 **Лист 1.**

**Понятия, связанные с проблематикой развития детской игры**

|  |  |
| --- | --- |
| **Термин** | **Характеристика** |
| **Субъектность** | Субъектность – это энергичное преодоление наличной ситуации в соответствии с собственным замыслом.  Как проявляет себя субъект?   * оценивает ситуацию и принимает решение её изменить; * формулирует намерение * действует, соотнося ситуацию с собственным замыслом * ребенок может не только наметить цель, но и довести её до воплощения, приложив немалые усилия и не смотря на внешние обстоятельства. Для реализации субъектности, конечно, нужна помощь взрослого.   Условия, способствующие развитию субъектности:   * Участие в выборе темы; * Участие в планировании темы; * Возможность действовать по собственному замыслу, трансформировать среду для длительной игры. * Свободная игра. |
| **Произвольность** | Умение управлять своими поступками, стремлениями, настроениями. Умение слышать. Произвольность не в том, чтобы удерживать чей-то замысел, следовать инструкциям, а как раз в том, чтобы дать возможность ребенку проявить свой замысел и реализовать его посредством своей воли, реализовать свой интерес. Именно произвольность позволяет человеку быть субъектом своей жизни, а не управляемым объектом чужих руках. Суть произвольности – в способности управлять собственным поведением, действовать осознанно и целенаправленно. Произвольность объединяет целый блок характеристик:   * контроль импульсивного поведения, следование правилам; * умение совершать выбор; * целеполагание и создание замысла * планирование * оценка, рефлексия * когнитивная гибкость |
| **Свободная игра** | Это игра, где на первом месте игровой мотив ребёнка. Содержание игры интересно самому ребёнку, игра инициируется самим ребёнком, и протекает она так, как хочет сам ребёнок и выбирает тех партнеров, каких сам хочет. И именно это в наибольшей степени определяет становление одного из целевых ориентиров, сформулированных во ФГОС ДО. В рамках организованной взрослым игры, это, к сожалению, невозможно.  **Свободная игра**  - **формирует наглядно-образное мышление** и воображение, если у ребенка не сформирован внутренний план деятельности, ему трудно представить себе проблемную ситуацию и мысленно осуществить в ней различные преобразования. Поступая в школу, такой ребёнок сталкивается в первую очередь с проблемами решения текстовых задач.  - **формирует знаковые функции.** Расхождение видимого и смыслового поля присутствует в игре, как при реализации ролевого поведения, так и при использовании предметов-заместителей. Важно при решении школьных задач.  - **формирование учебного мотива,** который появляется из игрового.  В недрах сюжетно-ролевой игры все настойчивей проявляет себя потребность ребёнка в получении новой информации. Игра побуждает познавательный импульс. Игра, достигнув своего пика, рискует заглохнуть, но в этот момент она преобразуется в деятельность познавательную. Ребёнок психологически как бы выходит из игры, чтобы вернуться в неё как бы обогащенным новой информацией, которая позволит ему идти в игре дальше.  - в игре развивается речь.  - сюжетная игра является для ребёнка источником осмысленного движения. |
| **Игровая**  **деятельность** | Игра, организованная взрослым с определенной образовательной целью. Взрослый определяет содержание игры. И она не имеет никакого отношения к ведущей деятельности. Тем не менее, дидактическая сюжетно-ролевая игра служит своеобразной школой для становления самодеятельной игры. |
| **Руководство игрой** | При руководстве игрой воспитатель определяет каждому участнику роль и место, предписывает и регламентирует действия, оценивает их правильность. Задаётся некий шаблон. Но еще Е.Е. Кравцова говорила, что «эталоны просто- напросто уничтожают игру». Как формируется игра при объяснениях ребенку, что он должен делать, чтобы получилось хорошее внешнее действие? Этапы осмысления выпадают, реализуется только этап подражания и на этом всё заканчивается. Чем плохо освоение действия? Почему из отдельных действий не построить целостную деятельность? Потому что деятельность определяется не составом действий, а мотивом. На уровне действия сюжет обрывается, на уровне деятельности – развивается. |
| **Сопровождение игры** | Сопровождение игры – это недирективная помощь ребёнку при разворачивании и развитии игры. Педагог – носитель игровой культуры, который демонстрирует культурные образцы этой деятельности и включает в неё ребёнка. Он может оказывать влияние на содержание игры через обогащение детских представлений о разных сторонах социальной жизни – через рассказы, наблюдения, экскурсии, чтение и т.д. Важно в игре быть партнером ребёнку. Это импровизация и чем больше в ней будет случайных и нестандартных ситуаций, тем лучше. И сначала инициатором всего этого «безобразия» будет взрослый, а затем бразды правления отдаются детям. Очень важно понимать, что полное отсутствие организованных игр ничуть не лучше - в таких условиях детские игры примитивизируются, и не получают возможностей для развития. Поэтому необходимо соблюсти правильный баланс. Если организованных игр не будет вовсе – современный ребёнок может не получить необходимого игрового опыта. Если работа педагога ограничится только организацией подобного рода игр – ребёнок так и не научится играть сам.  «Вбросы» посредством введения в игру нового героя, постановки проблемной ситуации, расшатывания сюжета. |