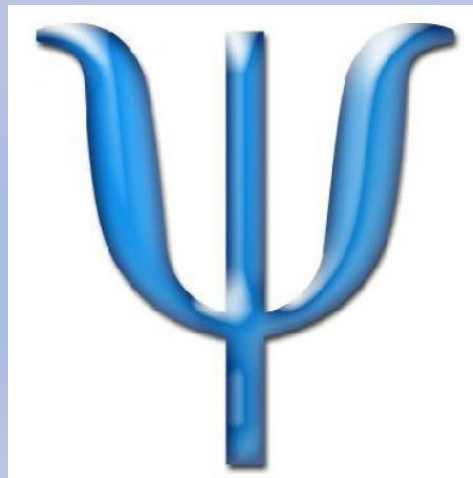




Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова»
Медицинский институт
Кафедра сестринского дела

Игра в дошкольном возрасте



Основные виды деятельности дошкольника:

игра, продуктивная деятельность (рисование, лепка, аппликация, конструирование), трудовая деятельность, учебная деятельность.

Предпосылки игры закладываются в раннем детстве (ребенок уже овладел знаковой функцией сознания; использует предметы-заместители; может переименовывать себя в соответствии с ролью; может сознательно подражать взрослому, отражая их действия и взаимоотношения).

Функции игры:

дети познают свойства предметов и действия с ними, и отношения между людьми; формируются и развиваются отдельные психические процессы, изменяется позиция ребенка по отношению к окружающему миру, развивается мотивационно-потребностная сфера, развивается произвольность психических функций, развивается способность к сопереживанию и формируются коллективистские качества, удовлетворяется потребность в признании (статусная роль) и осуществлении самопознания, рефлексии.

Структурные компоненты сюжетной игры:

- ✓ СЮЖЕТ, который ребенок берет из жизни (бытовой, общественный);
- ✓ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ (действия взрослых, взаимоотношения взрослых);
- ✓ РОЛИ, усваиваемые ребенком, разнообразные (эмоционально – привлекательные; значимые для игры, мало привлекательные для ребенка);
- ✓ ПРАВИЛА определяются в процессе игры самими детьми;
- ✓ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ являются обязательными компонентами игры (могу быть выражены символически);
- ✓ ИГРУШКИ, используемые в игре, разнообразные (готовые, самоделки, предметы-заместители; могут играть и без игрушек, прибегая к воображению).

Особенности взаимоотношений в играх детей:

1. ИГРОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ – отражают взаимоотношения детей по сюжету и роли (дочка в игре слушает маму).

2. РЕАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ – отражают взаимоотношения детей как партнеров, товарищей, выполняющих общее дело, возникают при распределении ролей, в процессе игры, если не выполняются правила, установленные самими детьми.

Взаимоотношения в игре у дошкольников строятся постепенно:

усваиваются правила и распределение игрового материала и действий с ними; усваиваются средства воздействия на партнера и рефлексия самого себя как субъекта общей деятельности; осваивается пространство взаимодействия, самовыражения и решения вопроса совместимости; отрабатываются средства реализации взаимодействий (настраивание на позицию партнера, согласование действий с ним, при необходимости помощь и т. п.).

Особенности игровой деятельности детей

Компоненты игры	Дошкольники	
	младшие	Старшие
Сюжет	отображение трудовых действий взрослых	отражение трудовых действий взрослых и отношений между людьми
Количество ролей	1-2	7-10
Количество играющих	1-2	1-2 и 10-15
Тематика	бытовая	бытовая и общественная
Правила	не осознаются	устанавливают сами, сложные
Игровые действия	однообразные (1-8)	свернутые, развернутые, жестом, словом (много)
Включение и Игровых ситуаций	Под руководством взрослого	сами и под руководством взрослого
появление новых игровых ситуаций	с помощью взрослого	с помощью взрослого и самостоятельно
объединение игр	не возможно	возможно

использование предметов, игрушек	готовые	бытовые и самодельные, заместители в плане воображения
Продолжительность игры	кратковременные	до нескольких дней
предварительное планирование	нет	есть
окончание игры	неожиданно	предвиденное

Наиболее характерные игры для детей разных возрастов (по Д. Б. Эльконину):

1. Игра-развлечение - игра, в которой полностью отсутствует сюжет. Ее цель - развлечь, развеселить участников.
2. Игра-упражнение - отсутствует сюжет, преобладают физические действия, при этом одно и то же действие повторяется несколько раз подряд.
3. Сюжетная игра - есть игровые действия и воображаемая ситуация, хотя и в зачаточной форме.
4. Процессуально-подражательная игра - воспроизведение действий или ситуаций, которые ребенок наблюдает в настоящий момент подражательная и сюжетная игра близки друг к другу.
5. Традиционная игра - та, которая передается из поколения в поколение, в нее играют взрослые и дети, она имеет правила, но в ней отсутствует воображаемая ситуация.

Теории игры

В детской психологии выделяют различные теории игры.

Так, по мнению **К. Гросса**, сущность игры заключается в том, что она служит подготовкой к дальнейшей серьезной деятельности; в игре ребенок, упражняясь, совершенствует свои способности.

Основное достоинство этой теории заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл ее в той роли, которую она в развитии выполняет.

Основной недостаток теории в том, что она указывает лишь «смысл» игры, а не ее источник, не вскрывает причин, вызывающих игру, мотивов, побуждающих играть.

Объяснение игры, исходящее лишь из результата, к которому она приводит, превращаемого в цель, на которую она направлена, принимает у Гросса сугубо телеологический характер, телеология в ней устраняет причинность. Поскольку же Гросс пытается указать источники игры, он, объясняя игры человека так же, как игры животных, ошибочно сводит их целиком к биологическому фактору, к инстинкту.

Раскрывая значение игры для развития, теория Гросса по существу своему антиисторична.

В свою очередь **Г. Спенсер** усматривает источник игры в избытке сил: избыточные силы, не израсходованные в жизни, в труде, находят себе выход в игре.

Но наличие запаса неизрасходованных сил не может объяснить направления, в котором они расходуются, того, почему они выливаются именно в игру, а не в какую-нибудь другую деятельность; к тому же играет и утомленный человек, переходя к игре как к отдыху.

Трактовка игры как расходования или реализации накопившихся сил является формалистской, поскольку берет динамический аспект игры в отрыве от ее содержания. Именно поэтому подобная теория не в состоянии объяснить игры.

К. Бюлер считает, что основной мотив игры - получение удовольствия. В теории верно подмечены некоторые особенности игры: в ней важен не практический результат действия в смысле воздействия на предмет, а сама деятельность; игра - не обязанность, а удовольствие.

Не подлежит сомнению, что такая теория в целом неудовлетворительна. Теория игры как деятельности, порождаемой удовольствием, является частным выражением гедонической теории деятельности, т.е. теории, которая считает, что деятельность человека регулируется принципом удовольствия или наслаждения, и страдает тем же общим недостатком, что и эта последняя. Мотивы человеческой деятельности так же многообразны, как и она сама; та или иная эмоциональная окраска является лишь отражением и производной стороной подлинной реальной мотивации. Эта гедоническая теория упускает из виду реальное содержание действия, в котором заключен его подлинный мотив, отражающийся в той или иной эмоционально-аффективной окраске.

Признавая определяющим для игры фактором функциональное удовольствие, или удовольствие от функционирования, эта теория видит в игре лишь функциональное отправление организма. Такое понимание игры, будучи принципиально неправильным, фактически неудовлетворительно, потому что оно могло бы быть применимо, во всяком случае, лишь к самым ранним «функциональным» играм и неизбежно исключает более высокие ее формы.

Последователи фрейдистских теорий видят в игре реализацию вытесненных из жизни желаний, поскольку в игре часто разыгрывается и переживается то, что не удастся реализовать в жизни; в игре проявляется неполноценность субъекта, бегущего от жизни, с которой он не в силах совладать.

Таким образом, круг замыкается: из проявления творческой активности, воплощающей красоту и очарование жизни, игра превращается в свалку для того, что из жизни вытеснено; из продукта и фактора развития она становится выражением недостаточности и неполноценности, из подготовки к жизни она превращается в бегство от нее.

Л.С. Выготский считает исходным, определяющим в игре то, что ребенок, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя определенную роль, сообразно тем переносным значениям, которые он при этом придает окружающим предметам.

Переход действия в воображаемую ситуацию действительно характерен для развития специфических форм игры. Однако создание мнимой ситуации и перенос значений не могут быть положены в основу понимания игры.

Основное внимание в теории сосредоточивается на структуре игровой ситуации, не вскрывая источников игры. Перенос значений, переход в мнимую ситуацию не является источником игры. Попытка истолковать переход от реальной ситуации к мнимой как источник игры могла бы быть понята лишь как отклик психоаналитической теории игры.

Интерпретация игровой ситуации как возникающей в результате переноса значения и тем более попытка вывести игру из потребности играть значениями является сугубо интеллектуалистической.

Превращая хотя и существенный для высоких форм игры, но производный факт действия в мнимой, т.е. воображаемой, ситуации в исходный и потому обязательный для всякой игры, эта теория, неправомерно суживая понятие игры, произвольно исключает из нее те ранние формы игры, в которых ребенок, не создавая никакой мнимой ситуации, разыгрывает какое-нибудь действие, непосредственно извлеченное из реальной ситуации (открывание и закрывание двери, укладывание спать и т.п.). Исключая такие ранние формы игры, эта теория не позволяет описать игру в ее развитии.

Д.Н. Узнадзе видит в игре результат тенденции уже созревших и не получивших еще применения в реальной жизни функций действия. Снова, как в теории игры от избытка сил, игра выступает как плюс, а не как минус. Она представляется как продукт развития, притом опережающего потребности практической жизни.

Недостаток этой теории в том, что она рассматривает игру как действие изнутри созревших функций, как отправление организма, а не деятельность, рождающуюся во взаимоотношениях с окружающим миром. Игра превращается, таким образом, в формальную активность, не связанную с тем конкретным содержанием, которым она как-то внешне наполняется. Такое объяснение «сущности» игры не может объяснить реальной игры в ее конкретных проявлениях.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

