

Спонтанная игра и ее значение для развития личности ребенка

В чем состоит основная проблема реализации образовательного процесса в форме игры?

Воспитателю необходимо организовывать и проводить с детьми разнообразные, сюжетно-ролевые и прочие игры.

Однако, если игровая деятельность задана извне она не может называться спонтанной игрой и тем более не может выполнять свои развивающие функции.

Игра, как самостоятельная деятельность ребенка, развивается по своим собственным законам.

Выходит, что игра как деятельность ребенка и игра, как педагогическая форма – это разные вещи.

Что же такое игра и «не игра»?

Существует два критерия самостоятельной (или спонтанной) игры. Это:

1. Наличие роли (по Эльконину)
2. Наличие игрового мотива (то есть самостоятельно инициированной деятельности) (по Леонтьеву)

Самостоятельная (спонтанная) игра – это уникальная деятельность ребенка, мотив которой лежит в ней самой.

Суть самостоятельной игры – в ее процессуальности, в этом же заключается ее развивающее значение. Потенциальная ненасыщаемость игры и есть основа ее развития. Игра – зеркало, отражающее детское мировосприятие, это практическая форма размышления ребенка об окружающем мире.

Если мы замечаем, что игра пошла не в то русло, то 1) не нужно ее запрещать, а нужно просто переключить ребенка на другой вид деятельности, 2) отметить для себя такого ребенка, подключить психолога к коррекции его мировосприятия.

Виды игровой деятельности

1. Наличие роли + игровой мотив = самостоятельная сюжетно-ролевая игра (инициированная самими детьми)
2. Наличие игрового мотива и отсутствие роли = игра-экспериментирование. Это тоже близко ребенку, ведь ребенок-дошкольник – это ребенок практик!
3. Наличие роли и отсутствие игрового мотива = организованная сюжетно-ролевая игра.
4. Отсутствие и роли, и игрового мотива = «не игра».

Итак, основная позиция самостоятельной игры – это наличие игрового мотива.

Что это значит?

Пока мы вовлекаем ребенка в игру, ее нельзя назвать самостоятельной. Это организованная педагогом игровая деятельность. Но в тот момент, когда ребенок берет в руки инициативу, начинает развивать сюжет, придумывать роли, игра становится самостоятельной.

Психологический возраст – одно из основных понятий ФГОС. Психологический возраст не равен календарному (по Выготскому). Сегодня разница между календарным и психологическим возрастом бывает огромна. Тогда мы сталкиваемся с такими понятиями детского развития, как внешняя акселерация и психологический инфантилизм.

Из чего же складывается психологический возраст? Из трех составляющих:

1. Социальная ситуация развития.
2. Ведущая деятельность (для ребенка 3-8 лет – это игра)

3. Возрастные новообразования (формируются в ведущем виде деятельности)

Что такое инициатива в игре?

Следует различать понятия «инициатива в игре» (ею обладает тот, кому принадлежат цели, способы и средства реализации данной игры) и «инициатор игры» (тот, кто начал или предложил игру, но не определяет вид игры).

Взрослый может инициировать игру, передав затем инициативу ребенку. И если случится момент, когда инициатива взрослого будет подхвачена, и ребенок заиграет самостоятельно, игра перерастет в самостоятельную или спонтанную.

С другой стороны игра может быть несамодеятельной, даже если ребенок играет в нее самостоятельно – например, игра в пирамидку или пазлы, где цель (собрать кольца в определенном порядке или собрать из частей общую картинку) уже заложена в самой игре, а не определяется ребенком.

В целевых ориентирах ФГОС указано, что ребенку нужно создать условия для проявления инициативы и самостоятельности.

Проблема безынициативности детей очень серьезна.

Только проявляя инициативу и обладая самостоятельностью, ребенок сможет поставить собственные цели. Ребенок по природе активен, ему надо реализовывать себя.

Игра учит ребенка ставить цели. Учит быть самостоятельным.

Мотивы, цели, способы исполнения – вот единство трех компонентов. Очень часто в детском саду мотивы и цели ставит педагог, ребенку остается только способ исполнения. Вернуть ребенку единство всех трех компонентов очень важно, и идеальной формой для этого является самостоятельная игра.

Ребенку необходимо взаимодействовать со сверстниками

Ребенок учится выстраивать отношения так, чтобы и его, и интересы другого ребенка были соблюдены. Такое же условие содержится внутри самостоятельной игры. Ведь только так самостоятельная сюжетно-ролевая игра будет продолжаться.

Ребенок должен обладать развитым воображением

Развитое воображение предполагает сформированность внутреннего плана действий. Что это такое?

Ребенок-дошкольник действует методом проб, ребенок-школьник способен сначала обдумать, а потом действовать.

То есть действия постепенно интериоризируются и переходят во внутренний план. В игре своеобразными путями происходит интериоризация действий (по Запорожцу) или формирование внутреннего плана действий.

В игре значение отделяется от одного предмета и переносится на другой. Перенос одного значения на другой и есть основа теоретического мышления!

Формирование внутреннего плана деятельности – это как чемодан с дном, куда будут складываться система понятий. Что подразумевается под «чемоданом с дном»? Способность представить себе ситуацию и мысленно преобразовать ее.

Проблема недоигравших детей: дети не справляются с текстовыми задачами, они их попросту не понимают, не могут представить себе условия.

Если дать схему, они поймут, но самостоятельно ее составить они не могут.

Только в самостоятельной игре формируются знаковые действия и способность к моделированию.

У ребенка должна формироваться произвольность. Какие игры нацелены на это?

Игры с правилами.

Это более позднее образование сюжетных игр. Если в сюжетной игре роль присутствует открыто, а правила скрыты, то к концу дошкольного возраста правила открыты, а роли скрыты.

«Игра является тем механизмом, в котором требования взрослого становятся потребностью ребенка» (Бажович)

Если ребенок не прошел школу сюжетной игры, игра с правилами будет недостаточно сформирована.

Длительность сохранения позы (например, простоять ровно и руки по швам) при выполнении роли (например, солдата на посту) в игре выше, чем вне игры. То есть уровень произвольности в условиях игры значительно вырастает. Так было 55 лет назад!

У современных детей результаты неутешительны, ибо качество игры сегодня очень низкое. Иные дети вовсе не играют. В итоге – низкий уровень произвольности.

Преодоление эгоцентрической позиции также происходит в игре.

Пиаже сказал, что ребенок видит окружающий мир только со своей точки зрения.

Принимая на себя игровую роль, ребенок меняет свою точку зрения и смотрит на мир с других точек зрения. Здесь также силен и познавательный компонент.

Формирование познавательного мотива

В игре формируется мощный познавательный мотив. Если ребенок чего-то не знает, то он выходит из игры, узнает, а затем снова погружается в игру. Игра и познание перемежаются волнообразно. Я ищу знания, потому что они нужны мне. А учебная деятельность вырастает на основе познавательного мотива. Именно здесь и лежит прочная взаимосвязь дошкольного детства и школьного возраста.

Сегодня специально организованные игры вытесняют из педагогического процесса самодеятельную игру. Как правило, взрослый занижает требования к ребенку, занижает зону его ближайшего развития.

Если ребенок играет с детьми более старшего возраста, картина меняется. За счет постоянных вовлечений старшими детьми младших – разворачивается невероятно сильная игра, организовать которую взрослый не способен.

Методика организации и поддержки спонтанной игры

Предлагается использовать комплексный метод педагогической поддержки самодеятельных игр.

1. Чтобы ребенок заиграл, нужен опыт.

Игра есть размышления об окружающей действительности, поэтому ребенку нужно обогатить знания и представления об окружающем мире.

2. Способы игровых действий (показать, как можно использовать предметы окружающей среды). Обогащение игрового опыта.

3. Создание развивающей предметной среды.

4. Активизирующее общение взрослого.

Такой круговой цикл и запускает механизм саморазвития игры.

Что такое воображаемая ситуация?

Она появляется в ходе игры. Ее также можно задать через сценарий.

Но можно предложить игровые действия, а можно задать игровую задачу.

Например, девочка долго катает коляску с куклой. Что сделать, чтобы игра пошла дальше?

Можно сказать: «Твоя дочка проголодалась, покорми ее». Это предложение игрового действия.

А вот вопрос: «Твоя малышка плачет, что с ней?» – это уже задача.

Или: «У тебя дочка не голодна?»

Это открытая игровая задача – вопрос, побуждающий к развитию воображения.

Все, что здесь описано – лишь малая часть огромного опыта, который изложен на сайте Новоселовой Светланы Леонидовны <http://igrashkolasnovoselovoy.narod.ru/index/0-2>