

Игры и игрушки в современном дошкольном образовании



Смирнова Елена Олеговна

доктор психол. наук

профессор

руководитель Центра игры и игрушки МГППУ

Игрушки нужны для игры

- Игрушка не забава
- Не имущество и не собственность
- Не средство обучения
-

Что такое игра?



Конвенция о правах ребёнка ст 31.

Право на игру

Игра в широком значении термина

- свободная активность, лишенная принуждения и контроля со стороны взрослого
- эмоциональный подъем, наличие удовольствия от деятельности,
- спонтанность, активное опробование себя и предмета игры; игра всегда связана с импровизацией, с поиском, с пробой

Сюжетная игра

Это самостоятельная деятельность ребёнка, в которой он, опираясь на реальные предметы, создаёт воображаемую ситуацию и проигрывает (изображает) какие-либо

- Действия
- Сюжеты
- Отношения
- События

Критерий сюжетной игры

- *Расхождение мнимой и реальной ситуации*
- Мнимая ситуация является, универсальной, общей характеристикой всех изобразительных игр.

Замещения:

- Предметные,
- Ролевые,
- Пространственные
- Игра – а не воображение, а **изображение**: изображая, ребенок встает по отношению к собственной активности в позицию зрителя.

Значение сюжетно-ролевой игры



Причины ухода игры

- Непонимание значения игры
- Приоритет знаний и учебной деятельности
- Отсутствие разновозрастных детских сообществ
- Маркетизация детства, установка на потребление
- Экспансия СМИ и видеопродукции
- Подмена игры игровыми формами

Отличие игры от игровых форм

Игра как деятельность	Игровые как форма обучения
самостоятельность инициативность ребенка	направляющая и контролирующая роль взрослого
позитивные эмоции, мотивация от процесса	мотивация достижения, результат - оценка взрослого
Спонтанность, креативность, непредсказуемость	работа по образцу, однозначность правильных способов

Дидактизация игры

Взрослый руководит игрой. Показывает «как нужно играть», помогает «правильно играть»



Последствия подмены игры игровыми формами

1. Невозможность самоорганизации детей, зависимость от взрослого, от среды
2. Дефицит воображения, зависимость от ситуации
3. Недоразвитие воли и произвольности
4. Коммуникативные трудности, бессодержательное общение
5. Неразвитость мотивационно-смысловой сферы
6. Снижение познавательной активности

Условия поддержки и развития игры

- 1. Открытость образовательной программы
- (достаточное время – не менее 2-х часов - для свободной игры в группе и на улице)
- 2. Игровая компетентность педагога
- (воображение, эмоциональная выразительность, артистизм, чуткость к партнёрам, поддержка детской инициативы)
- 3. Адекватная пространственная среда
- 4. **Выбор правильных игрушек**

Психологическая экспертиза игрушки

Оценка ее качеств с точки зрения
ВОЗМОЖНОГО ВЛИЯНИЯ
на развитие ребенка
на каждом возрастном
этапе



ИГРУШКА – ЭТО:

1. Продукт и носитель человеческой культуры
2. Средство самовыражения



Развивающие качества игрушки

Возможность игрушки:

- Стать носителем физических и социальных качеств, средством освоения культурного опыта
(Ориентировочная основа действия)
- Стимулировать и развивать активность ребенка – познавательную, творческую, коммуникативную и пр.
(Открытость игрушки)

Критерии психолого-педагогической экспертизы

- Этический и эстетический фильтр
- Привлекательность для ребенка
- Развивающий потенциал
 - адекватность ориентировочной основы
 - открытость игровых действий
- Операциональные качества игрушки
 - возможность самостоятельных действий
 - прочность игрушки
 - удобство хранения

СООТВЕТВИЕ ВОЗРАСТУ

Игрушки для раннего возраста



Предметная игра





Игрушки для сюжетной игры

- **Реалистические и условные игрушки**
- **Образные игрушки** (куклы, мягкие зверюшки, игрушки-персонажи, маркеры роли)
- **Предметы для действия** (игрушечный транспорт, посуда, одежда, кукольное хозяйство и др.)
- **Маркеры пространства** (дома, мебель, коробки, модули и пр.)
- **Полифункциональные предметы** (заместители: доски, ткани, коробки, природный материал)

Младшая группа (3-4 г.)

- Крупные и средние (30-50 см.) условные образные игрушки
- Важны предметы оперирования
Крупный игрушечный транспорт
- Маркеры пространства – кукольная мебель
- Полифункциональные материалы- крупный строительный набор
- Предметы-заместители
- Сюжетообразующие наборы

Игрушки для сюжетной игры

- 3-4 года



Средняя группа (4-5,5 лет)

- Куклы среднего размера (15-30 см.)
- Фигурки-персонажи сказок и мультиков, фигурки зверей и птиц
- Маркеры роли(шапочки, накидки, маски и пр.)
- Маркеры условного пространства (гараж, кукольный дом, деревья и пр.)
- Полифункциональные материалы
- Дети сами создают игровое пространство «под замысел»

Игрушки для ДОШКОЛЬНИКОВ





Старшая группа и подготовительная группа(5.5-7 лет)

- 1. Маленькие, условные куклы и фигурки для режиссёрской игры (наборы «семья», солдатики, рыцари, животные и пр.)
- 2. Маркеры роли обогащаются (шляпы, шлемы, кокошники)
- 3. Мелкие реалистические игрушки (кукольное хозяйство, машинки, сборные модели)

Создание игровых миров - большая реалистичность и уменьшение в размерах

Нарастание условности

service person input









Критерии оценки игр с правилом.

Развивающий потенциал игрового действия

Оценка дидактических аспектов игры:

- Содержание дидактических заданий
- Степень «нагруженности» игры дидактическими моментами (избыточная, соразмерная, отсутствие)



Избыток игрушек в детской (в среднем более 500)



Технологизация игрушки

**Интерактивные
(говорящие, растущие,
потребляющие пищу и
пр.) игрушки**

- Блокируют активность ребенка
- Навязывают свою «волю»
- Игра сводится к нажиманию кнопок
- Быстро надоедают и утомляют



Механические «друзья»



Дидактизация игрушек



Мон популярность

**Куклы
Монстры Хай
(зомби, скелеты,
покойники и
пр.)**



Собери куклу



Девочка



Мальчик



Пришельцы



Планшетизация игрушки



Ключевое противоречие



Маркетинговые
технологии

The diagram consists of two large, dark red arrows pointing in opposite directions, one to the left and one to the right. They are connected at their inner ends by a white, ribbon-like shape that creates a central gap. The text is centered within each arrow.

Условия детской
игры и нормального
развития

Что делать?

1. **Ничего. Естественный процесс остановить нельзя.**
2. **Регулировать рынок, охранять детей.**
3. **Исследовать влияние игрушек на развитие. Добывать факты.**
4. **Психологическая экспертиза.**

«Мы ничего не запрещаем, но рекомендуем лучшее»



WWW.PSYTOYS.RU