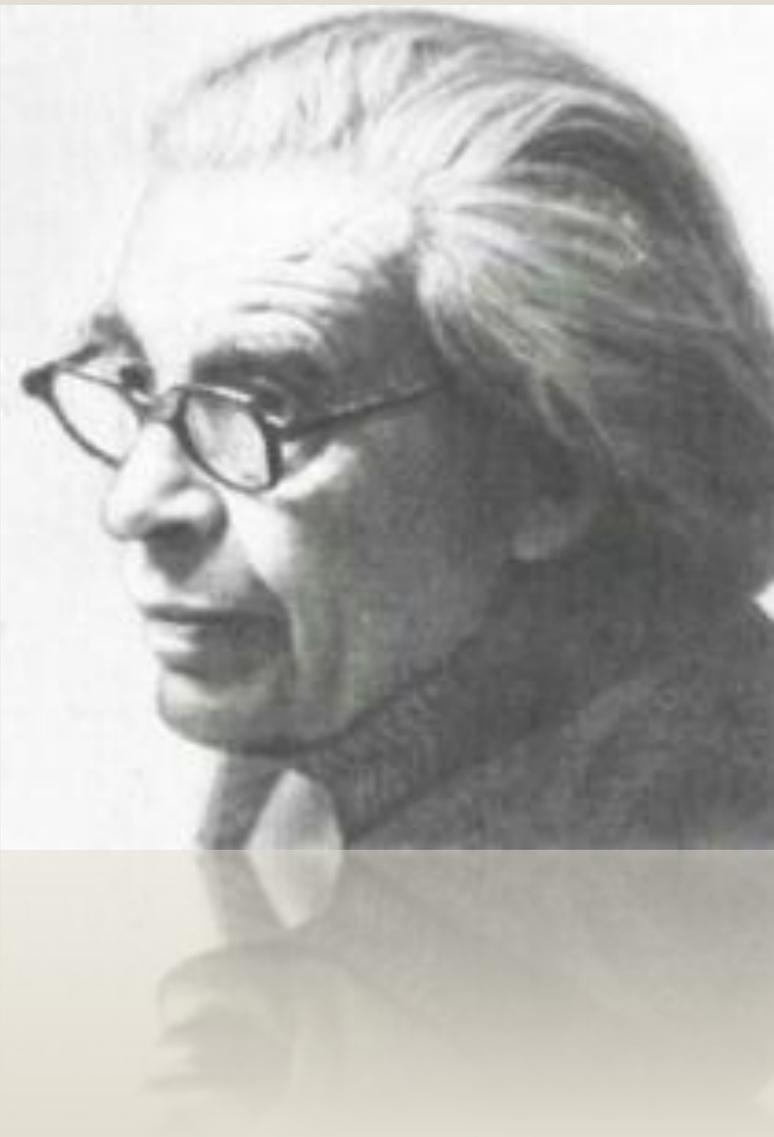




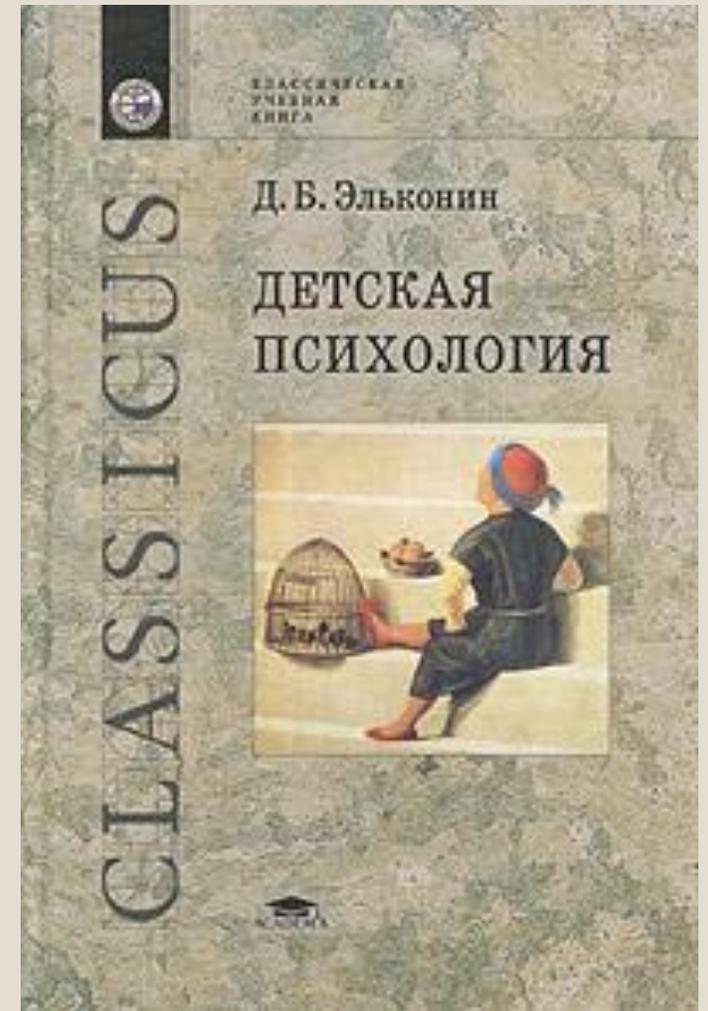
ТЕОРИЯ ДЕТСКОЙ  
ИГРЫ Д.Б.  
ЭЛЬКОНИНА



Эльконин Даниил Борисович (1904 – 1984)

Советский психолог, автор оригинального направления в детской и педагогической психологии

Как говорил сам Данил Борисович: *«интерес к психологии детской игры возник у меня в самом начале 1930-х годов в ходе наблюдений над игрой дочурок и в связи с чтением лекций по детской психологии»*, но к сожалению записи этих наблюдений затерялись во время войны в блокированном Ленинграде.



Именно наблюдения за своими дочерьми дали Эльконину повод предположить, что главным в игре детей-дошкольников является роль, которую берет на себя ребенок. В ходе осуществления роли преобразуются действия ребенка и его отношение к действительности. Так родилась гипотеза, что мнимая ситуация, в которой ребенок берет на себя роли других людей и реализует типичные для них действия и отношения в особых игровых условиях, есть основная единица игры. Существенным моментом создания такой игровой ситуации является перенос значений с одного предмета на другой.



- Эльконин изучает в своих исследованиях зарубежные теории игры К. Грооса, Ф. Бойтендайка, З. Фрейда, В. Штерна, К. Бюлера, Ж. Пиаже и др.
- Перенимая этот опыт Эльконин отмечал, что уже Дж. Селли писал: «Сущность детской игры заключается в исполнении какой-нибудь роли» и «здесь мы встречаемся с тем, что составляет, может быть, самую интересную черту детской игры, - с превращением самых ничтожных и малообещающих вещей в настоящие живые существа».
- Но так же необходимо сказать, что, например взгляды на игру как на проявление уже развитого воображения казались Эльконину не соответствующими действительной природе игры. Он считал странным, что функция воображения, являющаяся одной из наиболее сложных способностей, возникает так рано, и предполагал, что, может быть, наоборот, игра и есть та деятельность, в которой воображение впервые только и возникает.

# Концепция детской игры

«Мир маленького ребёнка - это прежде всего мама, папа, близкие люди, которые удовлетворяют все его биологические и психологические потребности. Только через общение и отношения со взрослым ребёнок приобретает свой собственный, субъективный мир.

Специфика детского мира заключается в особых способах существования в нём и его освоения. Детская игра - не уход от мира взрослых, а способ вхождения в него».

«В ролевой игре ребёнок удовлетворяет своё стремление к участию в жизни взрослых».

«Ролевая игра является выражением возрастающей связи ребёнка с обществом».



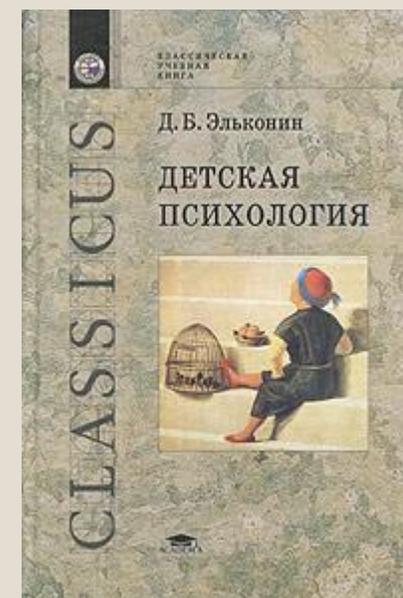
- В начале 1936 г. Эльконин изложил на кафедре психологии Харьковского педагогического института первые экспериментальные факты и теоретические взгляды на игру, которые разрабатывались ленинградской группой психологов.
  
- Основное внимание было сосредоточено:
  - во-первых, на выяснении исторического происхождения детской игры;
  - во-вторых, на раскрытии социального содержания игры как ведущего типа деятельности детей дошкольного возраста;
  - в-третьих, на проблеме символизма и соотношения предмета, слова и действия в игре;
  - на общетеоретических вопросах и критическом рассмотрении существующих теорий игры.
  
- В качестве главных предметов исследования выступают природа и сущность ролевой игры, психологическая структура развернутой формы игровой деятельности, ее возникновение, развитие и распад, ее значение в жизни ребенка.

В соответствии с концепцией изучения дошкольной игры представленной Элькониным выделяются несколько наиболее важных аспектов:

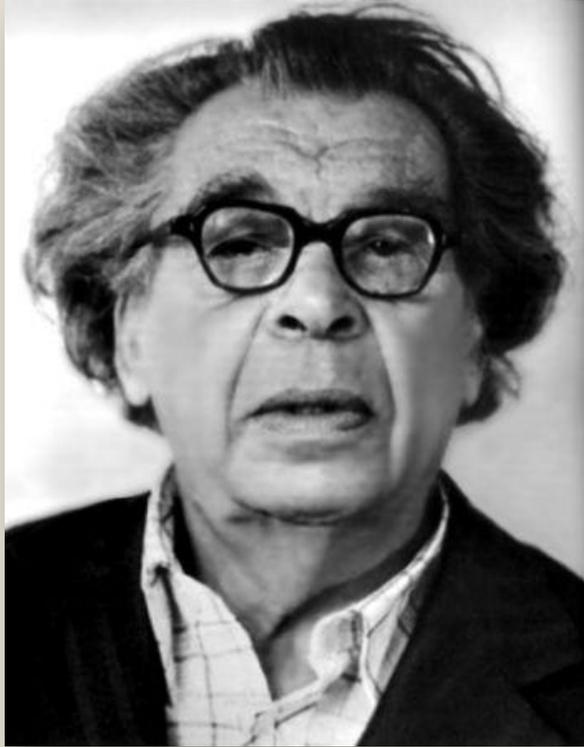
- - во-первых, по уровню развития игровых действий ребенка можно определить его готовность к школьному обучению, ибо, основные предпосылки для перехода к учебной деятельности формируются в рамках сюжетно-ролевой игры;
- - во-вторых, чтобы понять младшего школьника, нужно знать особенности психической жизни дошкольника;
- - в-третьих, игра не кончается в дошкольном возрасте, и ростки так называемой игры с правилами появляются в сюжетно-ролевой игре



Д.Б. Эльконин в своей работе «Психология игры» проводит мысль о внутреннем родстве всех видов игр, идею о социальном происхождении и содержании сюжетно-ролевой игры ребенка. К числу важных научных достижений можно отнести выявление условий возникновения сюжетно-ролевой игры в онтогенезе, выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры, определение ее роли в психическом развитии ребенка и др.



Можно в нескольких положениях перечислить то новое, что внесла эта работа в психологию детской игры:



- 1) разработка гипотезы об историческом возникновении той формы игры, которая является типичной для современных дошкольников, и теоретическое доказательство, что ролевая игра является социальной по своему происхождению и именно поэтому по своему содержанию;
- 2) раскрытие условий возникновения этой формы игры в онтогенезе и доказательство, что игра на границе дошкольного возраста возникает не спонтанно, а формируется под влиянием воспитания;
- 3) выделение основной единицы игры, раскрытие внутренней психологической структуры игры и прослеживание ее развития и распада;

- 4) выяснение того, что игра в дошкольном возрасте особенно чувствительна к сфере человеческой деятельности и межлических отношений, и установление, что основным содержанием игры является человек - его деятельность и отношения взрослых друг к другу, и в силу этого игра есть форма ориентации в задачах и мотивах человеческой деятельности;
- 5) установлено, что игровая техника - перенос значений с одного предмета на другой, сокращенность и обобщенность игровых действий - является важнейшим условием проникновения ребенка в сферу социальных отношений, их своеобразного моделирования в игровой деятельности;
- 6) выделение в игре реальных отношений детей друг с другом, являющихся практикой их коллективных действий;
- 7) выяснение функций игры в психическом развитии детей дошкольного возраста.

## Уровни развития сюжетно-ролевой игры (по Д. Б. Эльконину)

Уровень развития игры	Центральное содержание	Характер роли	Логика действий	Мотивы протеста против нарушения логики действий
1-й	Действия с определенными предметами	Роли не называются и не определяются предметом и действием с ним	Действия однообразны, повторяются без последовательности	Логика действий легко нарушается
2-й	Соответствие игрового действия реальному	Роли называются, но их выполнение сводится к осуществлению соответствующих действий, намечается разделение функций	Определяется их последовательностью в реальной действительности	Нарушение логики не принимается, но и не опротестовывается
3-й	Выполнение роли и вытекающих из нее действий, связанных с другими участниками игры	Роли называются до начала игры и направляют поведение в игре	Действия определяются взятой ролью, становятся более разнообразными, и появляется ролевая речь, которая прерывается неигровыми отношениями детей. Дети подчиняют свои действия правилу	Логика действий определяется ролью, ее нарушение опротестовывается («так не бывает»)
4-й	Выполнение действий, связанных с отношением к другим участникам	Роли ясно очерчены и выделены, ролевые функции взаимосвязаны и дополняют друг друга	Ясно выделяется общая линия поведения, речь имеет ролевой характер, игровые действия имеют строгую последовательность, определяемую реальной логикой	Нарушение логики действий и правил отвергается, что мотивируется указанием на правила игры

Спасибо за внимание!