

«РАЗВИТИЕ СПОНТАННОЙ ИГРЫ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ ДОУ»

СОДЕРЖАТЕЛЬНОЕ УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЙ:
*«СПОНТАННАЯ ИГРА», «САМОДЕЯТЕЛЬНАЯ ИГРА»,
«ВЕДУЩАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»,
А ТАКЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ОБ ЕЕ ОНТОГЕНЕЗЕ И
ФУНКЦИИ РАЗВИТИЯ.*

*ПРИВАЛОВА В.В.,
ЗАМЕСТИТЕЛЬ ЗАВЕДУЮЩЕГО МБ ДОУ № 22*

Игровая деятельность, возникающая и развивающаяся по инициативе ребенка-дошкольника.



Спонтанная игра

- **Содержательное уточнение:**

Это базовое, естественное проявление игровой активности ребенка, возникающее без видимого внешнего стимула, по внутреннему побуждению. Отражает ближайший, часто поверхностный опыт ребенка.

- **Ключевые характеристики:**

- **Мотив:** процессуальный — игра ради самого действия, «игра ради игры».
- **Инициатива:** исходит от ребенка. Взрослый может создать условия, но не директивно управляет.
- **Ключевые признаки:** импульсивность, сиюминутность, динамичность сюжета, доминирование эмоционального начала, т.е. может быть кратковременной, фрагментарной, легко меняющейся под влиянием сиюминутных впечатлений.



Самодеятельная игра

Содержательное уточнение: это высшая форма игровой деятельности в дошкольном возрасте, представляющая собой целостную, осмысленную, социально-организованную самими детьми деятельность.

Ключевые характеристики:

- **Мотив:** не процессуальный, а смысловой.

Ребенок играет, чтобы пережить систему человеческих отношений, смыслов и правил, скрытых за внешними действиями.

- **Структура:** Обязательно включает:

1. Сюжет
2. Роли
3. Игровые действия
4. Игровое использование предметов
5. Правила, скрытые в роли

Инициатива: Принадлежит детям, но ее источник — взаимодействие с миром взрослых. Дети сами организуют игру, договариваются о сюжете и правилах.



Ведущая деятельность

- **Содержательное уточнение:** Это не просто деятельность, которой ребенок уделяет больше времени. Это концепция, введенная А.Н. Леонтьевым и развитая Д.Б. Элькониным.
- **Определение:** Такая деятельность, которая на конкретном возрастном этапе определяет главные психологические новообразования и развитие других видов деятельности, подготавливая переход к новой ведущей деятельности.
- **Критерии:**
 1. В ней возникают и дифференцируются новые виды деятельности (например, внутри игры зарождаются предпосылки учебной деятельности).
 2. В ней формируются и перестраиваются психические процессы (в игре развивается воображение, символическая функция, речь).
 3. От нее зависят основные психологические изменения личности ребенка данного возраста (в дошкольном возрасте — иерархия мотивов, способность к обобщению переживаний).



Онтогенез игровой деятельности

1. Ранний возраст (2-3 года): Предметно-манипулятивная деятельность.

- **Сюжет:** Отдельные, разрозненные бытовые действия (кормит куклу).
- **Роль:** Содержится в действии, не называется.
- **Правило:** Скрыто в воспроизводимом действии.
- **Пример:** «Игра рядом», имитация действий взрослого.



2. Младший дошкольный возраст (3-4 года): Собственно ролевая игра.

- **Сюжет:** Цепочка из 2-3 логически связанных действий.
- **Роль:** Центральный компонент. Дети называют роли («Я — мама»), но могут конфликтовать из-за желаемой игрушки, а не из-за логики роли.
- **Правило:** Следует логике реального действия, а не ролевому отношению.
- **Пример:** «Мама» варит суп, кормит дочку, укладывает спать.



Онтогенез игровой деятельности

1. Средний дошкольный возраст (4-5 лет): Расцвет сюжетно-ролевой игры.

- **Сюжет:** Развернутый, разнообразный. Дети заранее планируют замысел.
- **Роль:** Четкое распределение и удержание роли в соответствии с сюжетом. Появление ролевой речи.
- **Правило:** Правила вытекают из взятой на себя роли («Доктор так не делает!»).
- **Пример:** Игра в «строителей», «космонавтов», «дочки-матери» с четким распределением обязанностей.



2. Старший дошкольный возраст (5-7 лет): Игра по правилам, режиссерские игры.

- **Сюжет:** Отражение сложных социальных отношений, иногда фантастические сюжеты.
- **Роль:** Внимание смещается на **взаимоотношения между ролями и правила**, диктуемые ролью.
- **Правило:** Выдвигается на первый план. Возникают игры с открытыми, договорными правилами (подвижные, настольные).
- **Пример:** Детально продуманная игра в «больницу» с регистратурой, разными врачами, или стратегическая настольная игра



Функции игры как ведущей деятельности

- **Аффективно-мотивационная**

(по Д.Б. Эльконину):

- Ориентация в системе человеческих отношений и смыслов.
- Формирование иерархии мотивов, произвольности поведения.
- Развитие эмоциональной сферы.

- **Познавательная (гностическая):**

- Развитие знаково-символической функции и воображения.
- Развитие умственных действий.
- Развитие речи и коммуникации.



Вывод

Спонтанная игра

- это естественный импульс, исходная точка.

Самодеятельная игра

- это ее высшая, культурно-опосредованная форма

Онтогенез

- отражает путь от подражания внешним действиям к освоению внутренних смыслов и правил человеческого общежития.

Функции развития игры

- Эмоционально-смысловой центр
- Поле для когнитивного развития