 **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. |