьного возраста)**



Обогащение игровой предметной среды учетом специфики детской субкультуры

Трехлетний Андрюша с восхищением смотрит из окна на мальчиков, которые возятся в помойке. Мальчики достают оттуда колесо от велосипеда, веревки, доски, пустые банки. Мать говорит Андрюше: "Это плохие мальчики. Они роются в помойке".

Созерцание из окна мальчиков, радостно извлекающих из бачков всевозможный хлам, продолжается несколько вечеров подряд. Всякий раз мать говорит Андрюше о том, что это плохие мальчики.

Наконец, когда в очередной раз Андрюшу снимают с подоконника, чтобы отвлечь его от мальчишечьей возни около помойки, он восклицает: «**Как я хочу быть плохим мальчиком!**»

**(Мухина В.С. Возрастная психология:
феноменология развития, детство, отрочество)**

Осори́на М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых (о детской субкультуре). Глава «Чем привлекательна свалка?»

Идея: сделать в детском саду аналог помойки для активизации творческой игры у детей. «В тупиковом конце коридора детского сада, куда выходили двери нескольких групп, т. е. на нейтральной территории, поставили большой ящик, куда сложили обломки отживших свое игрушек, приготовленных поначалу для выноса на настоящую помойку. Там были куклы без рук и ног, разрозненные кубики и детали конструкторов, остатки игрушечной мебели и многое другое. Все это было слегка прикрыто, но доступ к ящику был свободен. И когда один из первопроходцев, обнаруживших ящик, робко спросил, можно ли оттуда что-нибудь взять поиграть, ему разрешили **с условием, что потом все эти предметы из помещения группы будут возвращены обратно в ящик.** Вскоре этот ящик стал местом паломничества детей из разных групп, которые вытаскивали оттуда всевозможные обломки и радостно уносили их в игровые комнаты. **Воспитатели были поражены взлетом творческой фантазии детей и совершенно новыми сюжетами их игр, на которые вдохновили их ломаные игрушки.** Шли дни, но дети не теряли интереса к ящику, потому что воспитатели соблюдали законы жизни помойки: она всегда привлекала новизной и маленькими сюрпризами. **Ее содержимое постоянно менялось, почти каждый день там можно было обнаружить новые странные предметы, которые хотелось рассмотреть и как-нибудь приспособить к делу»**

Мини-тест на понимание

- Какой из столов будет элементом РППС?



Мини-тест на понимание

- Какой из столов будет элементом РППС?



РППС – это не конкретное пространство/ материал/ оборудование, присутствующее или отсутствующее в ДОО, а **«особенности организации среды»**

Среда сюжетной игры

```
graph TD; A[Среда сюжетной игры] --> B[Развивающая деятельность (развивающая игровая среда)]; A --> C[Позволяющая реализовать деятельность (игровая среда)]; A --> D[Депривизирующая деятельность (псевдоигровая среда)];
```

**Развивающая
деятельность
(развивающая
игровая среда]**

**Позволяющая
реализовывать
деятельность
(игровая среда)**

**Депривизирующая
деятельность
(псевдоигровая
среда)**

Среда сюжетной игры

**Развивающая
деятельность
(развивающая
игровая среда)**



Предмет-заместитель,
обобщенная среда,
условная кукла,
игрушка-самоделка



**Позволяющая
реализовывать
деятельность
(игровая среда)**



Реалистичная игрушка

**Депривизирующая
деятельность
(псевдоигровая
среда)**

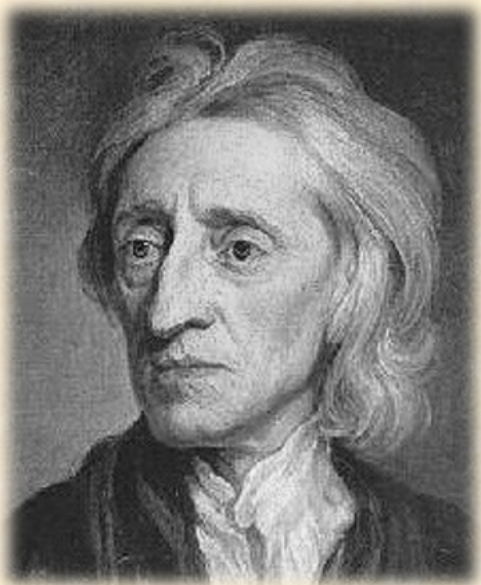


Интерактивная игрушка

«Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы накупите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряды солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь: он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, — и вот об этом-то материале должны более всего заботиться родители и воспитатели»

К.Д. Ушинский, 1867

**Откуда появилась «ненастоящая
игра» или история про подчинение
игры целям образования**



«...Я видел маленьких девочек, которые целыми часами упражнялись, затрачивая много энергии, в игре в «камешки», как они ее называют. Глядя на них, я думал, что недостает только какой-нибудь удачной выдумки, чтобы заставить их направить все свое рвение на что-нибудь более полезное для них; и по моему мнению, только ошибкой и небрежностью взрослых можно объяснить, что этого не делается»

Локк Дж. Мысли о воспитании, 1691.

«С помощью ведущей игровой деятельности дети лучше понимают материал»

Студенческая работа, 2015

«Для дошкольного возраста основным видом деятельности является игра, направленная на обучение»

Студенческая работа, 2016



«Сон разума» — это время, не заполненное утилитарными заботами, но жизненно необходимое для полноценного становления детской личности.

«Вам не удастся никогда создать мудрецов, если вы не создадите сначала шалунов»

Ж.-Ж.Руссо одним из первых заговорил о самоценности детства безотносительно к подготовке ребёнка к будущей жизни: «Я издали слышу вопли той ложной мудрости, которая беспрестанно отвлекает нас от самих себя, настоящее считает всегда за ничто, неумолимо преследуя будущее, которое убегает по мере приближения к нему, — той мудрости, которая, перенося нас туда, где нас нет, переносит таким образом и туда, где мы никогда не будем». «Вы знаете, говорите вы, цену времени и не хотите его терять. ... Вы тревожитесь, видя, как он проводит свои первые годы, ничего не делая. Как! Разве быть счастливым не значит ничего? Разве прыгать, играть, бегать целый день значит ничего не делать? Да он во всю свою жизнь не будет так занят! ... Не бойтесь же мнимой праздности. Что сказали бы вы о человеке, который, с целью из всей жизни извлечь пользу, вздумал бы не спать никогда? Вы сказали бы: это человек безумный, он не пользуется временем, а отнимает его у себя; чтобы избежать сна, он бежит навстречу смерти. Помните же, что здесь то же самое и что детство — сон разума».

Игра была поставлена на службу образования

- XVII в. Дж.Локк — использование игры для обучения ребенка чтению.
- Сер. XIX в. - появление Фребелевских детских садов с педагогической системой, основанной на идее игры



Практика организации детской игры. Фребелевские сады.

Дошкольное Воспитание.

Журналъ для матерей и воспитательницъ.

СОДЕРЖАНИЕ:

Уроки Запада. П. Егунова.

Обучение грамотѣ по системѣ Маріи Монтессори. Э. Яновской.

Городскіе дѣтскіе сады въ Мюнхенѣ.
Перев. съ нѣмек. Э. В.

Какъ рисовать въ дѣтскомъ саду.
М. Петерсенъ.

Педагогическая хроника.

Критика и библиографія.

Отъ организационнаго комитета по созыву
1-го Всероссийскаго Съѣзда по вопро-
самъ дѣтскаго чтенія.

Новыя книги, доставленныя въ редакцію.

Приложеніе для дѣтей.



1912. № 2

Первые слова о том, что «наши дети разучились играть»

Е.А.Покровский,

1893

И 105
176

Московский Городской Народный Библиотечный Институт им. Н.П. Шенявского

Публ. Ембл. имени Я. И. Давыдова С.С.С.Р.

ф. 30-3761 613.7 П48 808-1 983

Дѣтскія игры и гимнастика въ отно-
шеніи воспитанія и здоровья молс-
дежи¹⁾.

Въ настоящее
щено вниманіе на
чины тѣ, что теп
сознаваться вредъ
условій и обычаев
а отсюда настояч
стремленіе против

Кому неизвѣстно знаменитое провозглашеніе педа-
гоговъ 3-го съѣзда Рейнской провинціи въ Вестфалин:
„Наши дѣти совсѣмъ разучились играть!“ Какой ужас-
ный приговоръ произнесенъ въ этихъ словахъ всему
дѣтству съ его характерными особенностями, издавна
называемому возрастомъ игръ. Въ настоящее время
вездѣ въ Европѣ стараются устраивать для дѣтей игры,
но все это сравнительно такъ мало, что на самомъ
дѣлѣ многія изъ дѣтей нашихъ и до сихъ поръ не
умѣютъ играть. Не думайте, что причина такого груст-

О значении и необходимости свободной игры

В детском саду дети занимаются и развивающими и подражательными играми. ... Подражательные игры в детском саду отличаются от подражательных игр дома; первые осмысливают перед ребёнком разные действия из жизни взрослых и природы; но *ребёнок действует в них не произвольно и не может во время этих игр углубиться в самого себя: его извне направляют к той или другой деятельности, между тем как дома он совершенно предоставлен самому себе, и его творчески-подражательная деятельность ничем не ограничивается.* Поэтому одни игры в детском саду недостаточны для ребёнка; он непременно должен играть один дома, без контроля и без стеснений, совершенно свободно»



(Симонович А.С. Значение игры в жизни ребёнка.
// Детский сад. 1866. № 2)



Д.Д.Галанин

«...Однако прозорливый глаз педагога давно уже сторожил этот уголок детской свободы и стремился положить свою тяжелую руку на это дело маленьких людей. «Ведь сколько пользы можно было бы извлечь из этого даром потраченного времени, - думают педагоги. - Пусть дитя, играя, учится, и он нечувствительно, с удовольствием будет проходить тернистую дорогу науки...»



ПСИХОЛОГІЯ ДѢТСКИХЪ ИГРЪ.

ПУБЛИЧНАЯ ЛЕКЦІЯ

Б. Я. Краевского.



«Дѣтскія игры—не игра. О нихъ сажа-
ется судить такъ, какъ будто дѣло идетъ
о самомъ важномъ серьезномъ дѣйствіи».
Монтань.

Содержаніе: Ходилъ предположеніе о дѣтскихъ забавахъ и предубѣжденіе изъ
нимъ взрослыхъ. Могутъ ли дѣтскія игры служить предметомъ серьезнаго
изученія? Нѣсколько данныхъ изъ исторіи игръ и игрушекъ. Физиологическая
теорія игръ. Значеніе этой теоріи и дальнейшая ея разработка. Почему нельзя
игры считать занятиемъ лѣтнихъ каникулъ. Нѣкоторые частные взгляды на игры.
Игры и отдыхъ.

ХАРЬКОВЪ.

1901

Что изменилось более чем за век?

Родители торопятся скорѣе вывести «въ люди», т. е. снабдить аттестатами и дипломами дѣтей, и въ этой погонѣ за хлѣбной ученостью или ученымъ хлѣбомъ забываются всѣ побочные интересы жизни, приносятся въ жертву и правильное развитіе и даже здоровье дитяти; не говоря уже о подобающихъ дѣтскому возрасту радостяхъ. Такимъ обра-

Важной помѣхой для развитія дѣятельнаго начала игръ среди современной молодежи я считаю, наконецъ, преждевременное допущеніе дѣтей къ развлеченіямъ старшихъ и сибаритскій образъ жизни послѣднихъ. Наши дѣти, наравнѣ со взрослыми, читаютъ сенсаціонные романы, посѣщаютъ театръ, интересуются уголовной хроникой газетъ, и т., д. и т. д.,

Воспитатели, въ родѣ Базедова, прельстившись только стихійной силой дѣтскаго влеченія къ играмъ, но не уяснивъ себѣ свойства этихъ послѣднихъ и предѣльной роли ихъ въ духовной жизни дитяти, пытаются воспользоваться ими для чуждыхъ цѣлей, приложить ихъ, какъ двигатель учебнаго дѣла. И въ результатѣ мутятъ только чистый родникъ и плохо вращаютъ жернова школы. Это—періодъ смѣшенія игръ съ *трудомъ*, попытки примиренія *непримиримого* произвола *забавы* съ обязательной работой.

еще разъ коснуться этого предмета, но я пока ограничусь заявленіемъ, что я не причисляю себя къ восторженнымъ поклонникамъ дѣтскихъ садовъ и имѣю положительныя данныя считать *самое пустое систематическое занятіе дѣтей—не игрой, а трудомъ*; почему и готовъ ратовать за то, чтобы за предѣлами и въ предѣлахъ дѣтскихъ садовъ предоставлялось возможно больше свободы, простора и времени для *настоящей* забавы, съ какими угодно игрушками и въ какой угодно обстановкѣ.

При Санкт-Петербургском комитете грамотности была специально создана комиссия, которая занималась рассмотрением, анализом и систематизацией детских игр (прибл. 1900, Сборник игр 1903)



Мы уже упоминали, какъ рѣшается вопросъ о постановкѣ игръ у насъ на практикѣ и въ существующей скудной литературѣ. Мы рѣшительные противники ненужнаго стѣсненія дѣтской свободы и безцеремоннаго отбиранія у дѣтей ихъ досуга ради отиѣнѣйшихъ педагогическихъ цѣлей. Намъ особенно возмущаетъ безцеремонная расправа съ такими развлеченіями, какъ игры, которыя большею частію созданы самими дѣтьми, представляютъ ихъ неотъемлемую собственность и служатъ для нихъ источникомъ радостей и наслажденія. Ломка существующихъ игръ, принужденіе выполнять вновь безталанно сочиненныя, внимательство въ самый ходъ игры, — все



это уже не что иное, как извращение игры в самом существе её, умерщвление её основного жизненного начала. Действовать так, значит, грабить детей, отнимать у них одно из немногих и самое дорогое их достояние»

Призыв, актуальный более 100 лет

«...игра должна прежде всего служить воспитательным средством; она выродилась бы, если бы ее захотели сделать просто средством обучения. Нельзя сделать ничего более вредного, как придать игре это последнее значение. Первая задача ее состоит не в том, чтобы учить, а в том, чтобы развивать, не в преподавании, а в воспитании; задача эта лежит в не области знаний, а там, где развиваются телесные и душевные силы. Все остальные цели занимают лишь второе место».

Д.А.Колоцца (1909)

Откуда берутся настоящие и ненастоящие игры?

- Изначально - детское разновозрастное сообщество, позже - дворовая культура
- Сер. XX века – передача игрового опыта не от ребенка к ребенку, а от взрослого к ребенку:

1) ТРАНСЛЯЦИЯ ДРУГОГО ОПЫТА
(подмена идеальной формы)

2) НЕАДЕКВАТНАЯ ФОРМА
ТРАНСЛЯЦИИ (искажение посреднического действия)

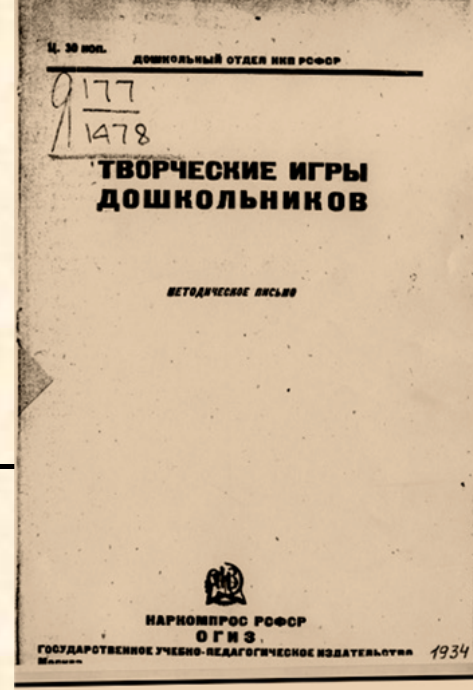
- Конец XX века – еще большее обеднение передачи опыта по обоим каналам

Творческие игры дошкольников.

Методическое письмо, 1934

- «Творческая игра» уже используется как термин
- Игра провозглашается «одним из средств всестороннего развития ребенка»
- Выделяются «стимулированные игры»

(«*А теперь пойдем во двор и будем играть по-своему!*») (ДВ 1937. № 1))



Постановление ЦК ВКП (б) «О педологических извращениях в системе Наркомпросов» (1936)

«Стимулированная игра» объявлена «педологическим извращением»

«Некоторые воспитатели самоустраняются от руководства игрой, «опасаясь, что их будут обвинять в возвращении к «стимулированным» играм» (Усова А.П. Руководство творческими играми детей, 1947)

Термин исчез — необходимость осталось.

Д. Менджерцкая

ПЕДОЛОГИЧЕСКИЕ ИЗВРАЩЕНИЯ В ТЕОРИИ И МЕТОДИКЕ ИГРЫ

Хороший педагог всегда с интересом относится к детским играм, внимательно за ними наблюдает, осторожно, с любовью ими руководит. Игра помогает педагогу изучить каждого ребенка, узнать его интересы, склонности, представления. Игра необходима для того, чтобы воспитать здоровых, крепких, счастливых детей, развить их мышление и воображение, характер и волю.

Наша практика накопила много интереснейших наблюдений за играми советских детей. Эти игры насыщены ярким жизнера-

ИГРУШКА

1937, № 2

Флерина Е.А.

**Ошибки в руководстве
детской игрой**

«Дошкольное воспитание» 1937 № 1

Появление термина «Сюжетно-ролевая игра» в 1940-1950-е годы

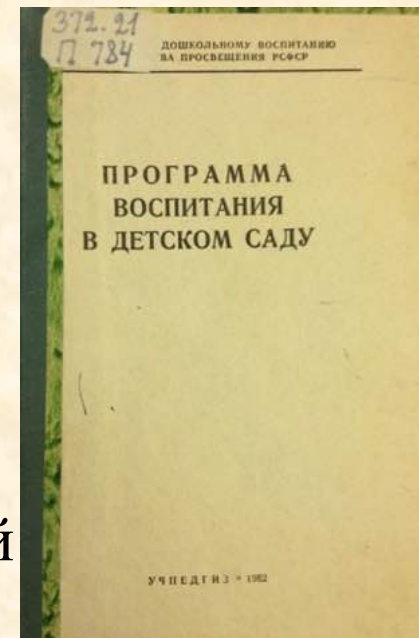
- Появление терминов «ролевая», «сюжетная ролевая», **«сюжетно-ролевая игра»** (Эльконин Д.Б., Рубинштейн С.Л. и др.)



Д.Б.Эльконин в детском саду. Фронтовик Д.Б.Эльконин еще не сменил форму полковника Советской Армии и преподавателя Военного института в Ленинграде на гражданскую. Предпол.: 2-я пол.1940 г. Фото из Fb А.Алексеева.

Программа воспитания в детском саду (1962) и публикации 1960-х годов

- Термин «сюжетно-ролевые (сюжетные) игры» закреплен как единственный.
- Термин «творческая игра» объявлен «устаревшей терминологией» и фактически **ЗАПРЕЩЕН**
- «Сюжетно-ролевая игра» начинает организовываться на манер «стимулированной игры». Засилье организованных игр - с этого времени.
- Опубликовано исследование Г.П.Щедровицкого «Методологические замечания к педагогическому исследованию игры», в которой игра рассматривается как *«особая педагогическая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей»* и аргументировано доказано, что игра не может выполнять и не выполняет общеразвивающей функции, оставаясь всего лишь удобной формой обучения ребенка тем или иным **конкретным** знаниям или навыкам и **не имеет имманентного развития**.



Организованные игры 1960-1980-х гг

- Организация сюжетных игр в условиях детского сада (описания С.Л.Новоселовой, Е.Е.Кравцовой)
- Методическое письмо 1977 года: «Сюжетно-ролевые игры ...однообразны и бедны по тематике... Содержанием их в основном являются действия с предметами и мало воспроизводятся взаимоотношения людей. Умением придумывать сюжет владеет лишь небольшая часть группы (3-5 человек)»
- В 1977 г. А.В. Запорожец в беседе с Д.В. Менджерицкой заметил, что введение термина «сюжетно-ролевая игра» в программу детского сада было ошибкой



Появление термина «самодеятельная игра», 1980-1990-е

- **Концепции дошкольного воспитания (1989):** «Из года в год до самого выпуска в школу в играх детей обучают конкретным навыкам, знаниям, правилам поведения, таким образом игра из ведущей творческой деятельности превратилась в деятельность репродуктивную, стала средством воспитательного дидакта и нивелировки детской личности»
- Психологическая классификация детских игр с выделением класса *самодетельных игр* (С.Л.Новоселова).
- «Именно переходя *в форму детской самодетельности, игра приобретает наибольшее влияние на психическое развитие ребенка* и вместе с тем получает наибольшую педагогическую ценность». (А.В.Запорожец)

[illegible]

Состояние детской игры с 1990-х по 2000-е годы: примитивизация

- Лозунг: «Дайте детям наигратися, не надо учить детей играть!» - отказ от вмешательства в детскую игру
- В ситуации отсутствия культурных образцов (одновозрастные детские коллективы, отсутствие дворов, занятость родителей, бабушек, дедушек) происходит *примитивизация детских игр*
- «Сегодня не игра уходит из культуры, а культура из игры» (Кудрявцев В.Т.)

**потеря исторической культурной идеальной формы
игры, подмена ее педагогическими и образовательными
формами**

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-карнавалы 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			+	+	+	+	+	+	+	+

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность					
			1	2	3	4	5	6
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирования	Игры с природными объектами				+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+
		Игры-опыты с водой	+			+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+
		Сюжетные сюжетно-образовательные игры		+				
	Сюжетные сюжетно-образовательные игры	Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+
		Театрализованные сюжетно-образовательные игры					+	+
		Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+
		Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+
Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Образовательные игры	Построенные игры		+	+	+	+	+
		Игры-задания		+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+
		Игры-путешествия						+
		Игры-забавы		+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игры-развлечения				+	+	+
		Театральные игры					+	+
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+
		Компьютерные игры				+		+
		Игровые игры						
Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Обрядовые игры	Семейные игры			+	+	+	+
		Сезонные игры				+	+	+
		Интеллектуальные игры					+	+
		Тренинговые 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.

- **Инициатива в игре**

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

- **Инициатор игры**

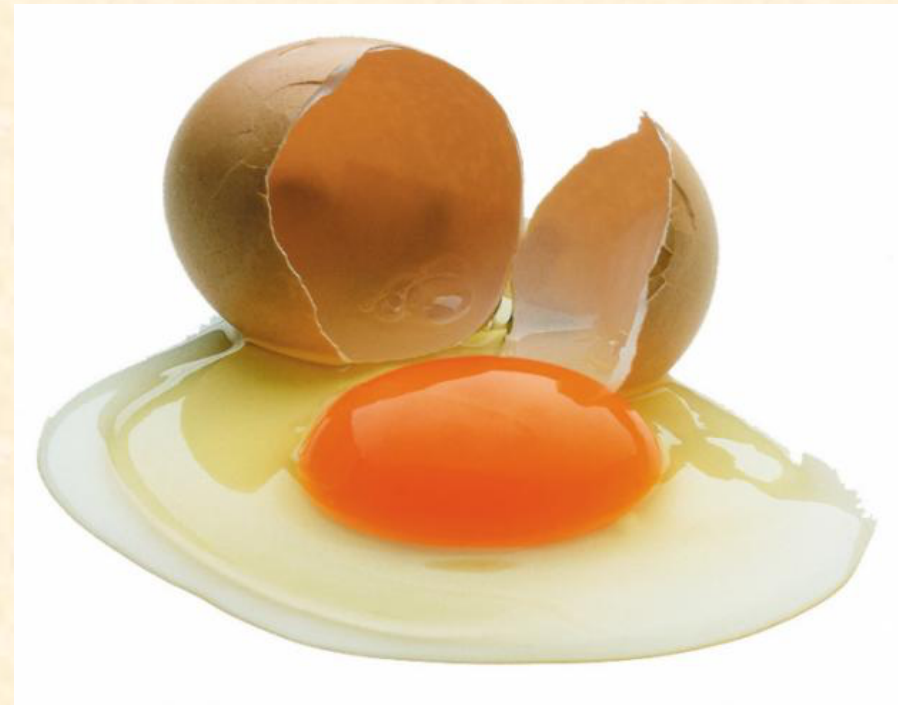
тот, кто начал (предложил) игру. Он не определяет вид игры



Инициатива изнутри



Если яйцо разбивается извне — жизнь прекращается. Если изнутри — начинается. Но чтобы яйцо могло разбиться изнутри, его нужно долго-долго высиживать без внешне видимого результата



ФГОС ДО

- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования вводит новые термины: «*спонтанная игра*» (дошкольный возраст), «*тактильно-двигательная игра*» (младенческий и ранний возраст).

Отказ от термина «сюжетно-ролевая»

Результаты анкетирования педагогов:

- на вопрос «Какая игра является ведущей деятельностью дошкольников?» подавляющее большинство отвечает: «Сюжетно-ролевая».
- на вопрос, чем отличаются «творческая», «сюжетно-ролевая» и «самодеятельная» игра, в четверти анкет отмечается, что если творческая и самодеятельная игра возникают по инициативе самих детей, то сюжетно-ролевая игра предполагает, *что взрослый участвует в ее организации или проведении, это театрализованная игра по правилам* и пр.

В сознании многих педагогов определения «ведущая» и «организованная» слиты, не выделена специфика.

Движущая сила развития = собственная деятельность субъекта. **Организованная деятельность не может выполнять развивающих функций!**



Игра как деятельность ребенка и игра как педагогическая форма

«Рассматривая воспитательное значение игры, мы имеем в виду игру как форму воспитания, как средство для решения определенных воспитательных задач по отношению к детям дошкольного возраста.

Между тем даже в учебной педагогической литературе игру в ее педагогическом значении часто смешивают с игрой как возрастным проявлением ребенка. Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам»

*(Усова А.П. Педагогика игры и ее насущные проблемы.
// Дошкольное воспитание, 1963, № 1.)*

Настоящая игра

Игра как
педагогическая
форма

Игра как
детская
деятельность



Следствие неразделения игры как образовательной формы и как детской деятельности

Депривация игры как ведущей деятельности на фоне ее тотальной эксплуатации:

«Да мы только и делаем, что играем с ними!»,
а времени на реализацию свободной самостоятельной детской игры не остается и условий для нее нет.

Как приблизиться к «настоящей» игре?

- «Всякая игра есть прежде всего и в первую очередь ***свободное действие***. Игра по принуждению не может оставаться игрой. Разве что — вынужденным воспроизведением игры. ... Ребенок или животное играют, ибо черпают в игре удовольствие, и в этом как раз и состоит их свобода» (Й. Хейзенга)
- «игра характеризуется тем, что ***мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе***», что и составляет ее качественную характеристику. Как только мотив игры изменяется, «игра, собственно, перестает быть игрой» (А.Н.Леонтьев)
- **Неутилитарна! «Не имеет внешней цели»!**
- **«Ролевая игра не может выполнять никакие дидактические функции» (Эльконинова Л.И., 1979)**

«Настоящая» игра

- Это **сюжетная игра**, т.е. игра, где есть «расхождение видимого и смыслового плана» или **неутилитарная деятельность** (игра по мотиву)
- 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*) - это **самодеятельная** игра ребенка.
- 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 т.ч. учебной).
- В игре как деятельности формируются **ОСНОВНЫЕ ВОЗРАСТНЫЕ НОВООБРАЗОВАНИЯ**, т.е. психические качества, необходимые для перехода на следующий возрастной этап, причем формирование этих качеств **не зависит от «хорошего» или «плохого» содержания игры.**

4 модели понимания игры

Слаженное правильно
организованное действие
(лучше обучающего
характера)

Свободное действие
по овладению
идеальной формой

«Педагог»

«Психолог»

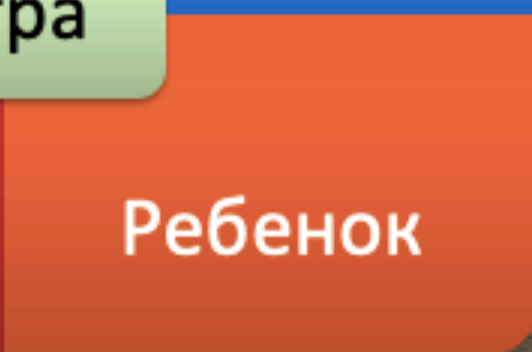
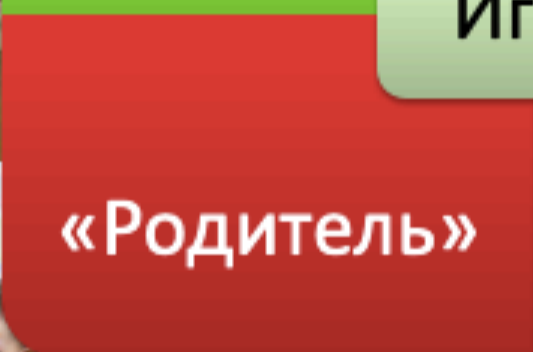
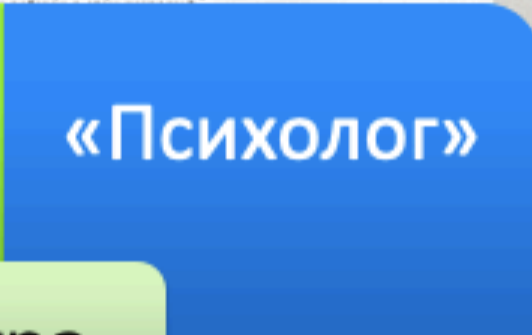
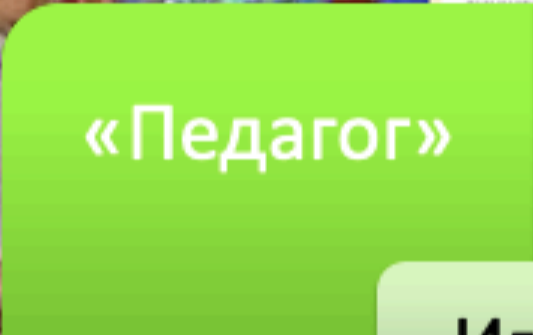
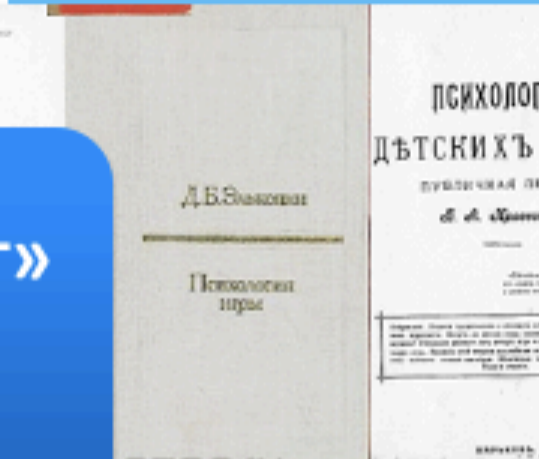
Игра

«Родитель»

Ребенок

Полезное
обучающее
действие

Свободное
увлекательное
действие



Как выглядит ведущая деятельность = «настоящая игра»: знакомый незнакомец

**Игры-экспериментирования
Сюжетные самодеятельные игры
(сюжетно-отобразительные,
сюжетно-ролевые,
режиссерские и
театрализованные)**

Игры-экспериментирования

Чем отличаются от обычного экспериментирования?

- Отличаются от собственно экспериментирования отсутствием специально поставленной цели.
- Отвечают признаку неутилитарной деятельности
- Соответствуют игровой деятельности по мотиву – реализуются ради процесса, а не ради результата

кладны или опасны. Если ребенокъ хладнокровно выливаетъ чашку молока на скатерть и себя, то рѣдко кто догадается, что онъ изучаетъ физику жидкихъ тѣлъ; посуду дѣти бьютъ, часто изучая интересные явленіе акустики; вообще ломаютъ и рвутъ дѣти чтобы познакомиться съ силой сдѣвленія, сопротивляемостью матерьяла. Пристрастіе дѣтей потрошить игрушки должно во всякомъ случаѣ меньше осуждаться, чѣмъ пристрастіе очень дюжинныхъ ученыхъ къ вивисекціи, живосиченіямъ... Люди, наказывая «вредныхъ», «пакостниковъ» — малышей, не подозрѣваютъ, что они часто имѣютъ передъ собою мучениковъ. — если и не науки, то во всякомъ случаѣ — любознательности.

Б.А.Краевский, 1901 г.

Сюжетно-отобразительные (предметные) игры

Игры детей раннего возраста (до 3 лет), в которых реализуются знакомые игровые действия, но пока не обнаруживает себя воображаемая ситуация

Сюжетно-ролевые игры

- Сюжетно-ролевая игра – это не разыгранный спектакль с хорошими костюмами. Формы сюжетно-ролевой игры могут быть самыми разными: классическая форма в виде последовательной драматизации в самостоятельных играх детей встречается крайне редко, чаще сюжет развивается «эпизодически», нередко на фоне создания предметной среды своей игры, либо в форме диалога без игровых действий.

Процесс интериоризации игры

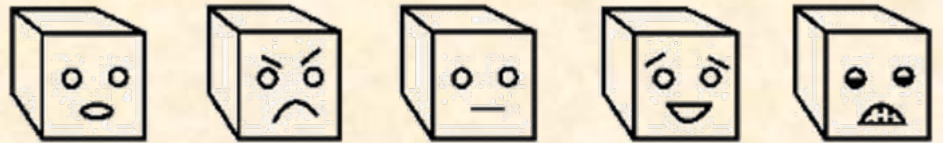
Леонтьев А.Н. (1944) называет игры-фантазирования «**рубежными**»: «Они действительно стоят на рубеже классической дошкольной игры. Они представляют собой как бы переходные формы игры – переходные либо к неигровой деятельности, которую они прямо подготавливают, либо к играм, характерным для школьного периода психического развития ребёнка». Описывая игры-фантазирования (игры-грёзы), А.Н. Леонтьев отмечает, что «это игры, обозначающие собой распад игровой деятельности в её дошкольных формах. **Оставаясь игрой, они, однако, всё более лишаются присущей ей мотивации.** Процесс деятельности в этих формах игры психологически является для ребёнка одновременно и результатом, продуктом: ребёнок относится к нему, как к продукту. Соответственно к этому времени мотив этих игр всё более сдвигается на их результат» - **сочинительство**

Сюжет, реализуемый в речи как договор и диалог

«Сокровенные игры»

Игры, содержание которых, по мнению ребенка, не будет одобрено взрослым. Зависит не от содержания, а от отношения к взрослому.

Режиссерские игры



Самодельные пространства и персонажи, «макетная» предметная среда



Режиссёрские игры с опорой на рисунок



Режиссёрские игры с опорой на рисунок

Сакулина Н.П. «Сюжетное» и «предметное» рисование

- «У одних детей речь обильна и богата, процесс мышления интенсивен, но связь с процессом графического изображения слаба. В некоторых случаях ребенок перестает рисовать и продолжает лишь рассказывать, в других – рисунок тороплив, фрагментарен, мало понятен для окружающих, так как центр внимания ребенка – на повествовании, рисунок им воспринимается плохо, *он как бы видит то, чего и не изображал, но о чем мыслит.*
- Другие дети, наоборот, как бы полностью привязаны к рисунку; вырисовывая предмет за предметом, *они теряют первоначальный замысел, связь предметов между собой, сюжет рисунка.* У них появляется тенденция повторять рисунки, выполнением которых они овладели»



1955

Режиссёрские игры с опорой на рисунок

Мухина В.С.

Рисование близнецов

1960-е



- «Пятилетний Кирилл с увлечением рисовал портреты женщин, мужчин, принцев, волшебников и т.д. Из-под его руки за день выходило до 20-25 подобных рисунков. При этом ему нравилось вводить в портреты элементы орнамента, украшающие, по его мнению, изображения и придающие им «волшебность» и необычность. Кроме того, Кирилл увлечённо рисовал и сами орнаменты. Составление узора было его излюбленным занятием.
- Брат Кирилла Андрей предпочитал рисовать батальные сцены. Бесконечное число муравьеподобных воинов, налёты, окружения, взрывы, атаки, разведки, бомбёжки и т.п. Андрей рисовал войну в воздухе, на суше и на море. Увлекаясь взрывами, грохотом и шумами, он давал своим рисункам соответствующие названия: «Всюду стреляют», «Война на небе и на земле», «Всюду гремит». Ещё одна излюбленная тема Андрюши - черти. Эти персонажи постоянно гримасничают и совершают всевозможные каверзные поступки»





Игры-фантазирования



Фантазийные игры

Происходит освоение *творения истории* через различные способы фиксации событий, самими же детьми выделенных как значимые (порождаются летописи, книги историй, статистические сводки и т.п.). Игра в страну-утопию ведет к *освоению различных социальных ролей через их проигрывание*. Дети, создавая себе параллельный для жизни мир, учатся таким образом выстраивать свои взаимоотношения со сверстниками. В игре значимо нормирование взаимодействия внутри общества. И эти формы взаимодействия, с одной стороны, рождаются как моделирование атрибутов больших социальных обществ (основные задачи страны, герб, гимн, конституция), с другой стороны, акцентируется внимание на том, как эти **нормы задаются, фиксируются, исполняются.**

АНТОН КРОТОВ

СТРАНА

К.К.Р.

7 июля 1984 – 31 декабря 1990

к 21-й годовщине со дня основания

«страну ККР не найдёшь ни на картах, ни в учебниках истории. Бывалый путешественник не найдёт въездного штампа “ККР” в своём паспорте. И тем не менее, эта страна существовала. В течение шести с половиной лет (с 1984 по 1990 год) в этой стране выходили газеты, строились дома, были паспорта, книги и даже своя политическая жизнь. В стране ККР я прожил почти половину своей тогдашней жизни — с восьми — до четырнадцатилетнего возраста»..

Герб Какорея был придуман почти сразу, как был основан Какорей, но с тех пор он много раз менялся и только последний месяц или два он не изменяется. Форма герба и главные детали на всех вариантах всегда одинаковые. Меняются только мелкие детали. Главные детали герба – это хвосты, надпись: РА! и солнце.

Флаг ККР до сих пор ещё не придуман. Есть два варианта, один из которых может быть установлен. Один из них предложил А. Старостин, а второй С. Кротов. Главнее, что на нём будут все цвета герба.

Пароль Какорея – Рафлезия Арнольди или РА. Рафлезия Арнольди – это самый крупный цветок мира. Растёт на Суматре. Паролем его избрал Антон ещё до основания самого Какорея.



КАКОРЕЙСКИЙ ЯЗЫК

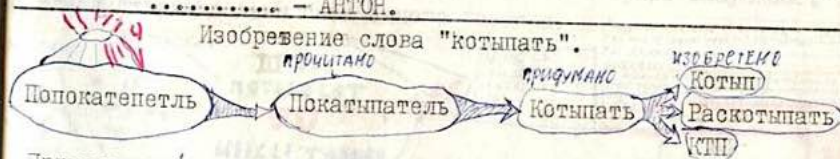
К сожалению нет возможности опубликовать здесь весь словарь какорейца, потому что не хватит места. Из устного языка здесь будет помещено всего одно слово – "КОТЫПАТЬ". Это первое какорейское слово. Произошло от не правильного прочтения Антоном названия вулкана Попокатебель. Это универсальный глагол. Обозначает почти что что угодно. У него есть несколько форм: КОТЫП, РАСКОТЫПАТЬ, КТП и т.п.

Письменный какорейский язык.

а-1	и-2	з-3	л-4	п-5	у-6	ф-7	м-8	я-9	4-10	8-11
б-12	е-13	и-14	м-15	р-16	ш-17	ь-18	а-19	и-20	5-21	9-22
в-23	ё-24	й-25	н-26	о-27	х-28	ш-29	э-30	2-31	6-32	0-33
г-34	ж-35	к-36	о-37	т-38	ц-39	ъ-40	ю-41	3-42	7-43	л-44

Реже этого употребляется точечный шифр, где каждая буква обозначается таким кол-вом точек, какой по счёту она идёт в алфавите.

Например: – АНТОН.



Примечание: 1 л.з. – лишний знак

Герб Язык Календарь Деньги История Газеты Флаг Энциклопедии Награды Конституция К.К.Р.

1. Какорей является государством, на территории которого не запрещается проживать людям из других стран /СССР, ЗКР и др./. Какорей находится между следующими улицами: Беломорской, Смольной, Прибрежным проездом и Ленинградским шоссе. За этими пределами расположен какорейский Антрополь, площадь которого может всё время увеличиваться. Границы Антрополя точно не определяются. В Антрополь не могут входить такие местности, где не были какорейцы.
2. Все какорейцы имеют паспорта. При вступлении в Какорей новых людей им также выдаются паспорта. Если какие-нибудь какорейцы против вступления какого-нибудь нового человека в Какорей, тогда сей новый человек не принимается. Если всё же очень многие за, то его принимают. Нельзя принимать в Какорей тех, кто не хочет этого – или врагов народа.
3. Государственный строй в Какорее – коммунизм. Какорейцы не пользуются какими-либо денежными единицами или заменителями их. Также не используются в роли денежных единиц для покупки и других целей ордена, почётные грамоты, орденовые книжки, древние деньги ККР или деньги других стран. При наличии товара какорейцы берут его бесплатно, как и книги, периодические издания – при наличии свободного /лишнего/ экземпляра.
4. При принятии решений никто не решает единолично, как поступать, а решается сбором какорейцев /необязательно всех/. Решения о награждениях, изготовлении книг, открытия музеев и другие решения принимают какорейцы не в количестве одного человека. Решения о награждениях почётными грамотами может принимать и один человек, но не тот, кому эта грамота предназначена.
5. Почётные грамоты выдаются без каких-либо ограничений на количество. Выдаются они за заслуги, но за те заслуги, которые были у награждаемого не ранее чем за месяц. За давние заслуги награждать грамотами нельзя, исключая, например, открытие 100 КИ и НА в течение года, выпуск за три года 1000 книг и газет и т.п. Обычно почётные грамоты выдаются за такие заслуги:
 - а/ изобретение и/ по повелу КИ и НА и благоустройства их;
 - б/ принятие участия в испытаниях приспособлений на КИ и НА;
 - в/ сотворение канаток, мостов, водопроводов на КИ/НА, претворение в жизнь изобретений;
 - г/ за отличные результаты, полученные в КИР-бюро-евых учениях;

Пластилиновый город, который
дети – брат и сестра – строили
каждое лето по три месяца
(девочка с 12 лет до
17-ти и, мальчик в 6 до 11).



Публикация Ильи Красильщика от 14 июня 2016 в Facebook

Театрализованные игры

Специфика:

- В игре не столько реализуется роль, сколько просто создается образ, и ребенок получает удовольствие от «пребывания в этом образе». Сюжета как такового нет или он представляет собой повторение действий изображаемого персонажа (драматизация эпизодов мультфильма, фильма, книги и т.п.).
- Для малышей вариантом театрализованных игр выступают игры «Покажи, как...», когда они изображают любое действие, образ или даже какой-то объект.
- В старшем дошкольном возрасте – игры в «репетиции»

Театрализованные игры



Когда можно «не узнать» игру?

Когда она:

- Подчиняет **своему мотиву** другие деятельности, превращая их в действие или операцию: игры с опорой на рисунок, игры «строительные» (конструирование), продуктивные виды деятельности (включает их на уровне операции)
- Включается как действие в состав других видов деятельности (**познавательной**) – «Практическое размышление о действительности» или **имеет непривычные формы собственной реализации** (игра-экспериментирование)
- Переходит полностью **во внутренний план (игра-фантазирование)**. Если начинает писать (сочинительство)–меняется мотив, уже не игра. Либо существует как «вербализм» – **чистый договор («дети уже не столько играют, сколько договариваются, как играть, т.е. правило выступает на первое место»)** или говорят об игре
- Переходит в игры с правилами (обобщение сюжета в правило)
- Происходит переоценка содержания, появляются «сокровенные игры».

Самодетельная игра (в какой бы форме она не появилась)

- Иницируется самим ребенком.
- Осуществляется ради процесса, а не ради результата.
- Эмоционально значима для ребенка
- Выступает ведущей деятельностью и движущей силой развития ребенка-дошкольника



Такая игра не должна игнорироваться взрослым и подменяться на «более полезные» с точки зрения взрослого игры и виды деятельности

«...Необходимо создать условия для становления и развития игры. Этих условий довольно много, но **главным из них является способность и любовь взрослых к игровой деятельности.** Иными словами, если взрослые умеют и любят играть и они будут играть с ребенком, **у них есть все шансы построить программу, обеспечивающую выполнение стандартов дошкольного образования»**

*Кравцова Е.Е., Кравцов Г.Г. Еще раз про любовь.... к стандартам.
// Журн.»Обруч» 2013, N 3, Приложение «Мини-конференция
«Обруча» «Стандартизация» дошкольного образования:
путеводные звезды и подводные камни» - с. 3.*

Откуда брать информацию?



Где ещё искать информацию по проблеме игры и развивающей предметной среды?

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... школа с.л.новоселовой — Яндекс: ...

Яндекс yandex.ru/yandsearch?clid=48994&lr=213&text=школа+с.л.новоселовой

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

@mail.ru школа с.л.новоселовой Найти! 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 [расширенный поиск](#)

1 [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

2 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](#)

[Разместить «школа...»](#)

«школа...»

Психол
ага
ребенк
школе

Все картин

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!

ИСТОКИ

ФИЗИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ

СОЦИАЛЬНО-
КОММУНИКАТИВНОЕ
РАЗВИТИЕ

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ
РАЗВИТИЕ

РЕЧЕВОЕ
РАЗВИТИЕ

ХУДОЖЕСТВЕННО-
ЭСТЕТИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ

РАЗВИТИЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ 2-3 ЛЕТ

Методическое пособие



ИСТОКИ

ФИЗИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ

СОЦИАЛЬНО-
КОММУНИКАТИВНОЕ
РАЗВИТИЕ

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ
РАЗВИТИЕ

РАЗВИТИЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

Методическое пособие



ИСТОКИ

ФИЗИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ

СОЦИАЛЬНО-
КОММУНИКАТИВНОЕ
РАЗВИТИЕ

ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ
РАЗВИТИЕ

РЕЧЕВОЕ
РАЗВИТИЕ

ХУДОЖЕСТВЕННО-
ЭСТЕТИЧЕСКОЕ
РАЗВИТИЕ

РАЗВИТИЕ ИГРЫ ДЕТЕЙ 3-5 ЛЕТ



ТЦ
Сфера



ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
НАЦИОНАЛЬНЫЙ КНИЖНЫЙ ЦЕНТР

<https://www.nbcmedia.ru>

Трифонова Е.В. Режиссёрские игры дошкольников.

**Часть 1: Организация в условиях
детского сада**

**Часть 2. Диагностическая
методика “Звёздный мальчик”**

**Часть 3. Организация
диагностической, развивающей и
коррекционной работы**



Разговор об игре: Игра ≠ игра

ОТНОШЕНИЯ С ДЕТЬМИ

**«ИГРУШКА ДОЛЖНА БЫТЬ
ОЧЕНЬ ПРОСТОЙ — ЧЕМ
ПРОЩЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ»**

Доцент Института детства МПГУ
Екатерина Трифонова — о том, почему
важно развивать воображение ребенка

Екатерина Трифонова



- Несовпадение у детей, родителей и педагогов представлений о путях формирования и поддержки детской игры, об ее **«идеальной форме»** (формах проявления), **функциях и задачах**.

Интернет журнал для родителей «Мел. Об образовании и обо всем, что его окружает»: <http://mel.fm/2016/04/14/toys>

Необходимость определения понятий

Видео

- Е.В. Трифонова. Детская игра: разнообразие форм и проявлений

https://www.youtube.com/watch?v=R44_LtjDOmU

- Анти-школа МПГУ для родителей «Дети и НеДети» Е.В. Трифонова. Лекция для родителей «Игра или образование» (Life.ru)

https://life.ru/t/семья/ighra_ili_obrazovaniie

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !



Контакты:

**Трифоновна Екатерина Вячеславовна,
доцент кафедры психологической антропологии
Института детства МППУ**

k34@mail.ru