

МБДОУ № 8 детский сад «Елочка» Уренского муниципального района
Нижегородской области

Происхождение и сущность игры

Выполнила:
Воспитатель Целикова Н.А.

2014 год

Изучением игр занимаются историки культуры, этнографы и психологи. Существует несколько концепций в подходе к феномену игры:

а) немецкого философа и психолога **К. Грооса**: согласно концепции - игра есть предварительная подготовка к условиям будущей жизни;

б) австрийского психолога **К. Бюлера**, определяющего игру как деятельность, совершаемую ради получения удовольствия от самого процесса деятельности;

в) голландского ученого **Ф. Бейтендейка**, рассматривающего игру как форму реализации общих изначальных влечений: к свободе, к слиянию с окружающей средой, к повторению.

З. Фрейд считал, что игра замещает вытесненные желания.

Г. Спенсер относился к игре как к проявлению избытка жизненных сил.

Нидерландский мыслитель и историк культуры **Й. Хейзинг**, предпринявший фундаментальное исследование игры (*Homo ludens*, «Человек играющий») усматривает ее сущность в способности приводить в восторг, доставлять радость; он определяет ее как «добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь». Игра, существующая не только в человеческом, но и в животном мире не поддается логической интерпретации, это в самом полном смысле слова некое излишество. Однако, данная точка зрения не мешала видеть философу в игре, как высшем проявлении человеческой сущности, основу культуры, а значит и основу развития.

Советский педагог **В.А. Сухомлинский** подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Н.К.Крупская рассматривала игру как средство всестороннего развития ребенка: игра – способ познания окружающего и в тоже время она укрепляет физические силы ребенка, развивает организаторские способности, творчество, объединяет детский коллектив.

А.С.Макаренко дал глубокий анализ психологии игры, показал, что игра – осмысленная деятельность, а радость игры – «радость творческая», «радость победы».

Сюжетно-ролевая игра - деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Значение с-р игры в развитии дошкольников:

- развитие мыслительных процессов (воображение, образное мышление, память, связная речь);
- развитие эмоциональной сферы;
- развитие социальных и коммуникативных способностей (сопереживать, договариваться, отстаивать свою точку зрения, находить компромиссы, разрешать конфликты).

Структура сюжетно-ролевой игры

Сюжет игры - это сфера действительности (*быт семьи, труд взрослых, события в стране, др.*), которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих.;

Содержание игры — то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой и общественной деятельности. (*младший возраст – действия с игрушками, старший возраст – взаимоотношения взрослых*);

Роль - игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже. Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры, выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме.

Воображаемая ситуация - отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Правила игры – описание действий игроков в той или иной игровой ситуации. Правила в процессе игры дети устанавливают сами (в некоторых играх - взрослый) тем самым определяют и регулируют поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений. Вместе с тем правила помогают робким, застенчивым ребятам быть активными участниками игры.

Принципы организации с-р игры:

1-й принцип – воспитатель должен играть вместе с детьми (взрослый - «умеющий интересно играть партнер»)

2-й принцип – воспитатель должен играть с детьми на всех возрастных этапах, но на каждом этапе дети «открывают» и осваивают новый, более сложный способ ее построения.

3-й принцип - 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 сверстникам.

Динамика организации игры

В первой младшей группе формируется условное игровое действие. Дети совместно со взрослым разворачивают цепочки из двух-трех действий с сюжетными игрушками, используя несколько предметов-заместителей и называя действия с ними. С помощью игрушки и речи обращаются к партнеру, вызывая ответное игровое действие.

Во второй младшей в центр игры выдвигается ролевое поведение, сразу ориентированное на партнера (сначала взрослого, а потом партнера). Для разворачивания ролевого поведения применяются сюжеты с парными ролями, ролевой диалог. Действия с игрушками сводятся к минимуму.

В средней группе формирование направлено на гибкость и динамичность ролевого поведения, которое может изменяться в соответствии с разными ролями партнеров, на умение изменять свою роль в игре, обозначая ее для партнеров. Ребенок, исполняя роль, должен иметь в виду всю систему ролей, относящихся к данному сюжету.

В старшей и подготовительной к школе группах дети овладевают самым сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением. Новый способ эффективно усваивается детьми в игре-придумывании, которая осуществляется в словесном плане. Сначала преобразуются уже знакомые сюжеты, а потом придумываются новые. Сначала игровые умения формируются в совместной игре взрослого с детьми, а затем в самостоятельной игре детей, в которой взрослый непосредственно не участвует, а создает для нее условия.

Приемы руководства игрой

ПРЯМЫЕ

Участие взрослого
в **совместной** игре с детьми
на правах партнера:

- принятие на себя роли;
- разъяснение;
- совет;
- помощь в решении спора;
- показ различных способов игры

КОСВЕННЫЕ

Создание условий для
активации
самостоятельной игры
детей :

- оснащение и творческое преобразование предметно-развивающей среды;
- формирование системы необходимых знаний о действительности, отражаемой в игре;
- создание игровой ситуации;

В руководстве игры детей старшего возраста преобладают **КОСВЕННЫЕ** приемы, младшего – **ПРЯМЫЕ**.

Основные этапы развития игры.

- Первым этапом развития игровой деятельности является **ознакомительная игра**. По мотиву, заданному ребёнку взрослым с помощью предмета игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Её содержание составляют действия манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность младенца весьма скор меняет своё содержание: обследование направленно на выявление особенностей предмета- игрушки и потому перерастает в ориентированные действия- операции.
- Следующий этап игровой деятельности получил название **отобразительной игры** в которой отдельные предметно- специфические операции переходят в ранг действия, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта. Это кульминационный момент развития психологического содержания игры в раннем детстве. Именно он создаёт необходимую почву для формирования у ребёнка соответствующей предметной деятельности.
- На рубеже первого и второго годов жизни ребёнка развитие игры и предметной деятельности смыкается и одновременно расходится. Теперь же различия начинают проявляться и в способах действий наступает следующий этап в развитии игры: она становится **сюжетно - ообразительной**. Меняется и ее психологическое содержание: действия ребенка, оставаясь предметно опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Так постепенно заражаются предпосылки **сюжетно-ролевой игры**.
- На данном этапе развития игры слово и дело смыкаются, а ролевое поведение становится моделью осмысленных детьми отношений между людьми. Наступает этап **собственно-ролевой игры**, в которой играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей.

Периоды развития с-р игры:

1,5-3 года – осуществляет условные действия с предметами-заместителями – простейшие смысловые цепочки – кратковременное взаимодействие со сверстником;

3-5 лет – принимает, последовательно меняет роли – действия с предметами, ролевая речь – ролевое взаимодействие со сверстником;

5-7 лет – разворачивает разнообразные события согласно своему замыслу и замыслам 2-3 партнеров – реализует сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия /

Комплексный подход к организации сюжетно – ролевой игры

1. Ознакомление дошкольников с окружающим миром в процессе их активной деятельности.
2. Организация развивающей динамичной предметно-игровой среды.
3. Общение взрослого с детьми в процессе игры.
4. Интеграция в работе педагогов ДОУ.

Контрольные вопросы

1. Дать определение сюжетно-ролевой игры.

Сюжетно-ролевая игра - деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

2. Что входит в сюжет игры?

Сюжет игры - это сфера действительности (быт семьи, труд взрослых, события в стране, др.), которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих.

3. Дайте определение роли.

Роль - игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

4. Какая особенность у воображаемой ситуации?

Отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью.

5. Значение правил игры.

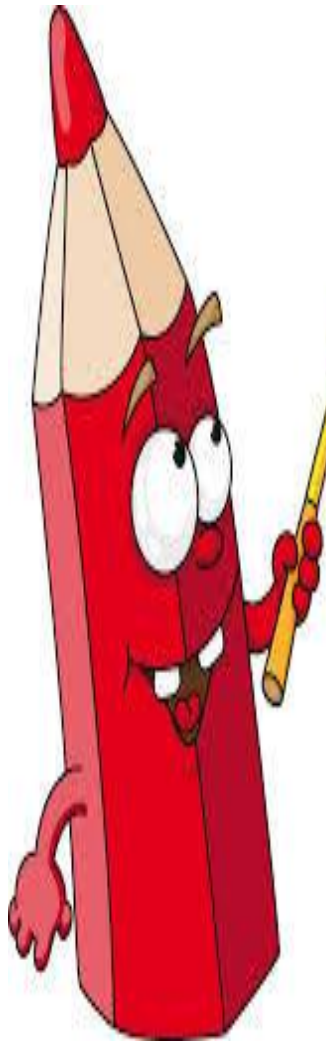
Правила придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

6. Какие есть приемы руководства игрой?

Прямые и косвенные.

7. Назовите основные этапы развития игровой деятельности.

1) Ознакомительная; 2) Отобразительная; 3) Сюжетно-отобразительная; 4) Сюжетно-ролевая игра.



Заключение

Наши дети растут в непростое время, и все же они – надежда и опора родителей! Они должны получить хорошее образование, оправдать ожидания взрослых. А начинается развитие детей в игре; с её помощью он познает окружающий мир и учится в нем ориентироваться. В игре ребенок становится равноправен с нами, ведь в повседневной жизни, хотим мы этого или не хотим, нам приходится руководить им, а ему подчиняться или сопротивляться.

Игра – это чудесный мир, который позволяет нам общаться с ребенком напрямую, легко преодолевая, благодаря условностям, громоздкие формы нашего существования

Спасибо за внимание