

«Понятийный аппарат и функционал играющего педагога по Е.Е. Кравцовой».

Периодизация детской игры по Кравцовой Е.Е.

Возникнув в дошкольном детстве, **игра** сопровождает человека всю его жизнь.

Игра позволяет человеку моделировать мир и обеспечивает возможность личностного роста.

Игра создает фундамент для становления и развития творчества.

Игра помогает управлять собой, своим поведением и деятельностью.

Игра выступает основой для целенаправленного самоизменения и саморазвития.

Е.Е. Кравцова детально описала модель, объясняющая пути возникновения и развития игры. Она представлена в периодизации развития игры, за основу построения которой взят выделенный Л.С. Выготским критерий я - наличие мнимой воображаемой ситуации.

Выводы, полученные Е.Е. Кравцовой:

1. Игровая деятельность является качественно неоднородной, а многообразной деятельностью. На протяжении дошкольного возраста она претерпевает прогрессивные изменения.
2. Сюжетно - ролевая игра действительно занимает центральное место в дошкольном возрасте. Вместе с тем источниками ее являются два предшествующих вида игры: режиссерская, где предметное манипулирование и управление игрушками благоприятствует развитию у ребенка способностей к ролевому взаимодействию: умению смотреть на игровую ситуацию с различных позиций, и образная, где на основе выделения характерных признаков поведения различных объектов у ребенка складывается способность к идентификации с тем или иным образом. Без развития указанных способностей согласованные действия партнеров в сюжетно - ролевой игре невозможны.
3. Развитие сюжетно - ролевой игры идет от индивидуальной игры с куклой, к играм вдвоем со сверстником, к развернутой коллективной игре со множеством взаимосвязанных ролей и сюжетных линий. В развитой сюжетно - ролевой игре имеет место особая форма режиссерской игры, в которой дети занимаются своеобразной режиссерской деятельностью.

4. К концу старшего дошкольного возраста появляются игры с правилами, особенностью которых являются наличие подготовительного этапа, на котором дети осваивают правила. В этих играх нет роли, но есть особая внутренняя позиция и образ действий, оговоренный правилами. Умение выработать такую позицию, устойчиво ее удерживать и адекватно действовать, сообразуясь с ней, формируется в предшествующей сюжетно-ролевой игре.
5. Венчает все развитие игры режиссерская игра на новом уровне. Ее отличает качественное обогащение сюжета, возможность коллективного действия и сотрудничества, включения в нее элементов продуктивных видов деятельности.

Виды игры по Е.Е. Кравцовой.

Виды игры по Е.Е. Кравцовой.

- режиссерская (3-4 лет) – одиночная игра, ребенок не принимает на себя роль, а распределяет роли между игрушками (предметами);
- образно-ролевая (4-5 года) – принятие на себя образа и характерного поведения какого-либо объекта (машинка, зайчик);
- сюжетно — ролевая (5-6) – принятие действительной роли и действия в соответствии с нею (продавец, врач);
- игра с правилами (6-7 лет) – фиксированное правило, цель-результат-выигрыш, подчинение правилу;
- режиссерская игра высокого уровня (6,5-8 лет) – коллективная, несколько линий развития сюжета (один предмет может выполнять разные функции)

Понятийный аппарат играющего педагога.

«Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» (В.А. Сухомлинский).

• **Игра** – это деятельность символическая, так как реальные предметы в ней замещаются символами – предметами или действиями, замещающими реальные.

Игра – источник развития, она создает зону ближайшего развития, т.е. определяет развитие ребенка, утверждал Л.С. Выготский

«Игра — это творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка» (Л.С. Выготский).

Понятийный аппарата на этапах игры в дошкольном возрасте:

Формула развития этапов в дошкольном возрасте:

Режиссёрская игра – образно-ролевая игра – сюжетно-ролевая игра – игра с правилами – режиссёрская игра высокого уровня.

Контекстное поле (предмета или явления) – механизм, который даёт возможность в воображении видеть целое раньше частей.

Психологическая готовность к игровой деятельности = воображение + наличие субъекта речи.

Режиссёрская игра

«Благодарный зритель» - педагог, который может задать уточняющие вопросы ребёнку недирективным способом.

Двупозиционность – это действия ребёнка с одной стороны – режиссёра – постановщика, с другой стороны – исполнителя всех ролей.

Игровой материал и игровое пространство – игровое поле, мелкие игрушки, предметы-заместители.

Образная игра

Идентификация в игре – отождествление ребёнка с тем, или иным героем, персонажем, предметом.

Позиция режиссёра в образной игре – направление игровой деятельности не вовне, а во внутрь себя.

Игровой материал и игровое пространство – неоформленный материал, костюмы, атрибуты для образа.

Сюжетно-ролевая игра

Тема - область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре.

Сюжет - определенную последовательность событий, разыгрываемых в игре.

Сценарий игры - игры (особенно с бытовыми сюжетами) разыгрываются с разным содержанием на протяжении всего дошкольного детства. Игры на одну и ту же тему могут быть представлены разными сюжетами: так, например, игра в «семью», в «дочки - матери» реализуется разыгрыванием сюжетов прогулки, обеда, стирки, приема гостей, мытья ребенка, его болезни и т.д.

Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

Роли выполняются детьми при помощи игровых действий: «врач» делает укол «больному», «продавец» отвешивает «покупателю» «колбасу», «учитель» учит «учеников» «писать» и т.д.

Содержание игры - то, что ребенок выделяет как основной момент деятельности или отношений взрослых. Дети разных возрастных групп при игре с одним и тем же сюжетом вносят в нее разное содержание: для младших дошкольников это - многократное повторение какого-либо действия с предметом (поэтому игры могут именоваться по названию действия: «качать куколку» при игре «в дочки - матери», «лечить медвежонка» при игре «в больницу», «резать хлеб» при игре «в столовую» и т.д.); для средних это - моделирование деятельности взрослых и эмоционально значимых ситуаций, выполнение роли; для старших - соблюдение правила в игре. Содержание игры в одних и тех же сюжетах в разных возрастных группах различное.

Ролевые и реальные отношения - первые отражают отношение к сюжету и роли (конкретные проявления персонажей), а вторые выражают отношение к качеству и правильности выполнения роли (они позволяют договариваться о распределении ролей, выборе игры и реализуются в игровых «ремарках» типа «надо делать так», «ты неправильно пишешь» и т.п.)

Игровой материал и игровое пространство – игрушки и разнообразные другие предметы, при помощи которых дети разыгрывают сюжет и роли., а так же то место, где, собственно, дети играют (а это тоже может быть где угодно). Игровое пространство представляет собой границы, в пределах которых территориально разворачивается игра.

Игра с правилами

Правило – основной элемент в игре.

Игра с правилами развивается от развернутой воображаемой ситуации и свернутых правил к развернутым правилам и свернутой воображаемой ситуации.

Подготовительный период – отличительная черта игры, требующая договора участников игры о способе ее реализации.

Ссылка на литературу (щелкните Ctrl)

<https://disk.yandex.ru/i/EiQaNvtOfFf63A>

<https://disk.yandex.ru/i/nVQ0NI0AZIVBIQ>