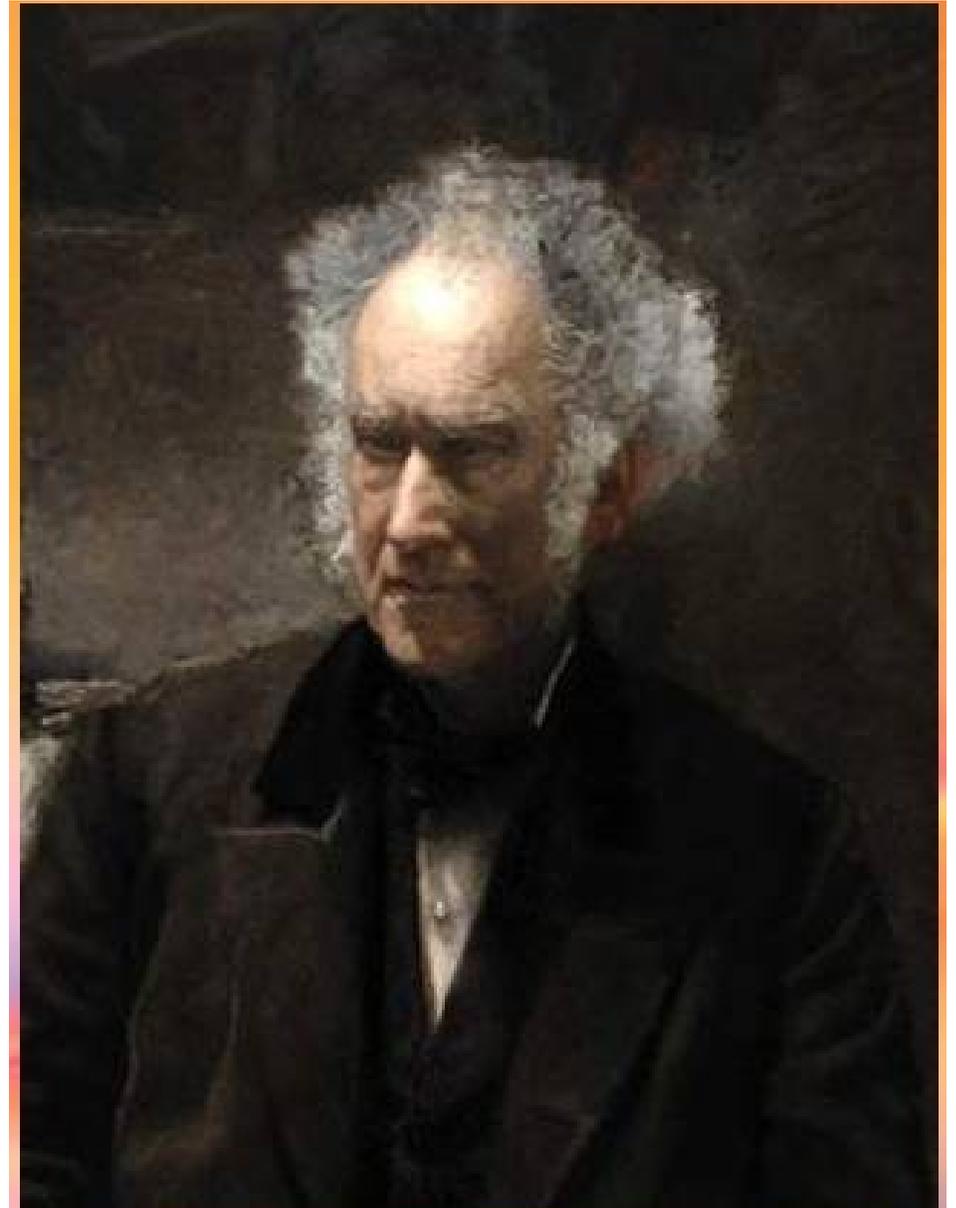


**Тема: Понятия
«игра», «игровая
деятельность» и их
толкование.**

› Многие ученые пытались дать определение понятию игра. Старое определение игры, как всякой деятельности ребенка, не преследующей получение результатов, рассматривает все эти виды детской деятельности эквивалентными друг другу. Открывает ли ребенок дверь, играет ли в лошадки, с точки зрения взрослого, он и то и другое делает для удовольствия, для игры, не всерьез, не для того, чтобы что-нибудь получить. Все это называют игрой.



› К. Гросс был первым автором, который попытался внести ясность в вопрос определения игры. Он пытался классифицировать детские игры и найти новый подход к ним. Он показал, что экспериментальные игры стоят в ином отношении к мышлению ребенка и к будущим его целесообразным неигровым действиям, чем символические игры, когда ребенок воображает, что он лошадь, охотник и т.п.



› Один из учеников Гросса – А. Вейс пытался показать, что различные виды игровой деятельности чрезвычайно далеко стоят друг от друга, или, как он выражался, имеют в психологическом отношении мало общего. У него возник вопрос: можно ли одним словом «игра» называть все различные виды подобной деятельности?





> П.П. Блонский полагает, что игра есть только общее название для самых разнообразных деятельностей ребенка. Блонский, вероятно, доходит в этом утверждении до крайности. Он склонен думать, что «игры вообще» не существует, не существует вида деятельности, который бы подходил под это понятие, ибо само понятие игры есть понятие взрослых, для ребенка же все серьезно. И это понятие должно быть изгнано из психологии. Блонский описывает следующий эпизод. Когда нужно было поручить кому-либо из психологов написать в энциклопедию статью «Игра», он заявил, что «игра» есть слово, за которым ничего не скрывается и которое должно быть изгнано из психологии.



> Представляется плодотворной мысль, Д.Б. Эльконина относительно расчленения понятия «игра». Игру нужно рассматривать как совершенно своеобразную деятельность, а не как сборное понятие, объединяющее все виды детских деятельностей, в частности, и такие, которые Гросс называл экспериментальными играми. Например, ребенок закрывает и открывает крышку, делая это много раз подряд, стучит, перетаскивает вещи с места на место. Все это не является игрой в собственном смысле слова. Можно говорить о том, не стоят ли эти виды деятельности между собой в таком же отношении, как лепет в отношении к речи, но, во всяком случае, это не игра.

π

> Весьма плодотворно и соответствующе сути дела и положительное определение игры, которое выдвигается при этой идее на первый план, а именно что игра — это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие. Это дает возможность правильно решить вопрос об игре в раннем детстве. Здесь нет того полного отсутствия игры, которым с этой точки зрения характеризуется младенческий возраст. Мы в раннем детстве встречаемся с играми.



› Всякий согласится, что ребенок этого возраста кормит, нянчит куклу, может пить из пустой чашки и т.д. Однако было бы опасностью не видеть существенного различия между этой «игрой» и игрой в собственном смысле слова в дошкольном возрасте — с созданием мнимых ситуаций. Исследования показывают, что игры с переносом значений, с мнимыми ситуациями появляются в зачаточной форме только к концу раннего возраста. Только на третьем году появляются игры, связанные с внесением элементов воображения в ситуацию.



π

Другое дело, что эти «игровые» проявления довольно скудны и тонут в широком море тех деятельностей, которые описал Левин и которые непосредственно вытекают из самой ситуации. Уже у Левина возникала идея, что данное им определение поведения ребенка мало похоже на создание игровой ситуации в собственном смысле слова. Ведь ребенок, который должен посмотреть под ноги для того, чтобы сесть на камень, настолько связан наличными предметами, что создание мнимой ситуации для него трудно.



- › Наконец, последнее и самое важное. Исследование показало, что создания мнимой ситуации в собственном смысле слова в раннем детстве еще нет. Можно пояснить это на простом примере. Ребенок в 2 года совершенно свободно нянчит куклу и проделывает с ней приблизительно то же, что с ним проделывают мать или няня: укладывает куклу, кормит ее, даже сажает на горшок.





› Но интересно: у ребенка нет представления о том, что эта кукла его дочка, что он ее няня или мама. Он нянчит мишку, если это медведь, куклу, если это кукла, т.е. это игра с точки зрения взрослого, но она резко отличается от игры ребенка более позднего возраста, когда ребенок сам играет роль, и вещи играют роль. В ней кукла — это действительно маленькая девочка, а ребенок — один из родителей, хотя кукла все еще так же аффективно тянет на то, чтобы ее посадить на горшок, накормить, как, скажем, круглый шарик тянет на то, чтобы его покатать.

- > Здесь нет развернутой мнимой ситуации, когда ребенок, сам отчетливо играя какую-то роль, отчетливо изменял бы свойство вещи. Например, эксперимент показал, что для ребенка раннего возраста вовсе не все может быть куклой. Ребенок в 2 года, который свободно нянчит куклу или медведя, с трудом и совершенно иначе делает это с бутылочкой. Поэтому если, как говорят, для игры характерно, что все может быть всем, то это не характерно для игры ребенка раннего возраста. Таким образом, мы имеем здесь *как бы* игру, но она для самого ребенка еще не осознана.



- › В.Штерн ввел в психологию понятие *Ernstspiel* (серьезная игра) и применил его к подростковому возрасту, указывая на то, что такие игры носят переходный характер между игрой и серьезным отношением к действительности и являются специфическим видом деятельности.



› Как показали А.Гомбургер и его ученики, понятие *серьезная игра* гораздо ближе подходит к тому, что наблюдается в раннем детстве: мы имеем там дело с игрой, в которой еще не дифференцируется игровая ситуация в сознании ребенка от ситуации реальной. Когда дошкольники играют в отца и мать, в поезд, то они отчетливо умеют себя вести в плане игровой ситуации, т.е. все время ведут себя сообразно с логикой той ситуации, которая разворачивается. По аналогии с выражением Левина, для дошкольника возникает известное замкнутое поле, в котором он движется, но одновременно он не утрачивает представления о реальном значении вещей. Если стул по игре — лошадь и требуется перенести стул в другое место, это не мешает ребенку перенести стул, хотя лошадь не носят на руках. Для игры ребенка более позднего возраста характерно наличие смыслового и видимого поля.

› Л.С. Выготский говорит, что критерием игры является наличие мнимой ситуации. Что такое мнимая ситуация? Это ситуация, в которой имеет место расхождение мнимого поля и поля смыслового. Например, ребенок может «придумать», что папин ремень – это змея, а чайник – это паровоз. Налицо расхождение мнимого и реального: ремень – это не змея, но предполагается, что все именно так. Ведущее звено игры – это воображение, следовательно, по Выготскому игра тоже начинается лет с трех, когда ребенок начинает намеренно фантазировать.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Тема 4
«Игра - раннее
Средневековье и
Возрождение»

- › Древние народы интуитивно считали игру важным элементом человеческой жизни.
- › Этапы развития представлений об игре в интуитивный период :
 1. нарастанием представлений о ценности игры;
 2. Нарастание представление о вреде игры.

- › Винсент де Бове (1190-1264) призывал к смягчению, методов воспитания, предлагая завоевывать внимание детей шуткой и играми.
- › В эпоху раннего средневековья сложилась система рыцарского воспитания, содержанием которого, стала игра.
- › Программа воспитания рыцаря была представлена семью рыцарскими добродетелями:
 - › Владение копьем;
 - › Фехтование;
 - › Езда верхом;
 - › Плавание;
 - › Охота;
 - › Игра в шахматы;
 - › Пение собственных стихов;
 - › Игра на музыкальном инструменте.

Эпоха Возрождения

Томазо Кампанелла (1568-1639) особое внимание уделил вопросам воспитания детей:

- › Дети обоего пола учатся вместе;
- › Занимаются гимнастикой, бегом, метанием диска, играми;
- › Играя, знакомятся со всеми науками наглядным путем.

› Франсуа Рабле рекомендовал чередовать с играми физические и умственные упражнения, чаще организовывать на свежем воздухе состязания и фехтования, верховой езде, плаванию, гимнастике.

- › Мишель Монтень (1538-1592) настаивал: «кто хочет сделать из ребенка ловкого человека, без сомнения, не должен щадить его с детства, хотя бы при этом часто пришлось пренебрегать медицинскими предписаниями... Недостаточно заполнить душу ребенка, - надо укрепить ему и мускулы: «душе слишком трудно без посторонней помощи исполнять сразу две обязанности».
- › Говоря о содержании обучения и воспитания, М. Монтень обращал внимание на то что, «даже игры и упражнения - и они станут неотъемлемой и довольно значительной частью обучения: я имею в виду бег, борьбу, музыку, танцы, охоту, верховую езду, фехтование».

- › Витторио да Фельтре с Гуарино Гуарини создали придворную школу под названием «Дом радости».
- › Цель школы- формирование общей культуры ученика.
- › В школе дети постоянно упражнялись физически, ездили верхом, состязались в рукопашной борьбе, фехтовании, стрельбе из лука, беге, плавании, а универсальным средством формирования радостного ощущения жизни детей в этом опыте стала игра, превращавшая школу в «Дом радости».

Епифаний Славинецкий о нормах поведения ребенка в игре:

- › честное поведение;
- › смысл игры - веселье, уважении игроков.

Нормы поведения детей в играх:

- › не доводить игру до ссоры;
- › прислушиваться к советам других людей;
- › не повышать голос на других детей, что может привести к «мятежу»;
- › не противиться предложениям других детей и т.п.

К запретным играм относил:

- › игры в кости;
- › карты;
- › купание в воде;
- › и всякие корыстные игры.

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

π

Основные подходы к
типологии игры в философии,
психологии и педагогике.

Лекция 7(тема 5).

- › Классифицировать игры - значит, соединить порядки игр, соподчиненных их назначением и составленным на основе учета принципиальных и общих признаков и закономерных связей между ними.
- › Игра – это своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций или переносом свойств одних предметов на другие.
- › Разные игры развивают разные качества: одни - силу, другие - выносливость, третьи - ум. Это достигается посредством создания моделей деятельности, в которых делается упор на развитие специальных качеств. Многие игры носят комплексный характер, развивая целый ряд взаимосвязанных качеств, при этом в каждой игре своя иерархия целей.

Шойерль : "Поскольку игра может возникнуть во всех областях человеческой деятельности, то для того, чтобы составить общую картину всех игровых возможностей человека, следовало бы нарисовать картину всей человеческой жизни в ее полном объеме".

- › Есть множество классификаций игр по различным основаниям. На фоне этого разнообразия важнейшей задачей научного исследования является теоретическая систематизация всего необозримого множества форм и видов игрового поведения. Часто это осуществляется в виде попыток создать различные схемы классификации игр. Возникают типологические построения, нацеленные на то, чтобы классифицировать крайне сложный и богатый нюансами мир игры на основе поиска общих для различных видов игры моментов. При этом все многообразие мира игры сводится к различным, отграниченным друг от друга, типам игры.
- › В большинстве случаев при создании такого рода типологических схем исходят из двух различных критериев: во-первых, из самой игры и, во-вторых, из субъекта игры, игрока. В первом случае преобладает "объективный" принцип рассмотрения, при котором исследуются имманентные игре факторы, во втором — "субъективный", часто совпадающий с перспективами развития играющего субъекта. Наряду с этим существует еще и третий подход, представляющий собой смешанную форму исследования, в которой объективное связывается с субъективным. Среди множества попыток классификации игр большинство либо интуитивны, либо делаются на конкретно собранном материале игр.

- › Немецкий исследователь К. Гросс подразделяет игровые явления на четыре группы: боевые, любовные, подражательные, социальные. Группировка игр по таким видам построена на разнородных критериях, прежде всего на идее социальной деятельности.
- › Английская исследовательница игр А. Гомм делит все игры на две группы: игры драматические и игры, построенные на «ловкости и удаче».
- › У А. Гомм игры драматические имеют пять горизонтальных приемов оформления: линейное, круговое, арочное, спиральное и произвольное.
- › По вертикали она разбивает игры на 25 рубрик: игры свадебные; игры, построенные на ухаживании и любви; игры «в крепость»; погребальные игры; земледельческие; торговые; религиозные; табу; природные; игры с угадыванием; колдовством; жертвоприношением; подражание спорту; подражание животным; игры с ведьмами и похищением детей; рыболовные; сбивание масла; угадывание; борьба и состязание; игры с пением и танцами; игры в прятание и поиски; чехарда; жмурки; фанты; игры с мячом.
- › Эта классификация дана вне какой-либо логики.

Пиаже дает свою интерпретацию игры, исходя из структуры мышления ребенка.

- › Ж. Пиаже выделяет три основные, связанные в один ряд структуры игры: игры-упражнения, символические игры и игры с правилами.
- › Все они сходны в том, что являются формами поведения, в которых преобладает ассимиляция; их различие в том, что на каждом этапе развития действительность ассимилируется разными схемами. Пиаже прямо указывает, что упражнение, символ и правило являются тремя последовательными этапами, которые характеризуют большие классы игр с точки зрения их умственных структур.
- › Какова структура мысли ребенка на том или ином этапе развития, такова и его игра, ибо игра есть не что иное, как ассимиляция действительности в соответствии со структурой мысли.
- › Все свои рассуждения по этому поводу в отношении наиболее интересной для нас символической формы игр Пиаже резюмирует в формуле: символическая игра есть эгоцентрическая мысль в чистом виде.
- › Игра, по Пиаже, имеет своей основной функцией защитить «я» ребенка от вынужденных accommodations к реальности. Символ, будучи личным, индивидуальным, аффективным языком ребенка, и является основным средством такой эгоцентрической ассимиляции.

- › П. П. Блонский подразделяет игры на мнимые, строительные, подражательные, подвижные, интеллектуальные и игры-драматизации.
- › Однако уточнение специфического содержания каждого из названных видов приводит автора к выводу, что всё, называемое нами игрой, в сущности есть проявление строительного и драматического искусства ребенка.
- › Мнимые игры, считает ученый, вообще неправильно называть играми.
- › Строительные игры при тщательном анализе оказываются ничем иным, как строительным искусством ребенка;
- › подражательные игры и драматизации — драматическим искусством;
- › подвижные игры — драматизацией, и даже интеллектуальные игры (шахматы, шашки, карты) по своему происхождению это тоже драматизация (подразумеваемое сражение войск).

Педагогическая классификация народных игр в исследованиях Е.А.Покровского.

- › Обращая внимание на важное воспитательное и социализирующее значение "детских игр, преимущественно русских", автор группирует их по следующим структурным блокам:
 - › 1) игры с игрушками;
 - › 2) игры без игрушек;
 - › 3) игры с пением;
 - › 4) хороводные игры.
- › Сходная систематизация народных игр, при которой все они подразделяются на игры с предметами и игры без предметов, представлена в работе Л.В.Былеевой и В.М.Григорьева "Игры народов СССР" [Былеева, Григорьев, 1985]. Эти авторы подразделяли народные игры по формальным, а иногда и случайным признакам (домашние, зимние, символические игры, игры с игрушками, игры с движениями, игры с завязанными глазами, прыгание и т.п.).

В.Н.Всеволодский-Гернгросс

π

- › Автор выделяет три основных типа народных игр драматические, спортивные и орнаментальные, а также три «промежуточных» типа игр: спортивно-драматические, орнаментально-драматические и спортивно-орнаментальные.
- › В своем сборнике «Игры народов СССР» он классифицирует народные игры, т.е. игры крестьянства и «бывших в угнетении у царского правительства народов», в том классово недифференцированном составе, в каком их понимала буржуазная этнография Классовый подход Гернгросса научно наивен.
- › Так, драматические игры он делит на 1) игры производственные: охотничьи и рыболовные, скотоводческие и птицеводческие, земледельческие, 2) игры бытовые: общественные (война, власть, торговля, школа и др.) и семейные; 3) игры орнаментальные; 4) игры спортивные: простые состязания, со стязания с вещью.
- › Бесспорное достоинство типологии В.Н. Всеволодского-Гернгросса состоит в том, что она строится на идее исторического происхождения и развития различных видов народных игр. Вместе с тем это основание не везде выдерживается достаточно последовательно. Так, при описании производственных игр имеет место явная «подмена основания» — критерий для выделения этих игр автор (в противовес собственной логике) «черпает» уже не из исторических источников их происхождения, а из ставшей «наличной формы», в данном случае — общественно заданного сюжета народных игр.

- › Й. Хёйзинга, впервые выдвинувший в литературе игры социального характера — "высшие формы игры", предлагает включить в систему классификации модельно-социальные формы игры: игру-эотику, игру-соствязание, игру-правосудие, игру-театр, игру-поэзию, игру-дипломатию, игру-войну и т.д.
- › Ему вторит американский психолог и психиатр Э. Берн (1902-1970), который считает, что природа в процессе эволюции установила до статочно игровых трансакций такого типа, в частности, то, что называют сексом, он считает инструментом игрового поведения, ибо сексуальные игры — это упражнения в сексуальном привлечении, эксплуатации, победе, разрядке, наслаждении. В данном подходе в основе классификации социальных форм жизни — игры лежат "сюжеты жизни": война, любовь, дипломатия и т.д. В этом плане правомерно говорить о парламентских или политических играх и т.п.
- › О.С. Газман выделяет два основных типа игр: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они – в нормах поведения воспроизводимых героев

- › При делении игр на игры с готовыми «жесткими» правилами и игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий каждый блок или вид игр следует различать внутренним и внешним признакам.
- › К внутренним признакам игры (деление по показателям, приметам, знакам и признакам) относятся способности индивида к игре и в игре: обособление, воображение, подражание, состязательность, перенесение, повторение, слияние с природой, импровизация, имитация, риск, интенсивность поведения в игре, т.е. игры могут быть, к примеру, заданного типа или импровизационными, самобытными или подражательными, с меньшей или большей дозой риска, пассивного типа или активного, обособленные или открытые и т.п.
- › К внешним признакам игры относятся ее содержание, форма, место проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров

Основные виды этих игр.

Выделение игр по содержанию.

Содержание — определяющая сторона игры как таковой, оно представляет единство всех составных элементов: ее свойств, внутренних процессов, основной идеи игры, ее смысла как социального явления.

Содержание — это то, что со держит в себе игра. Оно включает в себя фабулу, тему, интригу, задачи игры.

Содержание — это основная направленность игры.

По содержанию игры с готовыми правилами различают следующим образом: спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические), строительные и технические, музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные), лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения), шуточные (забавы, развлечения), ритуально-обрядовые и т.д. 

- › По содержанию «вольные» (свободные) игры различаются по той сфере жизни, которую они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные; бытовые игры в профессию; этнографические игры и т.п. Есть позитивные социально-этические игры и асоциальные (игры на деньги и вещи, корыстные, криминальные игры, игры ложного риска, опасные для жизни, игры азартные, вульгарные и пустые).
- › Содержание же дает основание подразделять игры на самобытные (цельные) и комплексные, объединяющие в себе органично игры разного вида.
- › По форме. Как известно, форма в философской трактовке есть способ существования и выражения содержания. Она означает внутреннюю организацию содержания и связана с понятием «структура».
- › Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры:
 - собственно детские игры всех видов;
 - игры-празднества, игровые праздники;
 - игровой фольклор;
 - театральные игровые действия;
 - игровые упражнения;



Основные виды этих игр.

- соревнования, состязания, противоборства, соперничества;
- свадебные обряды, игровые обычаи;
- мистификации, розыгрыши, игровые аукционы и т.д.
- По времени проведения. Время порождает специфические игры, стимулирует их появление. Такие игры называют сезонными или природными (зимние, весенние, летние, осенние). Их различают по объему времени (длительные, временные, кратковременные, игры-минутки).
- По месту проведения. Это настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые игры. Игры на воздухе, игры на местности (в лесу, в поле, на воде и т.д.), игры на празднике, игры на эстраде.
- По составу и количеству участников. Различаются игры по возрасту, полу, составу, количеству участников. В этом плане практикуются игры младших детей (младенцев, дошкольников), игры детей младшего, среднего и старшего школьного возраста, а также игры взрослых людей. Длительно употреблялись и в возрастном и в идеологическом аспекте понятия "игры октябрат", "пионерские игры".



- › Объективно существуют игры мальчиков (подростков, юношей, мужчин) и игры девочек, девушек, женщин. В названных играх — особая рефлексия, особые традиции, особые приметы пола.
- › По количеству участников различаются одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные, массовые игры.
- › Достаточно большое количество игр не имеют жесткой адресности, в них охотно играют люди разного пола и возраста. Следует отметить, что из социального опыта постепенно уходят совместные, вневозрастные игры детей и взрослых.
- › По степени регулирования, управления. Существуют игры, предложенные, организованные взрослыми, затейником, и стихийные, импровизированные, экспромтные, возникшие спонтанно по прихоти детей (вольные, свободные, естественные, самодеятельные, самостоятельные).
- › По наличию или отсутствию необходимых для игры аксессуаров (инвентаря, предметов, игрушек, костюмов и т.п.). Различаются игры без предметов и с предметами (предметные игры — с мячом, веревкой, жгутом, битой и т.д.); компьютерные игры; игры-автоматы; игры-аттракционы и др.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Проблема игры в философии

Философский подход

Современная философия достаточно активно изучает феномен игры во всем его многообразии.

В поле зрения ученых оказались такие её проблемы, как

- › феноменология игры (А.В. Антюхина, Т.А. Апиян, Н.Т. Казакова, Т.Е. Карпова),
- › антропология игры (К.Б. Сигов),
- › онтология и этика игры (Л.Т. Ретюнских),
- › культурология игры (М.А. Рюмина, А.Ю. Котылев, М.А. Лыгина, Я.Ю. Манусова),
- › гносеология игры (И.В. Куликова),
- › социология игры (А.А. Орлов, Т.Ю. Прокопьева, Т.А. Самойлова).

› **Игра** — это не какое-то стороннее явление в жизни человека, не случайный, возникающий лишь время от времени феномен.

Игра является значимым элементом человеческой жизни, это экзистенциальный глубинный феномен.

› **Игра** — точно так же, как работа, как смерть, власть и любовь, — является частью бытия человека, постоянно присутствующей в его жизни.

- › Игра и в философии имела свое значение, приобретенное,
- › во-первых, в результате разработанной специальной теории игры,
- › а во-вторых благодаря тому, что игра имплицитно является составной частью философских теорий.



При этом имплицитные концепции встречаются не только в области лингвистической философии (Витгенштейн) и герменевтики (Гадамер), но и в философии морали, нередко уделяющей игре, как неотъемлемой философской теме, значительное внимание.

Антропологические концепции игры

› близки к философским;



› зачастую философские мотивы переплетаются с антропологическими, поэтому попытки разграничить теоретические построения философии и антропологии имели в себе достаточную долю искусственности.

Интеграционная концепция

- › стремится исследовать столь сложный феномен, каким является игра, на основе обобщения данных различных наук.
- › Ярким примером является теория игры, разработанная Саттон-Смитом, который интегрирует в своей теории массу сведений из других, совершенно различных наук, чтобы с их помощью объяснить структуру игры и иметь представление о ее функции.

Наиболее массовые теории происхождения игры и ее развития можно представить следующим образом:

- › > **теория избытка нервных сил** (Г. Спенсер, Г. Шурц);
- › > **теория инстинктивности, функции упражнения** (К. Гросс, В. Штерн, Ф. Бейтендейк и др.);
- › > **теория рекапитуляции и антиципации** (Э. Геккель, Г.С. Холл, А. Баллон, А.Валлон, М. Вуарен, Адлин);
- › > **теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений** (К. Бюлер, З. Фрейд, А. Адлер);
- › > **теория религиозного начала** (И. Хейзинга, В.Н. Всеволодский-Гернгросс, М.М. Бахтин, К.Н. Соколов и др.);

- › > **теория отдыха в игре**
- › (Штейнталь, Шалер, Патрик, М. Лацарус, А. Валлон);
- › > **теория духовного развития ребенка в игре**
- › (К.Д. Ушинский, Ж. Пиаже, Н.С. Макаренко, К. Левин, Л.С. Выготский, В.А. Сухомлинский, Д.Б. Эльконин);
- › > **теория воздействия на мир через игру**
- › (М.М. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, Д.Н. Узнадзе);

- › > **связь игры с искусством и эстетической культурой**
- › (Платон, Г. Шиллер, Ф. Фребель, Г. Спенсер и др.);

- › > **труд как источник появления игры**
- › (В. Вундт, Г.В. Плеханов, Лавров, Лафарг, Мазаев и др.);

- › > **теория абсолютизации культурного значения игры**
(И. Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Г. Гессе);

- › > **теория социального стимулирования** (М. и Э. Неймейер) и т.п.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Психолого-педагогическая
характеристика ролевых и сюжетно-
ролевых игр.

Методические приемы организации
и проведения ролевых игр с детьми
разного возраста.

Процесс развития игры

Игра (как деятельность однородная) имеет в дошкольном возрасте единственную форму выражения – **сюжетно-ролевую**.

Игра «рядом» сменяется игрой «вместе».

Пример:

Девочки играют в магазин. Одна — продавец, она взвешивает товар, заворачивает его в бумагу, получает деньги. Другая — покупатель, она выбирает, что и сколько купить, оплачивает покупку, кладет ее в сумку, несет домой. Другими словами, берется какой-то сюжет — тема (в данном случае — магазин) и разыгрывается, оживляется с помощью ролей (продавец и покупатель).

Соединение этих двух линий (сюжета и ролей) и дает название игре — сюжетно-ролевая.



Игра как объект исследования

π

Сюжетно-ролевая игра



Пример из опыта Е.Е. Кравцовой

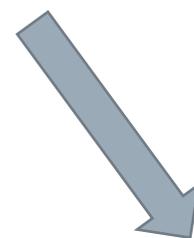
(в курсе лекций по дисциплине «Психологические основы дошкольного воспитания»)



Сюжетно-ролевая игра



СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ



РОЛЕВАЯ ЛИНИЯ

Первая составляющая сюжетно-ролевой игры – режиссерская.

- ребенок сам сочиняет сюжет
- ребенок сам решает, кто кем будет
- малыш сам сочиняет мизансцены
- исполняет все роли сам / диктор действий

Итог: **Качество** - «видеть целое раньше частей».

Следующая составляющая сюжетно-ролевой игры - образно-ролевая.

П

Образно-ролевая игра играет важное значение для самостоятельной психологической реабилитации.

Игра позволяет ребенку отвлечься, переключиться от проблем, например, в общении со сверстниками.

Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры.

Как отмечал Д.Б. Эльконин, ребенок **в этой игре отражает отношения**, специфические для общества, в котором он живет.

Сюжетно-ролевая игра - это модель взрослого общества.

У детей среднего дошкольного возраста роли формируются уже до начала игры.

У старших дошкольников игра начинается с договора, с совместного планирования, кто кем будет играть, а основные вопросы:

«Бывает так или нет?».

Так, дети учатся общественным связям в процессе игры.

Заметно сглаживается процесс социализации, дети постепенно вливаются в коллектив.

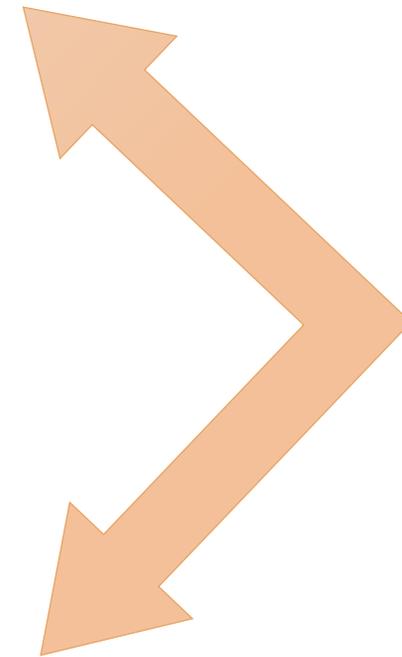
Д.Б. Эльконин в своем труде «Психология игры» решал вопрос о *возникновении сюжетно-ролевой игры и об особенностях ее в разные периоды дошкольного детства.*

Детям разных возрастов предлагалось играть в «самих себя», в «мам и пап», в «своих товарищей». Дети всех возрастов отказались играть самих себя.

Младшие дошкольники не могли мотивировать своего отказа, старшие же прямо заявили, что так играть нельзя.

Дети показывали, что без роли, без перевоплощения, не может быть игры. Они отказывались также играть друг друга, так как не способны еще были выделить специфических черт у себя.

Старшие дошкольники брали на себя эту сложную задачу.



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА



ПРЕДМЕТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



ОТНОШЕНИЯ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ



ВЫПОЛНЕНИЕ ПРАВИЛ



Игра-драматизация.

Отличие ее состоит в том, что дети должны **разыграть сценку по какому-нибудь произведению**, например, по сказке.

Каждому ребенку подбирается занятие – кто-то играет, кто-то готовит костюмы.

Обычно сами дети выбирают себе подходящую роль.

Игра-драматизация предполагает, что ребенок должен как можно точнее и правильнее сыграть своего персонажа.

На практике получается, что неконтролируемая *игра-драматизация* постепенно превращается в *сюжетно-ролевую игру*.

РОЛЬ ВЗРОСЛОГО В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ

- Мягкое управление детьми в игре, не нарушая самого действия.
- Ненавязчивый контроль выбора роли и самой роли, (косвенная характеристика)



Самостоятельная сюжетная игра – ВЕДУЩИЙ вид деятельности дошкольников, именно в ней максимально разворачиваются их способности.

При руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями (взрослыми) **стоят задачи:**

- развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания) ;
- использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей,

Руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта.

Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

Педагогический подход представлен в исследованиях:

С. Л. Новоселовой и Е. В. Зворыгиной
(комплексный метод руководства игрой)

Комплексный метод руководства - *система педагогических воздействий, способствующих развитию самостоятельной сюжетной игры детей, исходя из ее возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития интеллекта ребенка.*

Этот метод включает в себя следующие компоненты:

- планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей;
- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры;
- своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ «ИГРОВОЙ АТМОСФЕРЫ»:

- содержание игр соответствует интересам и возможностям детей;
- педагогическое сопровождение игр строится с учетом постепенного развития самостоятельности и творчества ребенка;
- создаются необходимые атрибуты к игре;
- предметно-игровая среда дошкольного учреждения постоянно изменяется.



Педагогические мероприятия в организации сюжетно-ролевой игры детей:

- Организовать место для игры, соответствующее возрасту и числу играющих на нем детей.
- Продумать подбор игрушек, материалов, пособий и неуклонно следить за их обновлением соответственно запросам развивающегося игрового процесса и общего развития детей.
- Руководя наблюдениями детей, содействовать отображению в игре положительных сторон социальной, трудовой жизни.
- Следовать тому, чтобы группировка детей в игре (по возрасту, развитию речи, речевым навыкам) способствовала росту и развитию языка более слабых и отстающих детей.
- Проявлять интерес к играм детей беседами, обусловленными их содержанием, руководить игрой и в процессе такого руководства упражнять язык детей.



Принципы организации сюжетно - ролевой игры в ДОУ

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми. При этом он занимает позицию умеющего интересно играть эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных, ощущает себя вне оценок, проявляет инициативу.
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу открывали и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.
4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двуучастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Тема 6.

**Психолого-педагогическая
характеристика подвижных игр.**

**Методические приемы организации
подвижных игр.**

В зависимости от характера обучающей задачи народные игры делятся на две большие группы

- П
- › дидактические
 - › подвижные игры, которые, в свою очередь, классифицируются с учетом различных оснований.

Подвижные игры классифицируются

По степени подвижности:

- › игры малой
- › средней
- › большой подвижности

По преобладающим движениям

- › игры с прыжками
- › с перебежками и другие

По предметам, которые используются в игре

- › игры с мячом
- › с лентами
- › с обручами и другие.

Подвижные игры дидактической направленности как общеобразовательные предметы

Одним из приоритетных направлений учебно-воспитательного процесса является охрана здоровья школьников. Используя в своей работе здоровьесберегающие технологии, учитель ставит задачи:

- › обеспечить ученику возможность сохранения здоровья;
- › сформировать у него необходимые знания, умения и навыки по здоровому образу жизни;
- › научить использовать полученные знания в повседневной жизни;
- › укреплять здоровье детей во время учебного процесса.

Последняя задача является наиболее трудноразрешимой и в настоящее время становится темой педагогических поисков учителей. В последние годы учителя сознательно включают в свою работу технологии, ограничивающие классно-урочную систему организации учебного процесса, разрабатывают новые формы и методы обучения.

Одним из методов, укрепляющих здоровье детей во время уроков, является использование подвижных игр дидактической направленности на общеобразовательных дисциплинах, которые:

- › сочетают двигательное и интеллектуальное начало;
- › увеличивают время организованной двигательной активности детей;
- › создают положительные эмоции.

Методика проведения подобных подвижных игр, способствующая повышению эффективности учебно-воспитательного процесса и основанная на положениях психологической теории поэтапного формирования умственных действий, заключается в следующем:

- › игру целесообразно использовать на том этапе урока, когда применение традиционных форм не приносит желаемого результата;
- › игры включаются в ход уроков систематически, при закреплении каждой отдельной темы либо всего курса.

Блоки предложенных подвижных дидактических игр рекомендуется проводить на предметах общеобразовательного цикла, которые требуют от детей наибольшего напряжения, чаще вызывают утомление и, наконец, доля которых в учебном плане занимает большую часть. Игры адаптированы для проведения в классной комнате.

Первый блок. Игра «Собери листочки» (название условно).

Цель: формировать умения классифицировать, навык самоконтроля, закрепить полученные знания.

Содержание. Игроки делятся на команды (мальчики - девочки, 1-й вариант - 2-й вариант, по рядам и т.п.). По классу (на партах, на полу, на подоконниках) разбросаны «листочки» (карточки со словами, цифрами, примерами и т.д.).

По команде учителя дети выполняют следующие задания:

- 1) одна команда собирает односложные слова, другая - двусложные;
- 2) первая команда собирает существительные 1-го склонения, вторая - 2-го склонения, третья - 3-го склонения;
- 3) одна команда собирает четные, другая - нечетные числа;
- 4) первая команда собирает числа, делящиеся без остатка на 3, вторая - на 4, третья - на 5;
- 5) команды собирают примеры с ответами: 7, 8, 9 и др.

Данную игру можно проводить практически на каждом уроке и по любому предмету. Дети на фоне положительных эмоций и радости движений закрепляют полученные знания.

Второй блок. *Игра «Цепочка».*

Цель: отработка и закрепление полученных знаний, формирование собранности и ученической ответственности.

Содержание. На доске в столбики записаны слова с пропусками, выражения, группы слов и т.д.

Класс делится на команды. Эстафетные палочки - кусочки мела. По команде участники игры по очереди решают примеры, сравнивают, вставляют пропущенные буквы, ставят ударение, определяют род, склонение и т.д.

› Игры второго блока помимо непосредственной реализации учебной задачи формируют у детей умение мыслить на фоне эмоционального возбуждения. Наблюдения показывают, что учащиеся очень редко допускают ошибки, чувствуя индивидуальную ответственность за успех команды.

Третий блок. *Игра «Змейка».*

Цель: усвоение полученных знаний, активизация внимания, совершенствование интеллектуальных умений.

Содержание. Игра проводится без деления на команды. У каждого ученика на парте лежит карточка с небольшим заданием. Дети выполняют его на листочке или в своей тетради. Затем по команде учителя школьники перемещаются на соседнее место, оставляя карточку, и выполняют задание по следующей карточке и т. д.

› Главное достоинство игр этого блока в том, что, преодолевая в ходе игры трудности, дети получают удовольствие от процесса и результата своей деятельности.

Четвертый блок. Игра «Не скажу!»»

π

Цель: практическое овладение знаниями и выполнение простейших видов анализа и синтеза.

Содержание. Игра проводится без деления на команды. Игроки образуют круг и перебрасывают друг другу мяч, называя при этом числа по порядку, но вместо нечетных чисел говорят: «Не скажу!». Например: «Не скажу», 2, «Не скажу», 4, «Не скажу», 6 и т.д.

Кто ошибся, выбывает из игры.

Аналогично выполняются задания на определение рода, падежа, склонения, спряжения. Как вариант этой игры можно предложить выполнить задание «Отвечай, если ответ 10» и т.п.

Пятый блок. Игра «Передай кубик».

π

Цель: закрепить знание последовательности.

Содержание. На первую парту каждого ряда ставится пластмассовый кубик. По сигналу учителя кубик передается от одного ученика другому с называнием чисел по порядку или десятками, кратными 2, 3, 4 и т.п., пока кубик не возвратится обратно. Ряд, закончивший игру первым, побеждает. Передавать кубик можно, называя по порядку буквы алфавита, дни недели, месяцы, падежи и т.д.

Шестой блок. Игра «Вертушка».

П

Цель: формировать умение обобщать прочитанный материал, а также проверять правильность его обобщения.

Содержание. Эта игра используется при работе с научно-познавательными текстами. Класс делится на группы. Изучаемый текст разрезается на логически законченные части, равные количеству групп. Далее каждый отрывок разрезается на предложения так, чтобы образовался деформированный текст, который получает каждая команда. Группы выполняют следующие задания, после выполнения каждого из которых меняются местами:

- 1) восстановить текст своего отрывка в правильной последовательности;
- 2) поменявшись местами, команды должны прочитать доставшийся им текст, придумать заголовки и записать его на листочке;
- 3) прочитать отрывок, сформулировать к нему вопрос и записать его на листочке;
- 4) прочитать вопрос к данному отрывку, ответить на него, здесь же записать ответ;
- 5) зачитать результаты выполнения командами заданий и полностью восстановить связный текст.

Таким образом, реализация подвижных игр дидактической направленности на уроках по общеобразовательным предметам вызывает у школьников интерес к учебным занятиям, снимает умственное и психическое напряжение, удовлетворяет естественную для младших школьников потребность в двигательной активности. Вместе с тем значительно повышается и «рейтинг» трудных предметов.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

**АЛГОРИТМ ПОСТРОЕНИЯ
КОНКУРСНО-ИГРОВОЙ
ПРОГРАММЫ**

Конкурсно-игровая программа - это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши.

Главное отличие конкурса от игры заключается в том, что конкурс предполагает обязательное наличие победителя, в игре же могут быть варианты.

Забава - массовая форма игрового действия, связанная с музыкально-ритмическими или пластическими играми.

Например, в песне «В лесу родилась елочка» вместо буквы «р» играющие хлопают в ладоши.

Розыгрыш - игровое действие, эстетический смысл которого - неожиданность результата.

Например, «Двойные фамилии»: ведущий называет первую часть фамилии, а зрители -вторую: Соловьев... (Седой), Мамин... (Сибиряк), Гарин... (Михайловский)...., а последним называется Минин . -обычно весь зал говорит «Пожарский», но это не двойная фамилия!

Рифмы предполагают ответ «да» или «нет». Например: Что на елочке висит? Сладкие конфеты? (Да.) Старые штиблеты? (Нет.) И т.д.

Что нужно для того, чтобы составить конкурсно-игровую программу?

1. Определите тему программы (главное событие).

Именно тема мотивирует количество эпизодов и конкурсов в программе.

2. Тема определяет сюжетную линию, на которую будут «нанизаны» от дельные конкурсы:

- зарабатывать максимального количества очков, например условных денег в экономической игре;
- путешествие с приключениями;
- формирование коллектива на основе конкурсного отбора (съёмочной группы, экипажа для полета в космос и т.д.);
- ведение следствия или раскрытие тайны;
- спасение попавших в беду и др.

3. Решите, кто будет участником вашей игры:

- команды;
- отдельные игроки;
- команды, но на каждом этапе действует не полный ее состав, а только один-два игрока.



Принципы отбора игроков (участников конкурса) главное - мотивировка и логика.

1. Определите, каков будет принцип проведения вашей конкурсной программы:

- игра в зале;
- игра с передвижением по «станциям»;
- длительная ролевая игра, моделирующая действительность.

2. Определите, кто будет выявлять победителей в конкурсах:

- жюри;
- победители выявляются автоматически по времени, их победу фиксирует ведущий;
- победителя определит случай (лотерея);
- другое.

3. Определите последовательность конкурсов в зависимости от развития сюжета.

Виды конкурсов:

- ✓ речевые,
- ✓ музыкальные,
- ✓ сочинительские,
- ✓ актерского мастерства,
- ✓ пантомимические,
- ✓ изобразительного искусства,
- ✓ танцевальные,
- ✓ подвижно-спортивные,
- ✓ прикладные (с предметом),
- ✓ на смекалку,
- ✓ на внимание.



4. Определите, кто и как будет вести игру.

Существуют следующие способы ведения игровой программы:

- «от себя» - «Я - ведущий»;
- «от кого-либо» - ролевая персонификация ведущего.

Например, в качестве ведущего может выступить:

- 1) попугай Кеша с табличкой «Ищу хозяина»;
- 2) «паровозик из Ромашкова»;
- 3) режиссер на съемках ТВ-шоу.



Основные требования к ведущему:

1. эстетика внешнего вида;
2. культура речи и эмоциональность;
3. доброжелательное отношение к аудитории;
4. добросовестная подготовка, профессионализм.

ПРАВИЛА

- При подготовке и проведении конкурсно-игровой программы необходимо учитывать ряд психолого-педагогических аспектов.
- Ведущий должен представить каждого участника конкурса, чтобы зрители могли поддерживать конкретного человека.
- Ведущий должен прийти на выручку, если участник затрудняется в ответе на вопрос.
- Нельзя ставить участников в неловкое положение. (Есть задания, которые предназначены только для мальчиков или только для девочек).
- После завершения конкурса ведущий обязан похвалить участника за успех или поддержать, если он не выполнил задание.
- Нельзя отчитывать участника, делать ему резкие замечания или вступать с ним в спор.
- Задание должно быть безопасным

Составьте список необходимого реквизита.

Подготовка реквизита.

Желательно, чтобы он был ярким, красочным.

Реквизит должен быть гигиеничным, по размеру и весу должен соответствовать силам участников.

Количество реквизита также необходимо предусмотреть заранее



Определите, как и чем будут награждены победители игры и поощрены ее участники.



Определите, нужны ли в вашей игре передышки, например «музыкальные паузы», и подберите необходимый для них аудиоматериал.



Памятка анализа игровых программ.

1. Построение программы, проведение

- тип программы, жанровая принадлежность (разновидность театрализованных представлений)
- тип построения сценария
- композиционная структура сценария
- планирование сценарного хода программы
- композиционное сценическое планирование
- разнообразие игровых форм реализуемых в программе
- уровень реализации яркого динамичного финала

2. Работа ведущего (игровика, массовика-затейника, вожатого-шоумена).

- планирование образа ведущего
- уровень сочетаемости образа, в зависимости от типа программы
- сценическая этика ведущего
- этика игровой речи
- уровень импровизации
- уровень владения "эмоциональным камертоном"
- активность сценарного игрового языка
- уровень реализации средств выразительности, характеризующих и дополняющих образ

3. Владение аудиторией и отзыв

- наличие мотивации к программе, методы провокации
- уровень активизации аудитории
- уровень объединения аудитории для игровых действий
- педагогическая ценность программы, ее реализация
- активизация и развитие личностных качеств, каждой единицы аудитории
- наличие новых форм игр (видоизменение старых), многоликость характера, отзыв на арсенал массовика.

4. Техническое и музыкальное обеспечение программы

- востребованность эффекта монтажа
- музыкальная организация программы
- уровень сложности музыкально шумовой партитуры
- световая организация
- уровень владения ведущими техническими средствами.



СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!

π

**Психолого-педагогическая
характеристика
интеллектуальных игр.
Методические приемы разработки
и проведения интеллектуальных
игр с детьми разного возраста**

Феномен понятия интеллектуальная игра

- › Научный
- › Социально-культурный
- › Педагогический

Первые интеллектуальные игры

- › Викторины
- › Тесты
- › Шарады
- › Загадки
- › Анаграммы
- › Перевертени

Телевизионная игра «Что? Где? Когда?»

- › Новый толчок к пониманию интеллектуальных игр дала созданная журналистом и художником В.Я. Ворошиловым в 1975 году.

Телевизионная игра «Что? Где? Когда?»

- › Первые участники игр не только испытывали удовольствие, познавая себя, но и получали новые коммуникативные навыки, заряд энергии, толчок, побуждающий увеличивать знания, расширять кругозор.
- › Разные по сложности вопросы и задания позволили организаторам, ведущим, психологам и педагогам определить уровень возрастного подхода к интеллектуальным играм и возможность их использовать в подготовке по самым разным областям человеческого знания в школах и вузах

Интеллектуальная игра помогает установить уровень:

- › Развития и широты знаний
- › Памяти и мышления,
- › Скорости мыслительных реакций у всех играющих

Психолого-педагогическая дефиниция интеллектуальной игры Дж. Гилфорда и В.Н. Дружинина

- › Интеллектуальная игра — игра, при которой в полной мере задействованы мышление и память, а умственные операции участников-игроков направлены на опознание и понимание предъявленного материала;
- › игра, имеющая конвергентную (поиск в одном направлении при получении одного единственного правильного ответа) и дивергентную (поиск в разных направлениях) продуктивность с целью получить оценённое суждение о логичности (правильности) заданной ситуации, точности ответа или найденного решения

Содержание интеллектуальной игры

- › Конкретное (реальные предметы или их изображение);
- › Символическое (буквы, знаки, цифры);
- › Семантическое (значения слов);
- › Поведенческое (поступки другого человека и самого себя).

Конечный «продукт» интеллектуальной игры может быть представлен в следующих основных разновидностях:

- › Единицы объекта (найти недостающие буквы и слова);
- › Классы объектов (рассортировать, классифицировать предметы);
- › Отношения (установить связи между объектами);
- › Системы (выявить правила организации множества, нескольких объектов);
- › Трансформация (изменить и преобразовать заданный материал);
- › Импликация (предвидение результатов в рамках неопределённой ситуации).

Классификация интеллектуальных игр

- › Вербальные
- › Классификационные
- › Коммуникаторные
- › Системные
- › Трансформационные
- › Импликаторные

Интеллектуальная игра

Знаниевый материал (содержание игры)	Игровые цели	Функции игроков	Правила игры		Методическое и техническое обеспечение
	Педагогические цели	Предмет игры, содержание, тематика	Модель взаимодействия играющих	Система оценивания	

Развитие профессионально значимых качеств по заданным критериям

Модель

- › представляет собой либо видимую исследователем мысленно, либо реализованную структуру, которая способна заменить объект исследования, отображая его или воспроизводя условно.

Модель представляет описание существенных характеристик личности:

- › Базовые основания профессионально значимых качеств (профессиональное сознание и самосознание, профессионально-ценностные ориентации, профессионально обусловленные качества);
- › Готовность к профессиональной деятельности (нравственно-психологическая, содержательно-информативная, операционально-деятельностная);
- › Готовность к развитию и саморазвитию (самопознание, самопроектирование) — развиваемых посредством интеллектуальной игры по учебным дисциплинам гуманитарного направления.

Модель профессионально значимых качеств личности специалиста

- › Моделирование развития профессионально значимых качеств специалиста следует рассматривать с учётом взаимосвязи личности и будущей деятельности;
- › Модель развития призвана выступать ориентиром для решения вопросов повышения эффективности профессиональной подготовки;
- › Подобная обобщённая модель отражает только основные компоненты развития, выступая в качестве ориентира исследования динамики данного процесса на разных стадиях;

Модель профессионально значимых качеств личности специалиста

- › Данная модель дает возможность разработки самой профессионально-образовательной программы комплекса развивающих интеллектуальных игр;
- › Предположительно, эта модель позволяет педагогически управлять непосредственно процессом развития профессионально значимых качеств.

Концептуальные основы развития профессионально значимых качеств личности будущего специалиста:

- › Личность специалиста есть субъект профессиональной деятельности в конкретных социокультурных условиях;
- › Личность специалиста — личность профессионала, действующего в системе «человек-человек»;
- › Личность специалиста есть нечто цельное, но не замкнутое, единство природного и результатов профессионализации, социализации и персонализации, единство социального, нравственного, интеллектуального, психологического, общекультурного, профессионального (как идеал);
- › Личности специалиста формируется, развивается, самореализуется, самосовершенствуется в профессиональной деятельности, изменяя себя и деятельность;
- › Интеллектуальная игра как активная форма развития профессионально значимых качеств личности будущего специалиста позволяет практически решить задачи этого развития при правильно организованном педагогическом процессе её использования в образовательной практике.

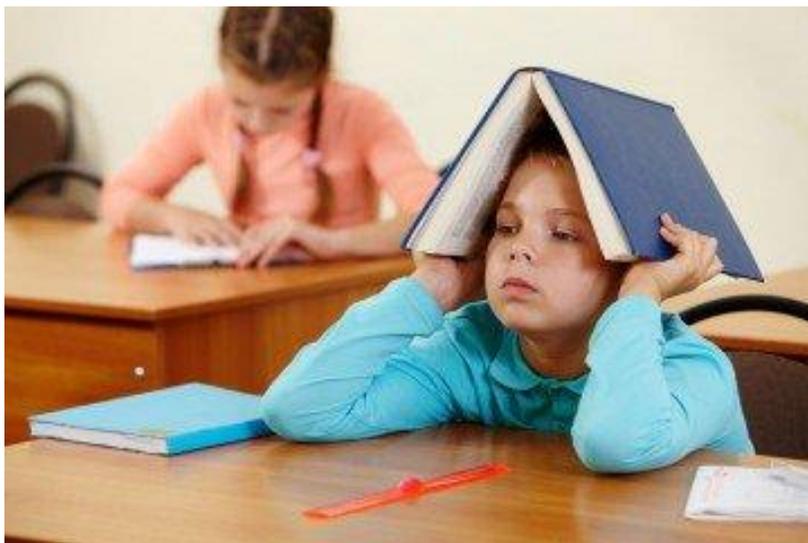
**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Тема 20

Коррекционные игры в работе с проблемными детьми.

Коррекционные игры в работе с проблемными детьми



- › Проблема обучения школьников с особыми общеобразовательными потребностями - одна из самых актуальных в современной педагогике. Важным средством повышения эффективности обучения таких детей, является коррекционно-развивающая работа, которая органически сочетается с учебным процессом как в урочное, так и во внеурочное время.

› В существующих документах: Законе РФ «Об образовании», «Конвенции ООН о правах ребенка», «Федеральной программе развития воспитания в системе образования России», «Концепции модернизации Российского образования до 2010 года», провозглашен переход от традиционной установки на формирование преимущественно «знаний, умений, навыков» к воспитанию качеств личности, необходимых для жизни в новых условиях открытого общества. К их числу можно отнести: ответственность, инициативность, самостоятельность, способность к рефлексии и др. Для начального образования - формирование учебной деятельности, как желания и умения учиться, развитие познавательных интересов, готовности к обучению в основном звене, т.е. формирование потребности в самообразовании. А также провозглашены ценности развития разных форм деятельности ребенка.

В основных направлениях развития образования указывается на существование проблемы коррекционных школ - это низкий уровень познавательной активности учащихся, неумение и нежелание активно мыслить, т.е. интеллектуальная пассивность.

Подтверждением служат:

- › заключения психолого-медико-педагогической комиссии;
- › решения консилиумов, педагогических советов;
- › результаты психолого-педагогической диагностики специалистов школы и педагогов, и их анализ.

- › Подтверждением о ведущем месте познавательного интереса в системе мотивов, побуждающих личность к деятельности, служат взгляды Шукиной Г.И., Шамовой Т.И., Шевченко Г.И. Особое внимание имели для меня труды Самохваловой В.И., Волокитиной М.И. в которых отражены следующие позиции:
- › опора на познавательный интерес учащихся
- › а). обогащает содержание воспитательной работы
- б). создает условия для развития общественной активности
- в). оказывает влияние на формирование моральных стимулов деятельности
- › в процессе развития может перерасти с устойчивую личную потребность
- › находится во взаимодействии с другими мотивами: чувством долга, ответственностью, коллективизмом.

«Игра выступает как форма, в которой наиболее успешно может осваиваться содержание новой деятельности (учения)»;

- › «как эмоциональная опора личности, облегчающая адаптацию к школьным условиям и обеспечивающая психологический комфорт»;
- › «как элемент творческого самовыражения». (О.С. Газмак)



Игровая система преследует реализацию следующих задач:

1. Установление контакта с ребенком.
2. Создание мажорного тона детской жизни.
3. Формирование умения и стремления самостоятельно мыслить
4. Воспитание желания понять усваиваемые знания, и способы их добывания.
5. Уточнение, расширение и систематизация представлений детей об отдельных предметах и явлениях природы и общества и взаимосвязи их в единое целое.
6. Расширение кругозора, развитие речи.

Основными принципами построения игротеки являются:

- › дифференцированный подход и учет индивидуальных особенностей воспитанников группы;
- › активизация познавательной активности, творческих возможностей, способность к самосознанию и самосовершенствованию;
- › принцип позитивности - создание поддерживающей, доброжелательной, атмосферы сотрудничества;
- › принципы занимательности и духовности.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

π

Сущность и возможности игровой терапии.

Тема 21

Игровая терапия — метод психотерапевтического воздействия

- › Собственно игровую терапию одной из первых использовала А. Фрейд для психотерапии детей, которые пережили бомбежки Лондона во время Второй мировой войны.
- › Игровая терапия является относительно молодой отраслью современной психологии, которая ориентируется преимущественно на работу с детьми. Появившись в первой половине XX века в недрах психоанализа, игровая терапия постепенно распространилась по широкому спектру направлений современной психологии, находя теоретическое обоснование разнообразию своих методов.
- › Цель коррекции, проводимой в рамках терапии отношений, состоит не в том, чтобы изменить ребенка, а, напротив, в том, чтобы помочь ему утвердить свое «Я», чувство собственной ценности. Ребенок, как и всякая личность, уникален, самоценен и обладает внутренними источниками саморазвития. Ограничение целей терапии задачами личностного самоопределения и самоактуализации — развития чувства «Я» и свободы реального самовыражения — определяет круг специфических проблем, подлежащих коррекции: это нарушение роста «Я», самонеадекватность, сомнения и неуверенность в возможностях собственного личностного роста и обусловленные ими тревожность и враждебность ребенка к окружающим. Игротерапия соответственно должна широко применяться не только в целях коррекции, но и для профилактики.

- › Игротерапия представляет уникальный опыт для социального развития ребенка, открывая ему возможность вступить в значимую личностную связь со взрослым, справедливо подчеркивая решающее значение общения ребенка со взрослым для оптимального развития личности ребенка. Игра представляет собой деятельность, в которой ребенок может свободно выражать себя, освободиться от напряжения и фрустрации повседневной жизни.
- › Оценивая эффективность игротерапии как формы коррекции развития, следует руководствоваться двумя критериями. Во-первых, выделения тех аспектов и сторон психического развития ребенка, по отношению к которым следует признать положительный эффект игротерапии. Другими словами, следует ответить на вопрос, какие задачи коррекции психического развития могут быть успешно решены в процессе игротерапии. Во-вторых, стабильностью и устойчивостью эффекта игротерапии по отношению к определенным выборкам и времени сохранения эффекта.

- › Неспецифическим эффектом игротерапии может также выступить позитивная динамика умственного развития ребенка. Однако это достигается не за счет роста собственно интеллекта детей, а за счет снятия эмоционального напряжения, позволяющего детям более полно и адекватно реализовывать свои истинные способности.
- › Расширением сферы воздействия игры как психокоррекционного средства, обуславливается необходимость ее более полного и всестороннего изучения. Уже сегодня существуют методики, по которым с большой достоверностью можно диагностировать тот или иной тип поведения человека с помощью игры, различные особенности его характера и взаимоотношений с окружающими.
- › В процессе игры укрепляются и развиваются психические процессы, повышается фрустрационная толерантность, и создаются адекватные формы психического реагирования.

Обучающая функция игры состоит в перестройке отношений, расширения диапазона общения и жизненного кругозора, реадaptации и социализации.

Актуальность изучения процессов игры для использования ее как психокоррекционного средства, по мнению Slavson неоспорима.

Только хорошо зная механизм воздействия игры на глубинные психофизиологические структуры человеческого мозга, можно эффективно оказать психокоррекционную поддержку. Кроме того, психокоррекция с помощью игротерапии не носит лекарственный характер и, следовательно, является экологичным способом воздействия на человека.

Человеку с детства свойственно играть. Игра является естественным способом выражения его мыслей и чувств. Становясь взрослым, каждый из нас выстраивает отношения с окружающими, внося в них какой-либо элемент своей собственной детской игры, проявляя свою индивидуальность и, таким образом, влияя на общие социальные отношения.

- › Игровая психотерапия в рамках теории развития предполагает использование терапевтом игры как основного инструмента развития.
- › Терапевт при этом фактически имитирует роль основных заботящихся о ребенке фигур, структурируя активность ребенка, вынуждая его действовать в «зоне ближайшего развития», вмешиваясь и организуя взаимодействие, в котором ребенок получает ощущение тепла и доверия.
- › Важную роль в коррекционном процессе играет связь терапевта с самим ребенком. Если первоначально в качестве условия установления такой связи А. Фрейд видела позитивно-эмоциональное отношение ребенка к терапевту, то по мере развития детской аналитической техники такими средствами установления терапевтической аналитической связи становятся кооперация и игра. Кооперация достигается путем вербализации терапевтом чувств и переживаний ребенка «здесь и теперь».

- › Игровая терапия — метод психотерапевтического воздействия на детей и взрослых с использованием игры.
- › В основе различных методик, описываемых этим понятием, лежит признание того, что игра оказывает сильное влияние на развитие личности.
- › В современной психокоррекции взрослых игра используется в групповой психотерапии и социально-психологическом тренинге в виде специальных упражнений, заданий на невербальные коммуникации, разыгрывание различных ситуаций и др.
- › Игра способствует созданию близких отношений между участниками группы, снимает напряженность, тревогу, страх перед окружающими, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях общения, снимая опасность социально значимых последствий. В игре происходят формирование произвольного поведения ребенка и его социализация.

- › Характерная особенность игры — ее двуплановость, которая обуславливает ее развивающий эффект.
- › Психокоррекционный эффект игровых занятий у детей достигается благодаря установлению положительного эмоционального контакта между детьми и взрослыми.
- › Игра корригирует подавляемые негативные эмоции, страхи, неуверенность в себе, расширяет способности детей к общению, увеличивает диапазон доступных ребенку действий с предметами.
- › Отличительные признаки развертывания игры — быстро меняющиеся ситуации, в которых оказывается объект после действий с ним, и столь же быстрое приспособление действий к новой ситуации.

Игры, развивающие общение дошкольников.

› Раздувайся пузырь. Описание игры.

Игра начинается с того, что воспитатель предлагает всем детям сесть на стульчики, расположенные полукругом, и подходит к одному из них с вопросом: "Как тебя зовут? Скажи громко, чтобы все слышали!". Ребенок называет свое имя, а воспитатель громко и ласково повторяет его: "Машенька, пойдём играть", берет ребенка за руку и вместе с ним подходит к следующему, спрашивая его имя, затем предлагает и ему присоединиться к ним и подать руку Машеньке. Теперь они уже втроем идут приглашать следующего. Так по очереди приглашаются все дети. При этом лучше сначала подходить к тем, кто выражает желание скорее включиться в игру. Если кто-нибудь все же отказывается играть, не стоит на этом настаивать. После того как все дети приглашены, образуется длинная цепочка. Воспитатель дает руку ребенку, стоящему последним, и замыкает круг. "Посмотрите, как нас много! Какой большой круг получился! Как пузырь! А теперь давайте сделаем маленький кружок". Вместе с воспитателем дети становятся тесным кружком и "раздувают пузырь": наклонив голову вниз, дети дуют в кулачки, поставленные один под другим, как в трубку. Они выпрямляются, набирают воздух, а затем снова наклоняются, выдувают воздух и произносят " ф-ф-ф-ф-ф ". Эти действия повторяются два-три раза. При каждом раздувании все делают шаг назад, будто пузырь немного расширяют круг, двигаясь назад и произнося следующие слова:

Раздувайся пузырь.

- › Раздувайся, пузырь, Раздувайся большой... Оставайся такой, Да не лопайся!!! К концу текста образуется большой растянутый круг. Воспитатель входит в круг, дотрагивается до каждой пары соединенных рук, в каком-нибудь месте останавливается и говорит: "Лопнул пузырь!" Все хлопают в ладоши, произносят слово "Хлоп!" и сбегаются в кучку (к центру).

После этого можно начинать игру сначала, т.е. опять раздувать пузырь. Закончить игру можно и так. Когда пузырь лопнул, воспитатель говорит: "Полетели маленькие пузырьки, полетели, полетели, полетели...". Дети разбегаются в разные стороны.

Правила игры.

1. Когда пузырь раздувается, двигаться назад, а к концу текста взяться за руки.
2. На слово "Хлоп!" руки разнимаются, и все бегут к центру.
3. Давать руку любому, то оказался рядом.

- › При проведении этой игры очень важно следить за движениями детей, придерживаясь неторопливого и оптимального для них темпа.
- › Следует помнить, что, произнося звук " ф-ф " при раздувании пузыря, дети овладевают правильной артикуляцией. Это хорошее упражнение для развития звукопроизношения.
- › В этой игре воспитатели часто сталкиваются с конфликтными отношениями между детьми: некоторые из них не хотят дать руку соседу, перебегают с одного места на другое и т.д. Особенно часто дети ссорятся из-за того, что всем хочется стоять рядом с воспитателем. Напоминая детям третье правило, которое необходимо для дружной игры, не следует задерживаться на этих конфликтах. Лучше быстро и тактично разрешать споры.

Подарки.

- › Особенности игры и ее воспитательное значение.
- › Игра проводится для дальнейшего сближения детей и воспитания дружеских, доброжелательных отношений в группе. В ней создается такая игровая ситуация, в которой каждый ребёнок может выбрать тот подарок, который ему хотелось бы получить. Все остальные дети движениями изображают этот предмет; они как бы удовлетворяют желания друг друга. Эта ситуация создает настроение праздничности и ожидания сюрприза.
- › Задача ребёнка в игре - передать движениями изображаемую игрушку, сделать это красиво и выразительно. Решение такой задачи активизирует воображение детей, воспитывает инициативу, подготавливает к принятию роли и воображаемой ситуации.
- › Описание игры. "Вы любите, когда вам дарят игрушки? Вот мы сейчас и будем делать друг другу подарки", - обращается к детям воспитатель, предлагает им построиться в большой круг и назначает того, кто первый будет выбрать себе подарок. Этот ребёнок выходит на середину круга, а воспитатель вместе с детьми ведет хоровод под следующие слова: Принесли мы всем подарки, Кто захочет, тот возьмёт. Вот вам кукла с лентой яркой, Конь, волчок и самолёт.

- › Стихи вместе с воспитателем произносят все участники игры, постепенно их запоминая. Перечислять игрушки нужно медленно, выразительно, чтобы дети успевали представлять себе каждый предмет. С окончанием текста дети останавливаются. Воспитатель, обращаясь к стоящему в кругу, спрашивает, какой из перечисленных подарков он хотел бы получить. Если он выбирает коня, все дети изображают, как скачет конь. Если выбирается кукла, все танцуют, как куклы, если волчок - все кружатся, а если выбирается самолет - все подражают полету и приземлению.
- › Приведем слова и ритмические движения, которые выполняют дети в хороводе
- › Конь Скачет конь наш, Чок - чок - чок ! Слышен топот быстрых ног, Хоп-хоп-хоп!.. ТПРРРУУУ!!!
- › Дети поворачиваются и бегут друг за другом по кругу, высоко поднимая ноги, как лошадки. Руки вытянуты вперед, а корпус слегка отклоняется назад. В конце текста "конь" останавливается. Обращаясь к ребенку, стоящему внутри круга, воспитатель предлагает ему посмотреть, какие у нас красивые кони, и выбрать того, который больше всего понравился. Выбирая себя "подарок", ребенок занимает место в хороводе, а тот, кого он выбрал, выходит на середину круга. Все снова берутся за руки и повторяют слова: "Принесли мы всем подарки".

- › Кукла. Кукла, кукла попляши, Яркой лентой помаши (повторяется два раза).
- › Под эти слова дети свободно пляшут лицом у центру, под любую плясовую мелодию, изображая куклу. Воспитатель предлагает ребенку, стоящему в кругу, выбрать, какая кукла ему больше всего понравилась, подойти к ней и занять место в хороводе, вокруг следующего ребенка продолжается движение хоровода.
- › Волчок Вот как кружится волчок, Прожуж-ж-жал - и на бочок (2 раза)
- › С этими словами дети кружатся на месте, потом приседают, слегка склонившись набок, опираясь рукой о пол. После выбора лучшего волчка и замены того, кто получает подарок, игра продолжается.

Самолет.

П

› Изображая самолет, каждый ребенок "заводит мотор" - под звук " р-р-р-р-р-р-р " делает круговые движения руками перед грудью. Затем он раздвигает руки широким жестом "как крылья", и наклонившись немного вперед, - летит (т.е. бежит) по кругу со звуком " ж-ж-ж-ж-ж-ж !". Сделав полный круг, "самолет" замедляет движение и медленно приземляется, т.е. приседает на корточки.

› **Правила игры:**

1. Каждому разрешается выбрать себе в подарок любой из изображаемых предметов.
2. Выбранный ребенок становится в центр круга взамен получившего подарок.

Эта игра может проводиться не только с малышами, но и с детьми смешанных возрастов, как в помещении, так и на участке. Предварительного словесного объяснения игры не требуется, она становится понятной в ходе игровых действий. Нужно только, чтобы воспитатель знал текст и образно, выразительно выполнял движения, которым будут подражать дети. Когда дети хорошо освоятся с игрой, можно предложить им назвать и изображать другие игрушки (мишка, автомобиль, лиса, волк), которые можно легко показать посредством выразительных движений.

Игры для дошкольников, воспитывающие гуманное отношение к сверстникам.

› **Волшебные очки.**

Воспитатель торжественно объявляет: "я хочу показать вам волшебные очки, тот, кто их наденет, видит только хорошее в других и даже то хорошее, что человек иногда прячет от всех. Вот я сейчас эти очки... Ой, какие вы все красивые, веселые, умные!". Подходя к каждому ребенку воспитатель называет какое-либо достоинство (кто-то хорошо рисует, кто-то умеет строить из кубиков, кто-то быстро считает, кто-то на занятии себя хорошо ведет). "А теперь мне хочется, чтобы каждый из вас примерил эти очки и хорошенько рассмотрел своего соседа. Может, они помогут рассмотреть то, что вы раньше не замечали". Дети по очереди надевают волшебные очки и называют достоинства своих товарищей. В случае, если кто-то затрудняется можно помочь и подсказать. Повторение одних и тех же достоинств здесь не страшно, хотя желательно расширять круг хороших качеств.

Испорченный телефон.

Дети садятся в одну линию. Ведущий шепотом спрашивает первого ребенка, как он провел выходные дни, а после этого громко говорит всем детям: "Как интересно рассказал мне Вова про свои выходные дни! Хотите узнать, что он делал и что он мне рассказал? Тогда Вова шепотом на ушко расскажет об этом своему соседу, а сосед тоже шепотом, чтобы никто другой не услышал, расскажет тоже самое своему соседу. И так по цепочке мы все узнаем, что делал Вова".

Воспитатель советует детям, как лучше понять и передать, что говорит сверстник: Нужно сесть поближе, смотреть ему в глаза и не отвлекаться на посторонние звуки. Когда все дети передадут свои сообщения соседям, последний громко объявит, что ему сказали, и как он понял, что Вова делал в выходные. Все дети сравнивают, на сколько изменился смысл передаваемой информации.

Если первому ребенку трудно сформулировать четкое сообщение "запустить цепочку" может взрослый. Начинать игру можно с любой фразы, лучше, если она будет необычная и смешная. (Например, когда птицы зевают, то они рот не открывают, у кошки длинный хвост).

Иногда дети специально, ради шутки, искажают содержание полученной информации, и тогда можно констатировать, что телефон совершенно испорченный. Нуждается в починке. Нужно выбрать мастера, который найдет поломку и сможет ее устранить. Мастер понарошку чинит телефон, и после следующего круга все оценивают, стал ли телефон работать лучше.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Тема 18.
«Игра и игровые
технологии в образовании
и воспитании.»

- › **Технология** (от греческого *techné* - искусство, мастерство, умения, логия - наука) - это совокупность приемов и способов получения, обработки и переработки сырья, материалов.
- › **Педагогическая технология** - набор операций по конструированию, формированию и контролю знаний, навыков и отношений в соответствии с поставленными целями.

› По словам В.Ф.Шаталова, сегодня основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания; создать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучить.

Учебная игровая деятельность как форма обучения активизирует учебный процесс.

В Игре:

- › Возникает творческий процесс;
- › Возникает свобода от шаблона;
- › Нейтрализуется чувство тревоги;
- › Создается ощущение спокойствия;
- › Облегчаются межличностные отношения;
- › Выполняется большой объем учебной работы.

- › Исследования психолога Славинской Л.Н. показали, что в процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить объем учебной работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.
- › А таких возможностей, которые раскрывает перед наблюдателем педагогом игра в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом плане урок “, - утверждает В.Ф.Шаталов

Игровые технологии делятся на

- - развлекательные;
- - дидактические;
- - диагностические;
- - коррекционные.

Педагогические игры делятся на

- > - физические ;
- > - интеллектуальные ;
- > - трудовые ;
- > - социальные;
- > - психологические.

По игровой методике игры делятся на

- > - предметные;
- > - сюжетные;
- > - ролевые;
- > - деловые;
- > - имитационные.

Деловые игры делятся на

- > - имитационные;
- > - операционные;
- > - исполнение ролей;
- > - «деловой театр»;
- > - психодрама и социодрама.

› Назначение дидактических игр - развитие познавательных интересов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретенных на уроке.

В структуру игры входят:

- > 1. Роли, взятые на себя играющими;
- > 2. Игровые действия как средство реализации этих ролей;
- > 3. Игровые употребления предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми условными;
- > 4. Реальные отношения между играющими;
- > 5. Сюжет - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Требования к организации игры

- › игра основываться на творчестве и самодеятельности учащихся;
- › игра должна быть доступной;
- › эмоциональность;
- › момент соревнования;
- › конец игры должен быть результативным.

Технология деловой игры

Этап подготовки	Разработка игры	<ul style="list-style-type: none">- разработка сценария- план деловой игры- общее описание игры- содержание инструктажа- подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none">- постановка проблемной цели- условия, инструктаж- регламент ,правила- распределение ролей- формирование групп- консультации

Этап проведения	Групповая работа над заданием	<ul style="list-style-type: none">- работа с источником- тренинг- мозговой штурм- работа с игротехником
	Межгрупповая дискуссия	<ul style="list-style-type: none">- выступления групп- защита результата- правила дискуссии- работа экспертов
Этап анализа и обобщения	<ul style="list-style-type: none">- вывод из игры- анализ, рефлексия- оценка и самооценка- выводы и обобщения- рекомендации	

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Психолого-педагогическая
характеристика
развивающих и
коллективных игр.

План

1. Методические приемы использования развивающих в работе с разными категориями детей.

2. Психолого-педагогическая характеристика коллективных игр. Игровые технологии как средство формирования и сплочения коллектива.

3. Игра - коллективно творческое дело: Методические приемы использования коллективных игр в учебном и воспитательном процессе.

1. Методические приемы
использования развивающих
в работе с разными
категориями детей.

По характеру обучающей задачи народные игры делятся:

- развивающие игры
- подвижные игры

Развивающие игры подразделяются:

П

по содержанию:
-математические,
-природоведческие,
-речевые

по развивающему материалу:
-с предметами, игрушками,
-настольно-печатные,
-словесные.

Подвижные игры подразделяются:

по степени подвижности:
-игры малой подвижности
-средней подвижности
-большой подвижности

по преобладающим движениям:
-игры с прыжками,
-перебежками по предметам, которые используются в игре (игры с мячом, с лентами, с обручами и другие)

по предметам, которые используются в игре:
-игры с мячом,
-с лентами,
-с обручами и др.

Развивающие игры.

π

- › Для развивающих игр характерно наличие задачи учебного характера – обучающей задачи.
- › Развивающие игры существуют много веков, их первым создателем был народ, подметивший особенность детей – восприимчивость к обучению в игре. У каждого народа сложились свои своеобразные игры, в содержании игр и игрушек отразились особенности национального характера, природы, истории, труда, быта того или иного народа.
- › Для народных развивающих игр характерно четко выраженное обучающее эмоционально-познавательное содержание, воплощенное в игровой форме, образности, динамичности игровых действий.

- › Классикой русской народной педагогики стали такие развивающие игры как «Сорока-белобока», «Гули-гули», «Ладушки», «Прыгунки», «Фанты», «Барыня», «Краски» и многие другие.
- › Способ игрового действия часто подсказывается самой конструкцией народной развивающей игрушки, что отвечает задаче воспитания самостоятельности в игре.

В русской народной педагогике имеются развивающие игры и игрушки, предназначенные для детей разных возрастов: от раннего до школьного.

- › Мать, играя с ребенком 7 – 9 месяцев отроду, привлекает его внимание к окружающим предметам учит первым игровым действиям.
- › А двух летний малыш, охотно включаясь в игру-переключку, учится говорить, участвовать в диалоге, приобретает первые конкретные представления о нормах поведения.
- › Для детей постарше русская народная педагогика предназначает развивающие игры, в которых заложена возможность развития активности, сноровки, инициативы, смекалки.

В каждой педагогической системе дошкольного воспитания развивающие игры занимали и занимают особое место.

- › В советской педагогике система развивающих игр была создана в 60-е годы в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. Ее авторами являются известные педагоги и психологи: Л.А. Венгер, А.П. Усова, В.Н. Аванесова и другие.
- › Поиски ученых идут в направлении создания серии игр для полноценного развития детского интеллекта. В таких играх часто нет фиксированных правил.

2. Игровые технологии как средство формирования и сплочения коллектива.

- › В современной системе воспитательной работы, всё большее место отводится активным приёмам и средствам воспитания. Известные педагоги прошлого (И. Песталоцци, К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, Я. Корчак) и современности считают феномен игры уникальным явлением: являясь развлечением, она способна перерасти в обучение.
- › В современной школе игровая деятельность используется в качестве самостоятельных технологий, применяемых в процессе обучения, и как технологии внеклассной работы.
- › В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и воспитания, соответствующим ей педагогическим результатом.

Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим основаниям:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, психологические, социальные;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.;
- по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации;
- по предметной отрасли: игры по всем школьным дисциплинам;
- по игровой среде: игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.

- › Определенная учебно-тренировочная направленность, своеобразная дидактическая заданность педагогической игры четко отражены в английских и немецких понятиях:
- › в английском языке деловая игра носит название "exercise" - упражнение, тренировка.
- › в немецком языке используется термин "Planspiel"-планируемая игра, игра по плану.

Таким образом, деловая игра как один из видов педагогических игр - это планируемый тренинг, метод развития определенных способностей к овладению сложными видами деятельности.

Изучение теории позволило выдвинуть гипотезу о возможности использования игровых технологий как средств формирования сплоченного коллектива.

В 2002-2003 учебном году была проведена исследовательская работа. Она заключалась в разработке и реализации программы длительной игры "Рождение коллектива" рассчитанной на весь учебный год. Программа состояла из нескольких блоков,

»I. Блок "Здравствуйте". Включил диагностику личности и ее социальных связей,

»II. Блок "Я и мир вокруг меня". Включил КТД "Посвящение в студенты»и др.

»III. Блок "Ты, да я, да мы с тобой". В него входили: промежуточная и итоговая диагностика с

Анализ реализации программы, подтвердил выдвинутую гипотезу.

Программа Союза пионерских организаций - Федерации детских организаций (СПО - ФДО) "Игра - дело серьезное" декларирует игру, как:

- явление многогранное, которое можно рассматривать как основную форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива, личности;
- важнейший вид самостоятельной деятельности детей, способствующий их физическому, психическому, нравственному развитию;
- средство развития индивидуальных качеств личности с помощью знаний, умений, навыков;
- фактор, формирующий внутренний мир человека;

3. Игра - коллективно творческое дело.

- › Подход к феномену игры убедительно представлен в опыте работы Коммуны имени А.С. Макаренко под руководством Игоря Петровича Иванова (1923-1992).
- › С 50-х гг, XX в. И.П. Иванов вёл в ленинградских школах и созданных им общественных объединениях - Коммуна юных фрунзенцев при районном Доме пионеров (1959), коммуна им. А.С. Макаренко при ЛГПИ (1964) - эксперимент по организации коллективной творческой деятельности детей и взрослых.

Коммуна им. А.С. Макаренко была организована в 1964 г. и представляла собой творческий коллектив, объединяющий студентов и выпускников-герценовцев.

Главная задача – освоение методики коммунарского воспитания,.

Коммуна разрабатывала методику коллективных творческих дел - комплекс воспитательных мероприятий, получивших широкое распространение в школах и во внешкольных учреждениях.

Их воспитательные возможности были значительно богаче традиционных подходов к воспитанию, так как в их основе ценные и прогрессивные идеи коллективного воспитания:

- › подчинение общей цели;
- › борьба за единые общественно важные и значимые цели;
- › гайдаровское содружество;
- › живая коллективная организаторская деятельность, окрашенная романтикой и игрой.

Методика коллективной творческой деятельности, или коммунарская методика, опиралась на расширение, утверждение и уважение свобод ребёнка.

Система и содержательная сторона деятельности коммуны имени Макаренко была направлена на перестройку сложившейся системы и представлений о воспитательных отношениях.

Опыт коммуны ориентировался на внедрение идей гуманизма и коллективных начал в жизнь детских сообществ, являясь тем самым новым направлением в развитии практической педагогики - «педагогики общей заботы».

Коллективизм в те годы рассматривался как неотъемлемая черта и главное качество личности советского человека, противостоящее «буржуазному, мещанскому индивидуализму и эгоцентризму».

Цель системы коллективных творческих дел, разработанных воспитанниками коммуны имени Макаренко, состояла в воспитании потребности и умения жить интересами общества.

Игра в системе И. П. Иванова являлась интегрирующим началом, работающим на идею комплексности, поскольку присутствовала во всех видах коммунарской деятельности:

-общественно-политического характера («Защита проектов будущего», «город Веселых Мастеров», «Путешествие на машине времени из прошлого через настоящее в будущее»);

-творческого, трудового характера (операции «Золотая» и «Снежная» фантазия, «Праздничный сюрприз» и др.);

-познавательного характера (сказки-эстафеты, вечера разгаданных и неразгаданных тайн, «Защита фантастических проектов», конкурсы эрудитов, турниры смекалистых и пр.);

художественно-эстетического характера (концерты-молнии «Ромашка», кольцовка песен, кукольный театр и пр.);

-спортивного характера («Веселая спартакиада», «Снежная олимпиада», «Спартакиада народных игр»).

Система коллективных творческих дел (КТД) создавала условия для освоения коммунарами опыта социального взаимодействия в разнообразных видах общественно значимой деятельности.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Тема 22. Детская игрушка, её воспитательные и развивающие возможности.

Психолого-педагогические и гигиенические требования к детской игрушке.

В дошкольном возрасте **игра** – ведущий вид деятельности детей.

- › Ребенок проводит в игре много времени.
- › Она вызывает существенные изменения в его психике.
- › Дети очень любят, когда взрослые (родители, родственники) играют вместе с ними.

Известнейший в нашей стране педагог А. С. Макаренко так характеризовал роль детских игр: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. По этому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре...»

Игра для ребенка – очень серьезное занятие. Взрослые должны видеть в игре малыша элементы подготовки к будущим трудовым процессам и соответственно направлять их, принимая в этом участие.

Необходимо позаботиться об игрушках, чтобы ребенку можно было организовать игру.

Для детей в первую очередь нужны:

- › куклы, изображающие взрослых людей разных профессий, или персонажей из известных сказок. Для игры с куклой необходима подходящая по размеру мебель, посуда;
- › мягкие игрушки, изображающие животных;
- › машины и разнообразный транспорт. Механические заводные игрушки развивают интерес к технике;
- › разнообразные строительные наборы и конструкторы;
- › самоделки. Особенно ценны они тогда, когда ребята сами вместе со взрослым, под его командой включаются в процесс изготовления самодельных игрушек. Это развивает их самостоятельность, воспитывает желание трудиться.

Важно выработать у ребенка привычку беречь игрушку, аккуратно их складывать, убирая после игры. Желательно научить его делиться игрушками при игре со сверстниками, дарить игрушки, которые смастерил сам другим детям. Пусть ребенок почувствует радость того, что доставил удовольствие другому.

Оказывая детям помощь в организации игры нельзя подавлять их инициативу, навязывать свои идеи.

Необходимо разумно сочетать контроль с предоставлением свободы и самостоятельности.

Игра – прекрасное средство воспитания.

Народная дидактическая игрушка – игрушка, в которой отображена народная мудрость, веселая выдумка, желание порадовать, позабавить детей и вместе с тем чему-то научить. Народные дидактические игрушки, как и все русское народное искусство составляют национальное достояние народа – дар народа малым детям.

Особенно важно то, что в жизненном предметном содержании народной дидактической игрушки ясно и отчетливо выведен познавательный элемент, который вместе с тем забавляет и радует ребенка. Этим игрушка отличается от пособия, в котором познавательное содержание составляет основу и не допускает забавы, игры.

А. С. Макаренко говорил о том, что "игра без усилия, игра без активной деятельности – всегда плохая игра".

В играх предусмотрена их повторность, обеспечивающая упражнения для закрепления представлений, умений ребенка и отвечающая стремлению ребенка к процессуальности, к манипулированию с игрушкой.

› В играх использован принцип самоконтроля.

Взрослому нужно сделать:

- › игрушки доступными для детей;
- › поддержать интерес к игрушке, перевести к игре с нею;
- › детскую активность, подчинить разумной деятельности направленной на выполнение какой-то небольшой, но требующей некоторого усилия и вместе с тем доступной задачи.
- › формировать взаимоотношение детей к игре.

Один из крупнейших отечественных педагогов В. А. Сухомлинский писал: "Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он - засушенный цветок".

Игра ребёнку совершенно необходима для его роста и развития.

› Дети, которые играют мало, плохо развиваются.

Игрушка в игре занимает важное место, она зачастую определяет характер игры, её содержание, наталкивает ребёнка на определённые действия, переживания, возбуждает те или иные интересы, вырабатывает навыки.

Игрушки:

› расширяют кругозор ребёнка, активизируют его, развивают воображение, стимулируют к конструированию, изобретательству;

› должны быть ценны с идеологической и педагогической точки зрения.

Игра - основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Она имеет большое значение для интеллектуального развития ребёнка, для уточнения его знаний об окружающем.

Игра, как никакая другая деятельность, в силу своей специфики обеспечивает детскую активность, самостоятельность.

Важным средством формирования игровых умений у детей и руководства совместными детскими играми является **игровой материал, игрушки**.

Игрушки - специально изготовленные предметы, предназначенные для игр, обеспечения игровой деятельности.

Игрушки - предмет детских забав и развлечений.

- › служат целям умственного, нравственного, физического и эстетического воспитания, разностороннего развития детей;
- › способствует познанию ребёнком окружающей действительности, развивает его мышление и речь, пробуждает творческую инициативу;
- › в них в обобщенном виде представлены типичные черты, свойства предмета, в зависимости от которых ребёнок, играя, воспроизводит те или иные действия. (Например, кукла - обобщенный образ человека. Играя с ней, дети выполняют действия, свойственные образу жизни человека: укладывают спать, кормят, купают, катают в коляске, переодевают и др.). Таким образом, игрушка необходима для того, чтобы ребёнок мог выполнять реальные действия;
- › присутствует условность изображения предмета, которая также позволяет выполнять с ней разнообразные действия (коня на колесиках можно возить за верёвочку, на нём можно покатать мишку). И наоборот, натуралистическая, "приземлённая" игрушка не даёт простор воображению ребёнка, тормозит развитие игрового замысла, ориентирует на определённый набор действий.

По наблюдениям К.Д. Ушинского, «... дети не любят игрушек неподвижных, оконченных, хорошо отделанных, которых они не могут изменить по своей фантазии...».

Динамика в игрушке обеспечивается конструкцией, материалами, подвижностью частей, звучанием. (Девочке намного интересней играть с куклой, которую можно посадить за стол, поводить за ручку, искупать в тазике, причесать, переодеть в платье по сезону).

Игрушка, по образному выражению А.С.Макаренко, - "материальная основа" игры,

π

- › она необходима для развития игровой деятельности;
- › с её помощью ребёнок создаёт задуманный образ, выражает свои впечатления об окружающей жизни, разыгрывает ту или иную роль;
- › «учит ребёнка жить и действовать»;
- › имеет общеобразовательное значение, служит целью разностороннего развития ребёнка. Широкий круг воспитательных задач решается благодаря разнообразию игрушек по содержанию, видам, материалам, технике исполнения, возрастному назначению.

Основа развития маленького ребёнка - крепкое здоровье, жизнерадостность.

Любимые детские игрушки (мяч, вожжи, кегли, обруч, звучащие, заводные)

- › побуждают малышей бегать, бросать, метать, прыгать, ловить, т.е. развивают движения, удовлетворяют потребности в двигательной активности, общении;
- › вызывают удивление, неожиданную радость, смешат и забавляют, делают жизнь ребёнка счастливее;
- › расширяют его кругозор, пробуждают любознательность;
- › игрушки, с помощью которых ребёнок решает проблемные задачи, учится самостоятельно мыслить, экспериментировать.

К.Д.Ушинский одним из первых обратил внимание на то, что **игрушка** - это своеобразная школа воспитания чувств ребёнка. «Дитя искренне привязывается к своим игрушкам, любит их горячо и нежно, и любит в них не красоту их, а те картины воображения, которые само же к ним привязало».

Новая игрушка не сразу завоёвывает сердце ребёнка. Всё зависит от тех игр, жизненных ситуаций, в которые малыш включит её в качестве партнёра. Любимые игрушки учат ребёнка доброте, сопереживанию.

Игрушка наряду с детской книгой - первое произведение искусства, которое входит в жизнь малыша. Хорошо оформленная игрушка будит в нём эстетическое переживание, прививает художественный вкус.

Признавая большое значение игрушек для развития детей, взрослые культивируют их: создают, мастерят, производят на фабриках, вносят в жизнь ребёнка. Игрушки стали частью общечеловеческой культуры. Возникновение игрушки в человеческом обществе учёные связывают с развитием трудовой деятельности первобытного человека.

Тематика и формы игрушки находятся в непосредственной связи с материальной жизнью общества, с развитием его духовной культуры и педагогических взглядов.

На ранних ступенях развития человеческого общества игрушке придавалось магическое значение.

В античные времена в Греции, Риме игрушки считались важным средством воспитания.

На Руси игрушки имели серьёзное значение. С игрушками передавалось по наследству мастерство, они готовили к жизни, развивали физически и духовно. Содержание народной игрушки составляют темы труда и быта народа, статичные образы окружающей природы, сказочные и былинные сюжеты. Смысл народной игрушки - развить, занять, повеселить, порадовать ребёнка.

Педагогические требования к игрушке

- › игрушка должна быть ценной с идеологической и педагогической точки зрения;
- › игрушка должна содействовать развитию ребёнка на каждой возрастной ступеньке дошкольного детства;
- › тематика, содержание игрушки (что она отображает);
- › игрушка должна быть динамичной, побуждать ребёнка к разнообразным действиям в игре;
- › игрушка нуждается в привлекательном, красочном оформлении, чтобы вызвать у ребёнка эмоциональное отношение, воспитывать художественный вкус;
- › оформление игрушки должно быть безопасным для жизни и здоровья ребёнка, отвечать ряду гигиенических требований;
- › игрушка должна быть рассчитана на силы и возможности ребёнка определённого возраста, иначе она будет либо скучна, либо перегрузит, утомит его и не доставит ему радости.

**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π

Игра в современной культуре детства.



На вопрос: что любят больше всего любят дети, многие без сомнения ответят: **играть**

- › Особое место в деятельности дошкольника занимают игры,
- › которые создаются самими детьми, это творческие или **сюжетно-ролевые игры**.
- › В них дети воспроизводят в ролях все то, что они видят вокруг себя в жизни и деятельности взрослых. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

- › Каждая эпоха рождает своих героев, так и каждое новое поколение приносит в детскую игру новые сюжеты, наполняет ее новым содержанием.

Вот и современный научно-технический прогресс, изменения, происходящие в нашем обществе, дали мощный толчок к созданию новых игр для детей.



Детская жестокость

- › В защиту тезиса о детской суровости ссылаются преимущественно на жестокое отношение детей к животным, которых они любят мучить, к которым не испытывают никакого сострадания. Никто не станет отрицать, что дети действительно часто мучат животных - особенно маленьких - щенят, котят; но значат ли эти факты, что дети действительно жестоки?



› К таким факторам относится прежде всего и больше всего - игра. Уже в течение первого года жизни дитя "изучает" вещи между прочим и таким образом, что взявши их в руки, бросает их на пол; если вы подымете вещь, дитя снова и снова ее бросит. Если бы мы, взрослые, не останавливали детей, не следили за ними, не убирали вещей со стола, дети много могли бы напортить нам.



› Мы, взрослые, часто сердимся, если видим, что дети не дорожат своими вещами и ломают их, а некоторые педантичные педагоги выдумали даже правило, что если дети "небрежно" обходятся со своими игрушками, то необходимо у них отнять эти игрушки на время и таким учат к бережливому и благоразумному отношению к вещам. Но забывают в таком случае, что такая бережливость и благоразумие прежде всего неестественны в такое время, что дитя

испытывает действительную склонность к тому, чтобы разбирать вещи на части и таким образом лучше их познавать.



› для детей, как и для нас, взрослых, гораздо приятнее играть с живыми, чем с мертвыми вещами. Когда играем мы, взрослые, то мы очень рады, если встречаем какие - либо затруднения - ведь иначе победа в игре доставляет никакого удовольствия. Но точно то же переживают и дети: если дети с вами играют "в прятки" и вы скоро находите дитя, то дитя сердится на вас, что вы не хотите с ним играть - ведь весь смысл игры заключается в том, чтобы найти тогда, когда "трудно" найти.



› Мы видим, что обычные упреки, посылаемые детям в том, что они жестоки, - несправедливы. Если мы освободимся от нервного суждения о том, что называется детской жестокостью, то и психология детского предстанет перед вами в правильном освещении.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

π