



«УСЛОВИЯ ПОДДЕРЖКИ И РАЗВИТИЯ СПОНТАННОЙ ДЕТСКОЙ ИГРЫ»

Трифонова Екатерина Вячеславовна

*канд. психол. наук, доцент кафедры психологической антропологии
Института детства ФГБОУ ВО МПГУ, член Московского отделения
русского психологического общества, член Президиума Всероссийского
общественного экспертного совета по дошкольному образованию
«Воспитатели России», соавтор трех образовательных программ ДО*



- Это игра как ведущая деятельность
- Это может быть игрой как ведущей деятельностью
- Это точно не игра как ведущая деятельность



ЧТО ТАКОЕ «СПОНТАННАЯ ИГРА»?

**Расхождение видимого и смыслового поля
= наличие воображаемой ситуации
(«понарошку»)**

(Выготский Л.С.)



Схема Е.Е. Кравцовой



Фото д.с. № 56,
г. Кострома



ФОТО ИЗ ОТКРЫТЫХ
ИСТОЧНИКОВ
Интернета

ПРОБЛЕМА №1: БЕЗОПАСНОСТЬ!!!



Гарантия безопасности: физическая и умственная компетентность ребенка

Компетентность приобретается только в процессе практического действия в условиях контролируемого риска



Детский сад Энджи Плей (Anji Play)



С.Реутский Детский сад Тубельского



Площадки Юлиана Рихтера



С.Плахотников Сады Альметьевска



Дети С.Никитина

ПРОБЛЕМА № 2: УБОРКА...



СЮЖЕТНАЯ ИГРА: ДВИЖЕНИЕ В ВИДИМОМ И СМЫСЛОВОМ ПОЛЕ

«Критерий выделения игровой деятельности ребенка из общей группы других форм его деятельности следует принять то, что в игре ребенок создает *мнимую ситуацию*. Это становится возможным на основе расхождения *видимого и смыслового поля*, появляющегося в дошкольном возрасте»



«Это движение в смысловом поле есть самое главное в игре»

(Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка)

Игра без «смысла», без воссозданной самим ребенком воображаемой ситуации = **«квазиигра»**

Выготский: «Внешне это игра, но она не стала игрой для самого ребенка»

КРИТЕРИЙ ИГРЫ КАК ВЕДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Специфический критерий:

Расхождение видимого и смыслового поля = наличие воображаемой ситуации («**понарошку**») (Выготский Л.С.)

Наличие роли (сюжетно-ролевые игры) (Эльконин Д.Б.)

Деятельностный критерий:

Мотив деятельности

1. В случае игры мотив лежит внутри нее самой деятельности
(**неутилитарный характер**) (Леонтьев А.Н.)

2. Мотив принадлежит субъекту деятельности

Самодеятельный характер игры, где **инициатива принадлежит самому ребенку** (Запорожец А.В., Новоселова С.Л.)

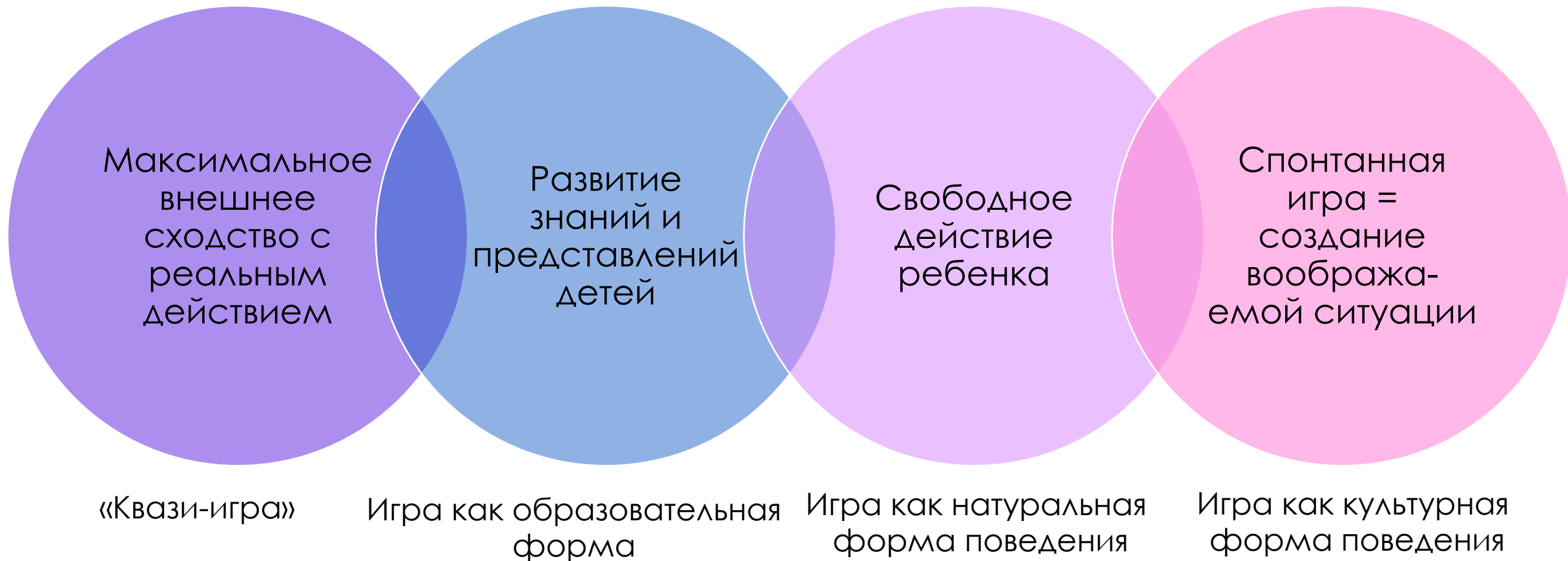
СМЫСЛ ИГРЫ ДЛЯ РЕБЕНКА – НЕ ВНЕШНЕЕ РАЗЫГРЫВАНИЕ СОБЫТИЯ, А ДВИЖЕНИЕ В СМЫСЛОВОМ ПОЛЕ

- Важно понимать, что **игра – это не тренинг нормативного поведения в конкретных ситуациях** (магазин, ресторан, парикмахерская и т.д. и т.п.). Нередко педагог ставит своей задачей максимально точное воссоздание ситуации и добивается этого от детей. Это в корне неверно!
- Игра – это **«вызов и ответ»** (Л.И. Эльконинова), т.е. умение продуцировать задачи своей деятельности и решать их доступными средствами. Это **тренинг поведения в «ситуации неопределенности»** (А.Г. Асмолов).

*Игра - это пробное действие в ситуации неизвестности,
а не разыгрывание готового сценария «как в жизни».*

У ребенка нет других ситуаций, кроме игры, для получения такого опыта

КАК НЕ ЗАПУТАТЬСЯ В ИГРАХ? ЧТО СТОИТ ЗА ТЕРМИНОМ «СПОНТАННАЯ ИГРА»?



УСЛОВИЯ СТАНОВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

УСЛОВИЯ СТАНОВЛЕНИЯ СПОНТАННОЙ ИГРЫ

- **Предметно-пространственные**

Возможность перехода в смысловое поле и преобразования среды под собственный замысел: **полифункциональность** и **трансформируемость** среды (ФГОС ДО)



Из фильма «Возвращение игры», авторы Л.В. Свирская, В.К. Загвоздкин, видеоприложение к журналу «Обруч»

- **Социальные**

Наличие «идеальной формы развития» деятельности (Л.С.Выготский)
Понимание пед.задач этапов




Игры в дошкольном отделении Школы № 1861 «Загорье», Москва

- **Временные**

«Для начала игры необходимо минимум 20 минут» (Е.О.Смирнова)



Игры в детском саду № 56, Кострома



Предметно-пространственные условия

Ясельная и младшая группа. Старшая и подготовительная группа



• «Федеральная программа не выдвигает жестких требований к организации РППС и оставляет за ДОО право самостоятельного проектирования РППС» (ФОС, п. 31)

• ФГОС ДО, ФОП: требование к полифункциональности развивающей предметной среды.

Исключительно «традиционная» игрушка не выполняет этой функции => не соблюдаются требования к РППС

Если среда для игры представлена исключительно игровыми уголками и реалистичными игрушками – это прямое нарушение требований ФГОС и ФОП к РППС

ХОРОШАЯ ИГРОВАЯ СРЕДА С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ «ВЗРОСЛОГО» («ХВАСТАЕМСЯ В ИНТЕРНЕТЕ»)

В плену визуального
поля





«...если давать ребенку игрушки, которые точно воспроизводят действительность, это значит проявить небрежность, если не безразличие, к его развлечениям. Тот, кто действительно желает развлечь ребенка, будет меньше думать о доставлении ему игрушек, чем о том, чтобы дать возможность играть. **Не встречаем ли мы, особенно в городах, детей, окруженных многочисленными игрушками, которые не знают, что с ними делать?»**

(Фредерик Кейра, 1905)

ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОЙ СРЕДЕ

«При появлении человека на земле игрушка уже существовала» (Аркин Е.А.)

**Предмет-заместитель – это случайный предмет,
приобретающий любое значение в смысловом поле игры**

«В игре ребенок научается действовать в познаваемой, т.е. в мысленной, а не видимой ситуации, опираясь на внутренние тенденции и мотивы, а не на мотивы и побуждения, которые идут от вещи»

ТВОРЧЕСТВО И СОЗИДАНИЕ ИЛИ ПОТРЕБЛЕНИЕ?

(Л.С. Выготский)



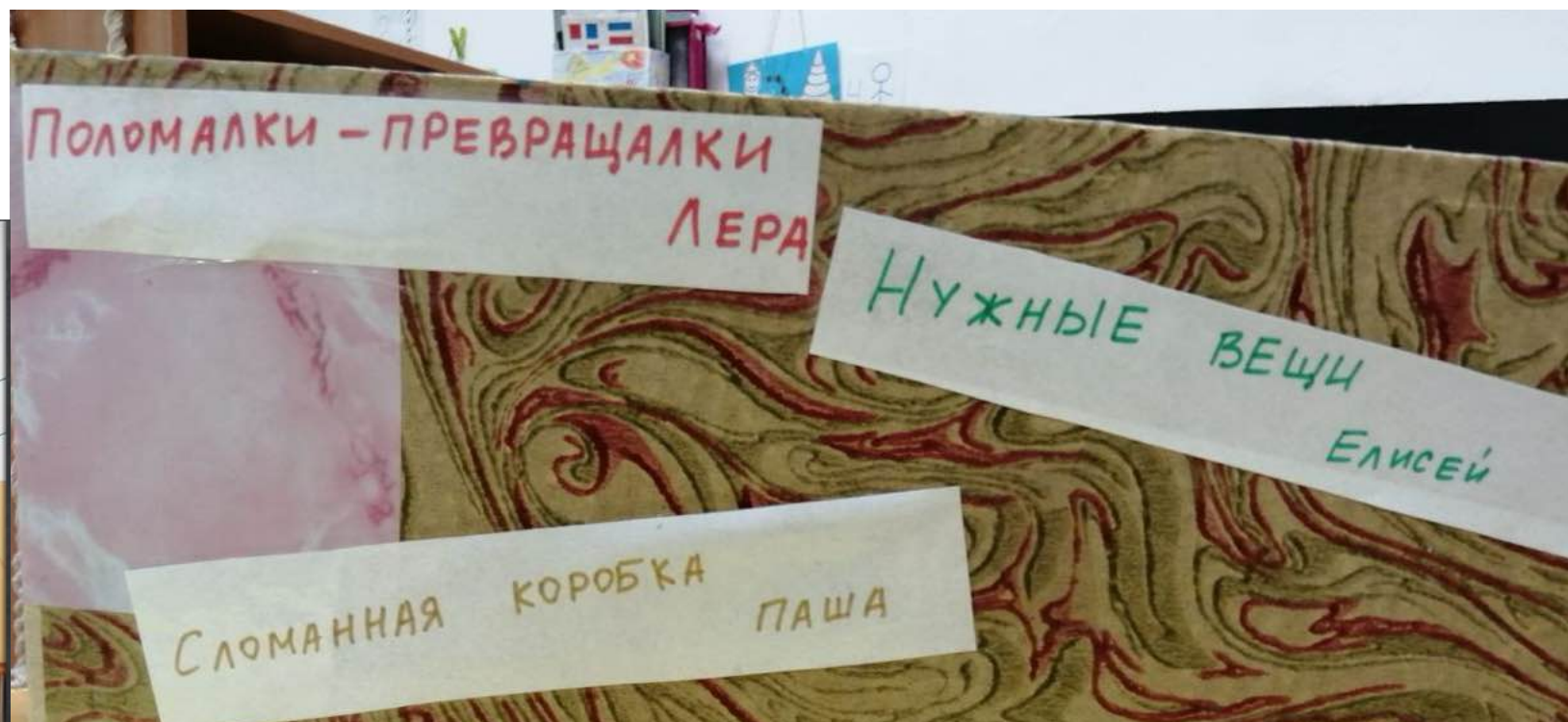
Избыточность.

Однородность.

Полифункциональность

Трансформируемость





1.4. К сломанным и испорченным материалам не относятся бросовые материалы, а также сломанные игрушки, которые собраны в одном месте и приспособлены для игры (например, колеса от сломанной машины, части пазлов, пирамидок и т. д.).

ЧТО ДЕЛАТЬ С РОДИТЕЛЯМИ?

«В группе бардак и хлам. Где хорошие игрушки?»

Мой ребенок

в будущем

Потребитель

Предприниматель

Творец



«Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы накупите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряды солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь: он будет переделывать и перестраивать купленные вами игрушки не по их значению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни, – и вот об этом-то материале должны более всего заботиться родители и воспитатели»

К.Д. Ушинский, 1867



Среда сюжетной игры

Развивающая деятельность
(развивающая игровая
среда)



Предмет-заместитель,
обобщенная среда,
условная кукла,
игрушка-самоделка



Кукла-ПОЛЕННИЦА -
из войлока

Позволяющая реализовывать
деятельность
(игровая среда)



Реалистичная игрушка

Депривизирующая
деятельность
(псевдоигровая среда)



Интерактивная игрушка

«СТРАШНЫЕ» ИГРУШКИ И РОДИТЕЛЬСКИЕ НЕВРОЗЫ»

- (otr-online.ru. Архив)
- «Просто ребенок играет с игрушкой, а не игрушка играет с ребенком. И как играть с игрушкой, которая больше похожа на уродца или которая больше похожа на робота, решает прежде всего ребенок. Если психика ребенка развита нормально, то ребенок из самой страшной игрушки, из самого злого пирата сделает такого, какого ему необходимо, и будет он и добрый, и счастливый, но только, к сожалению, безглазый. ... Ну Бармалея вспомните: «А лицо у Бармалея И добрее, и милее».»
- «И есть серьезные исследования как раз Елены Олеговны Смирновой по куклам Monster High, которые выявили огромную тревожность родителей, заикленность родителей, а дети играли совсем в другое. Поэтому детская игра требует очень внимательного отношения, ... потому что дети могут с обычным деревянным кубиком, с перышком, с чистым листом бумаги разыгрывать совершенно уникальные игровые сюжеты».

МИФ: «СТРАШНАЯ» ИГРУШКА ПРИВОДИТ К ПСИХОЛОГИЧЕСКИМ ПРОБЛЕМАМ У РЕБЕНКА

- дети, имеющие те или иные проблемы, скорее будут отдавать предпочтение именно таким игрушкам, поскольку они позволяют отыгрывать детям какие-то внутренние конфликты, либо реализовывать компенсаторное поведение, через игрушку привлекая к себе внимание других детей или демонстрируя свое превосходство через обладание ею.

Пивненко Т.В., Филиппова Е.В. Особенности игры детей дошкольников, не принимаемых сверстниками // Психологическая наука и образование. 2007. Том 12. № 3. С. 16–26:

- «отвергаемые дети предпочитают играть агрессивными игрушками (автоматы, сабли, роботы, солдаты)»
- «основным содержанием игры детей, не принимаемых сверстниками, является проработка внутренних конфликтов и аффективно нагруженных межличностных отношений, а освоение социальных, нормативных отношений взрослого мира (что является, согласно Д. Б. Эльконину, содержанием сюжетно-ролевой игры дошкольников в норме [12]) уходит на второй план, почти исчезая из игр. Таким образом, игра у этих детей выполняет, главным образом, психотерапевтическую функцию, в которой они нуждаются в первую очередь, но которая, возможно, забирает часть развивающего и познавательного «ресурса» игры»

ИССЛЕДОВАНИЯ ОТНОСИТЕЛЬНО ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ РИСКОВ И БЕЗОПАСНОСТИ ИГРУШЕК (БАРБИ, МОНСТР-ХАЙ, ХАГИ-ВАГИ)

Эльконинова Л.И. Специфика игры с куклой Барби у детей дошкольного возраста. // Психологическая наука и образование. – 2002. – № 4.

Шведовская А.А. Игра как диагностическое средство в психологическом консультировании. // Психологическая наука и образование. 2003. № 1.

Смирнова Е.О., Орлова И.А., Соколова М.В., Смирнова С.Ю. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай // Современное дошкольное образование. 2016. №2 (64).

Клопотова Е.Е., Смирнова С.Ю., Токарчук Ю.А., Рубцова О.В. Особенности восприятия детьми дошкольного возраста игрушек-монстров (на примере Хагги Вагги) // Психологическая наука и образование. 2023. Том 28. № 1. С. 85—96.

Крыжов П.А. Герой-монстр как нормальный персонаж произведений, адресованных детям [Электронный ресурс] // Культурно-исторический подход в современной психологии развития: достижения, проблемы, перспективы. Сборник тезисов участников шестой всероссийской научно-практической конференции по психологии развития, посвященной 80-летию со дня рождения профессора Л.Ф. Обуховой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2018. С. 150–153.

«Христианская»
игрушка



Portrait d'un
enfant,
école
allemande
(école
hollandaise)
17-18th cent.



«... Игрушка обладает магическими чертами, она возникает, в строгом смысле, не благодаря промышленному производству, она возникает не в процессе труда, но в игре и из игры..... Игрушка возникает тогда, когда мы перестаем рассматривать ее в качестве фабричного изделия, извне, и начинаем смотреть на нее глазами игрока, в рамках единого смыслового контекста игрового мира»

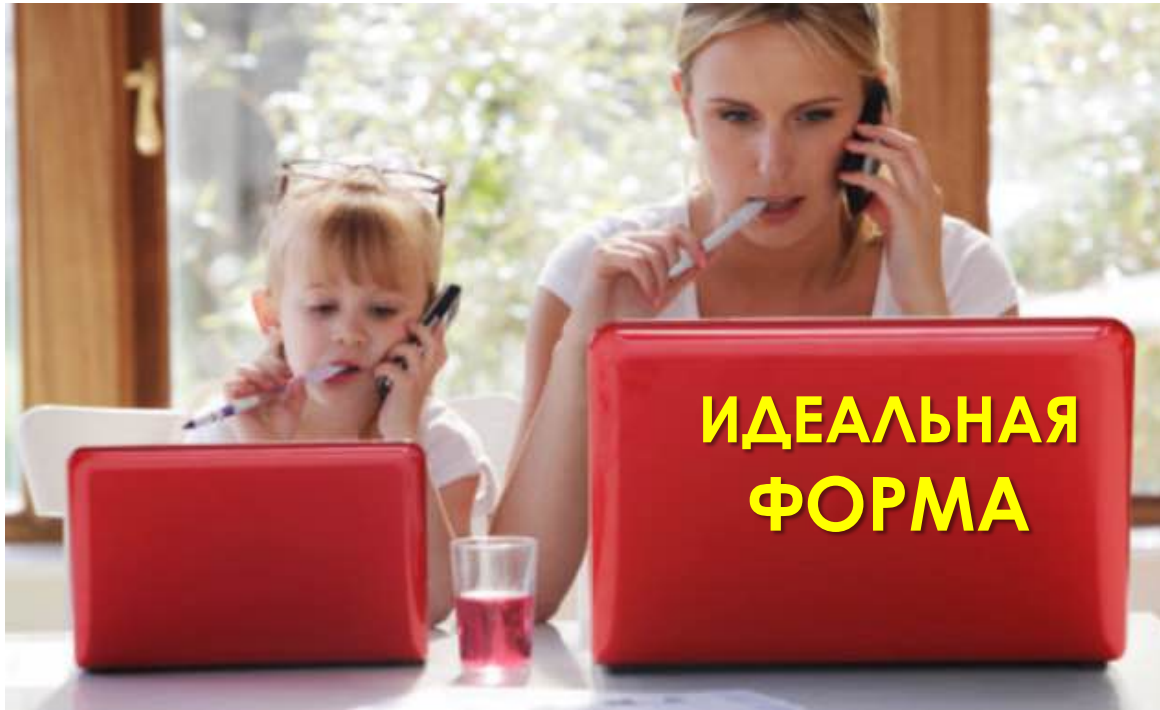
Эйген Финк «Основные феномены человеческого бытия»
(1979 (1975)).





Социальные условия

ИДЕАЛЬНАЯ И РЕАЛЬНАЯ ФОРМА РАЗВИТИЯ



«В развитии ребенка то, что должно получиться в конце развития, в результате развития, уже дано в среде с самого начала» (Л.С.Выготский)

«Если в среде отсутствует соответствующая идеальная форма, то у ребенка не разовьется соответствующая деятельность, соответствующее свойство, соответствующее качество» (Л.С. Выготский)



СОЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ИГРЫ: ДЕТСКОЕ ИГРАЮЩЕЕ СООБЩЕСТВО ИЛИ ВЗРОСЛЫЙ КАК НОСИТЕЛЬ И ТРАНСЛЯТОР КУЛЬТУРЫ ИГРЫ



Как выглядит детская игра вне культурных образцов

М. МИД

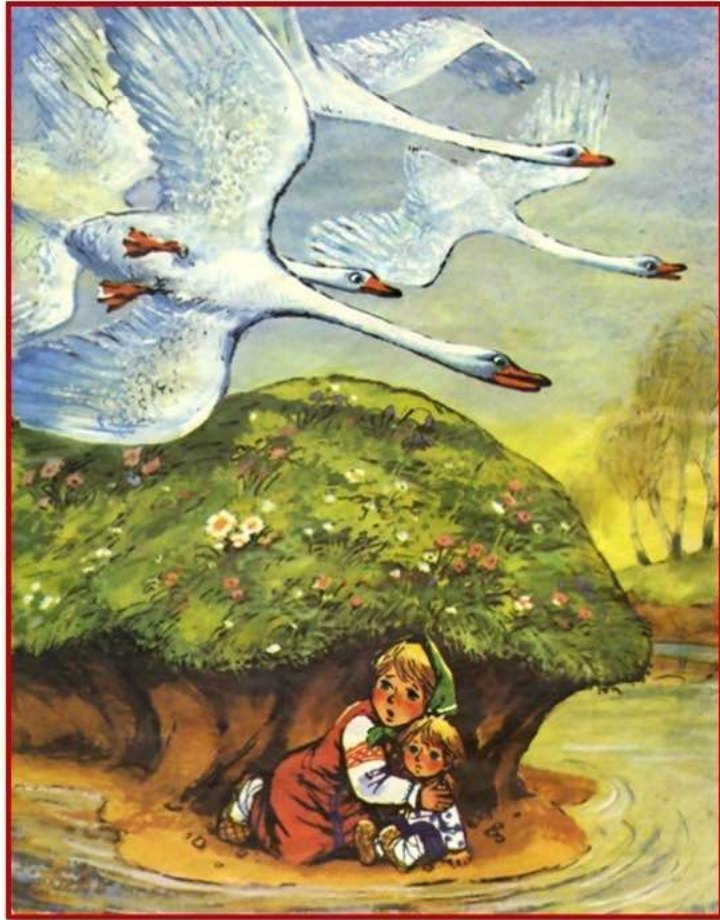
Игры детей племени манус:
свободная игра вне
культурных традиций



«Те, кто полагает, что ребенок по натуре творец, наделен внутренне присущей ему силой воображения, те, кто учит, что нужно только предоставить свободу детям, чтобы они сами создали богатый и очаровательный образ жизни, не нашли бы в поведении ребенка манус подкрепления для своей уверенности. Вот перед нами дети какой-нибудь деревни, свободные от всяких забот, получившие самое элементарное воспитание от общества, заботящегося только об их физической выносливости, их уважении к собственности и соблюдении ими немногих табу. Это здоровые дети, пятидесятипроцентная детская смертность обеспечивает это здоровье. Выживают самые приспособленные. Это умные дети, среди них можно встретить лишь немногих тупиц. Движения их тел превосходно скоординированы, их чувства остры, их восприятие быстро и точно. Отношения родителей и детей таковы, что у детей чувство неполноценности или неуверенности вряд ли может возникнуть. Этой группе детей позволяют играть весь день. Но увы, к вящему сожалению теоретиков детской свободы, их игры напоминают игры щенят или котят. Не обращая в своих играх к богатому материалу, который дети других обществ черпают в своем преклонении перед традициями взрослых, дети манус ведут скучную, неинтересную жизнь, добродушно возятся до изнеможения, затем валяются в прострации, до тех пор, пока не отдохнут достаточно, чтобы снова начать возиться»

...одушевление вселенной внутренне не присуще сознанию ребенка. Это тенденция, которую он наследует от общества».

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ПУТЬ ПЕРЕДАЧИ КУЛЬТУРНОГО ОПЫТА ИГРЫ



- Наблюдение за играми старших детей в разновозрастном коллективе («Возвращение игры»)
- Подражание играм
- Включение в игры на второстепенных ролях
- Инициативная реализация собственных игровых задач, включение в них других детей.

«Возвращение игры», авторы Л.В. Сви́рская,
В.К. Загвоздкин, видеоприложение к журналу
«Обруч»



СМЕНА СПОСОБА ПЕРЕДАЧИ ИГРОВОГО ОПЫТА

33



1912. № 2

Исторический контекст:

От организованных игр во Фребелевских детских садах до смены способа передачи игрового опыта в середине XX века: с 50-х гг. некоторым играм учились от мам, бабушек, всё большее значение в передаче игр приобретали детские сады, школы. При этом естественные формы совместной деятельности сменились на контроль со стороны взрослых.

(Исследования М.Келар-Турски, Е.О.Смирновой)

ОНТОГЕНЕЗ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

Рождение игры: действия или мотив?



Материалы Фестиваля-конкурса «Давай играть!»



«Игре надо учить, особенно в раннем детстве, об этом следует заявлять достаточно смело. Но учить можно по-разному. Нельзя построить образец, который должен получиться в итоге развития, и навязать его ребенку. Прежде всего, это не получится, а если и получится, то не будет игрой. Игра превратится в занятие» (Фрадкина Ф.И.)



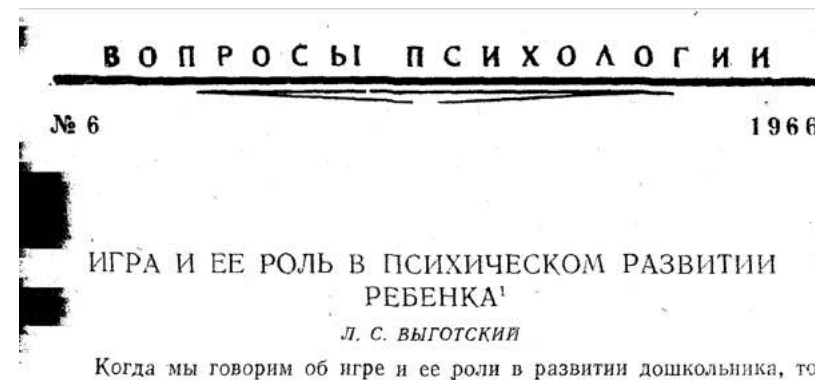
УНИЧТОЖЕНИЕ ПРИТЯЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНОГО ПОЛЯ: ПРЕДМЕТЫ-ЗАМЕСТИТЕЛИ



«При появлении человека на земле игрушка уже существовала» (Аркин Е.А.)

Случайный предмет, приобретающий любое значение в смысловом поле игры

«Мысль отделяется от вещи и начинается действие от мысли, а не от вещи» (Л.С. Выготский)

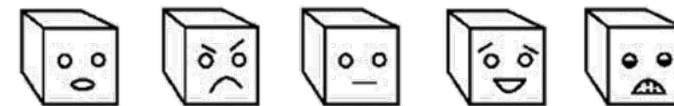


ЧТО НУЖНО РЕБЕНКУ ДЛЯ ПОЯВЛЕНИЯ РАЗВИТОЙ ИГРЫ?

- Богатый игровой опыт, где изначально на первом месте был игровой **МОТИВ**, а не игровые действия = **ЗАЧЕМ** играть и **КАК** играть
- Широкий круг представлений об окружающем мире, который **полон интересных, пусть и не очень понятных вещей** = **ВО ЧТО** играть
- Хорошее речевое развитие, но не произношение, а **способность использовать слово для передачи содержания и преодоления «притяжения предметного поля»** = **возможность ПЕРЕХОДА В СМЫСЛОВОЕ ПОЛЕ**
- Предметная среда, сочетающая реальные предметы, игрушки и случайные предметы, заместители. Реалистичная детализированная среда не подходит для игры = **ЧЕМ** играть

ЧТО РАЗВИВАЕТСЯ В ИГРЕ: ЗНАКОВАЯ ФУНКЦИЯ СОЗНАНИЯ

- Требование ФГОС ДО: наличие в Организации или Группе **полифункциональных** (не обладающих жёстко закреплённым способом употребления) предметов, в том числе природных материалов, пригодных для использования в разных видах детской активности (в том числе в качестве предметов-заместителей в детской игре).
- **«Мысль отделяется от вещи и начинается действие от мысли, а не от вещи»** (Л.С.Выготский)



$$\frac{a}{b} = \frac{c}{d} \Rightarrow \begin{cases} ad = bc, & a = \frac{bc}{d} \\ \frac{a}{c} = \frac{b}{d}, & b = \frac{ad}{c} \end{cases}$$

- В норме (если с ребенком играют, в его жизни присутствуют воображаемая ситуация и предметы-заместители и пр.) к 3 годам ребенок **«различает игровую и условную ситуацию»**. Ребенок овладел **«техникой»** игры. Дальше идет развитие игры как деятельности и развитие ребенка в игре – в процессе ведущей деятельности. **В рамках «бытовых» действий игровое не осваивается.**



КАК РАЗВИВАЕТСЯ ИГРА ДАЛЬШЕ?

Ранний возраст

Становление
игровой
мотивации

Реализация
нереализуемых
желаний =
становление
**игрового
действия**

Появление
образной игры,
становление
**ролевого
действия**

Развитие
ролевого
взаимодействия
**= сюжетного
действия**

Дошкольный
возраст

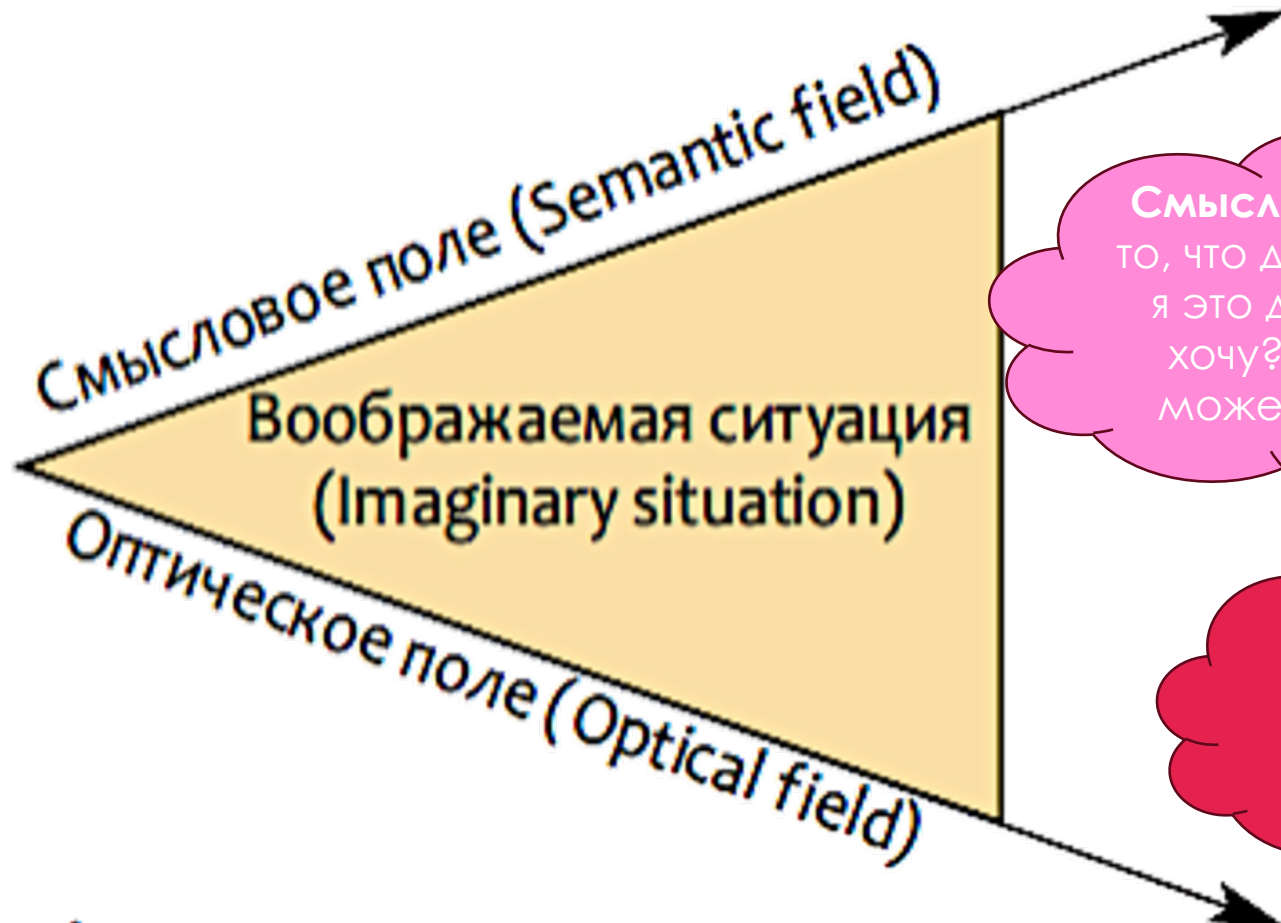
РОЛЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ

«Поведение ребенка в игре подчиняется определенным правилам, связанным с ролью, выполнение которой взял на себя ребенок» (Д.Б.Эльконин)



«В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своею обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя»

«Ребенок, например, плачет в игре, как пациент, но радуется, как играющий. Ребенок отказывается в игре от непосредственного импульса, координируя свое поведение, каждый свой поступок с игровыми правилами»



ОБРАЗ, РОЛЬ

Смысл: Как я делаю то, что делаю? Зачем я это делаю? Что я хочу? К чему это может привести?

Функция: Что надо делать?

ФУНКЦИЯ

Передача смыслов, состояний, переживаний, ощущений целостной ситуации, проживание двусубъектности («ребенок плачет как пациент и радуется как играющий»)
Передача внешнепредметных действий, сообразных ситуации

РОЛЬ КАК «ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ СМЫСЛОВ»

Выготский Л.С.: «Развитие от явной мнимой ситуации и скрытых правил к игре с явными правилами и скрытой мнимой ситуацией и составляет два полюса, намечает *эволюцию детской игры*»

«Воробышки и автомобиль»



«Ты как мама»



Роль =
СМЫСЛ

Скрытое
правило

Открытая роль

**ПОНЯТНЫЙ
СМЫСЛ**

Открытое
правило

Скрытая роль

«Поведение ребенка в игре подчиняется определенным правилам, связанным с ролью, выполнение которой взял на себя ребенок» (Д.Б.Эльконин)



Функция =
форма

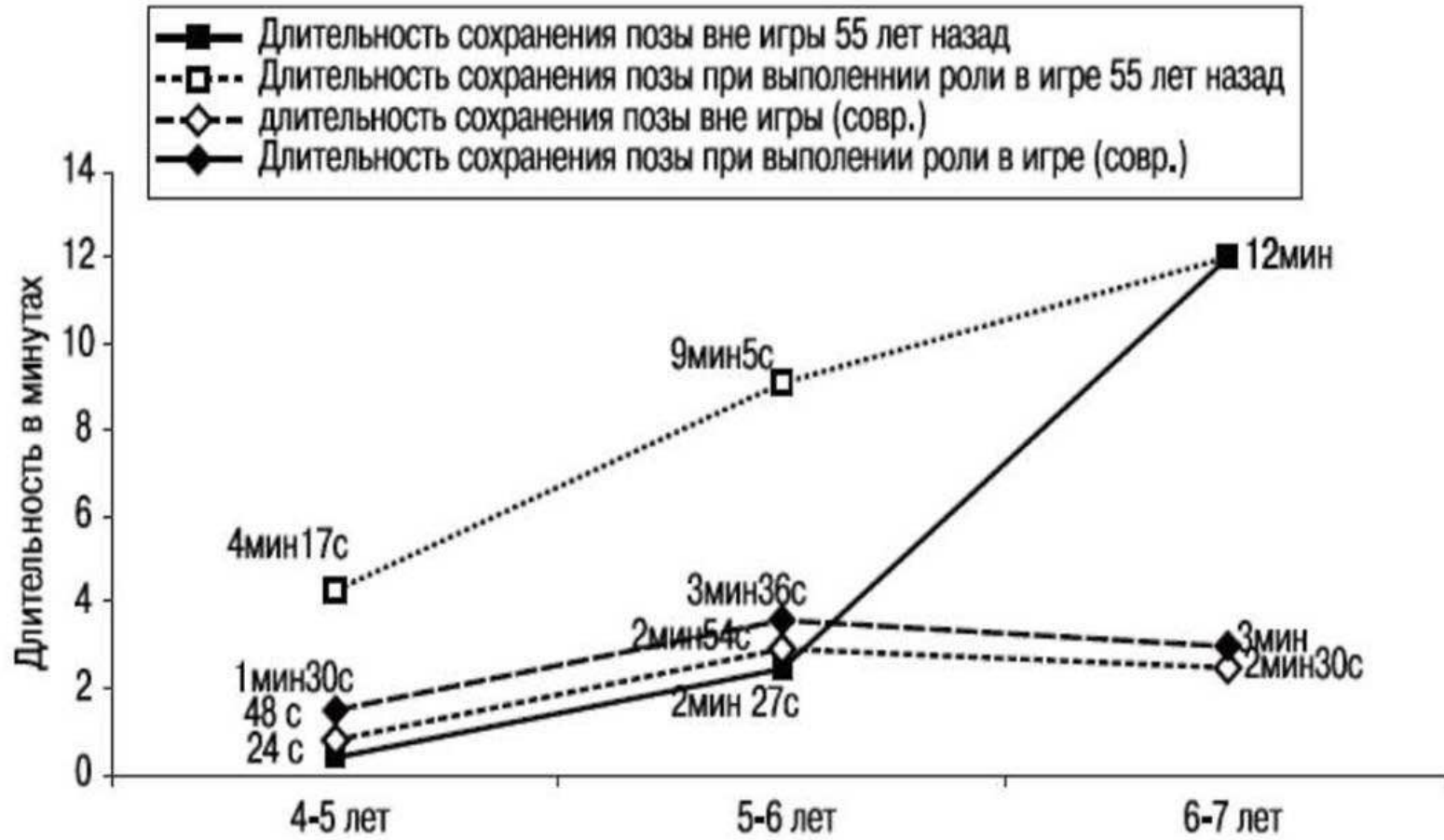
«Казачьи разбойники»



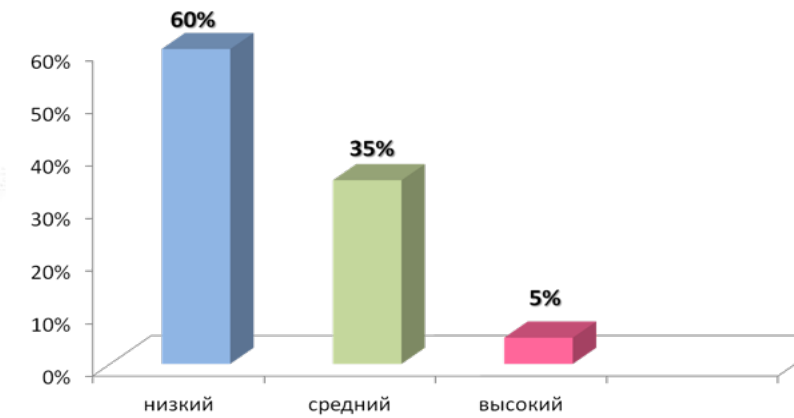
«Позиция ученика»



РАЗВИТИЕ ПРОИЗВОЛЬНОСТИ В ИГРЕ



Показатели производительности у детей двух поколений



Смирнова Е.О., Гударева О.В. Игра и произвольность у современных дошкольников.
// Вопросы психологии. 2004. № 1. - с. 100.

РОЖДЕНИЕ ПРАВИЛА В САМОДЕЯТЕЛЬНОЙ ИГРЕ

«ребенок действует в игре по линии наименьшего сопротивления, т. е. он делает то, что ему больше всего хочется, так как игра связана с удовольствием. В то же время он научается действовать по линии наибольшего сопротивления: подчиняясь правилам, дети отказываются от того, что им хочется, так как подчинение правилам и отказ действия по непосредственному импульсу в игре есть путь к максимальному удовольствию» (Л.С. Выготский)

ДИНАМИКА ИГРЫ:

от игрового действия
через роль
к сюжету



Роль становится
явленной и выделяется
как правило поведения
через выполнение
игрового действия



Сюжет появляется как конфликт
или взаимодействие
персонажей. Сюжет - это не
последовательность абстрактных
событий, это проживание
значимых событий в роли.

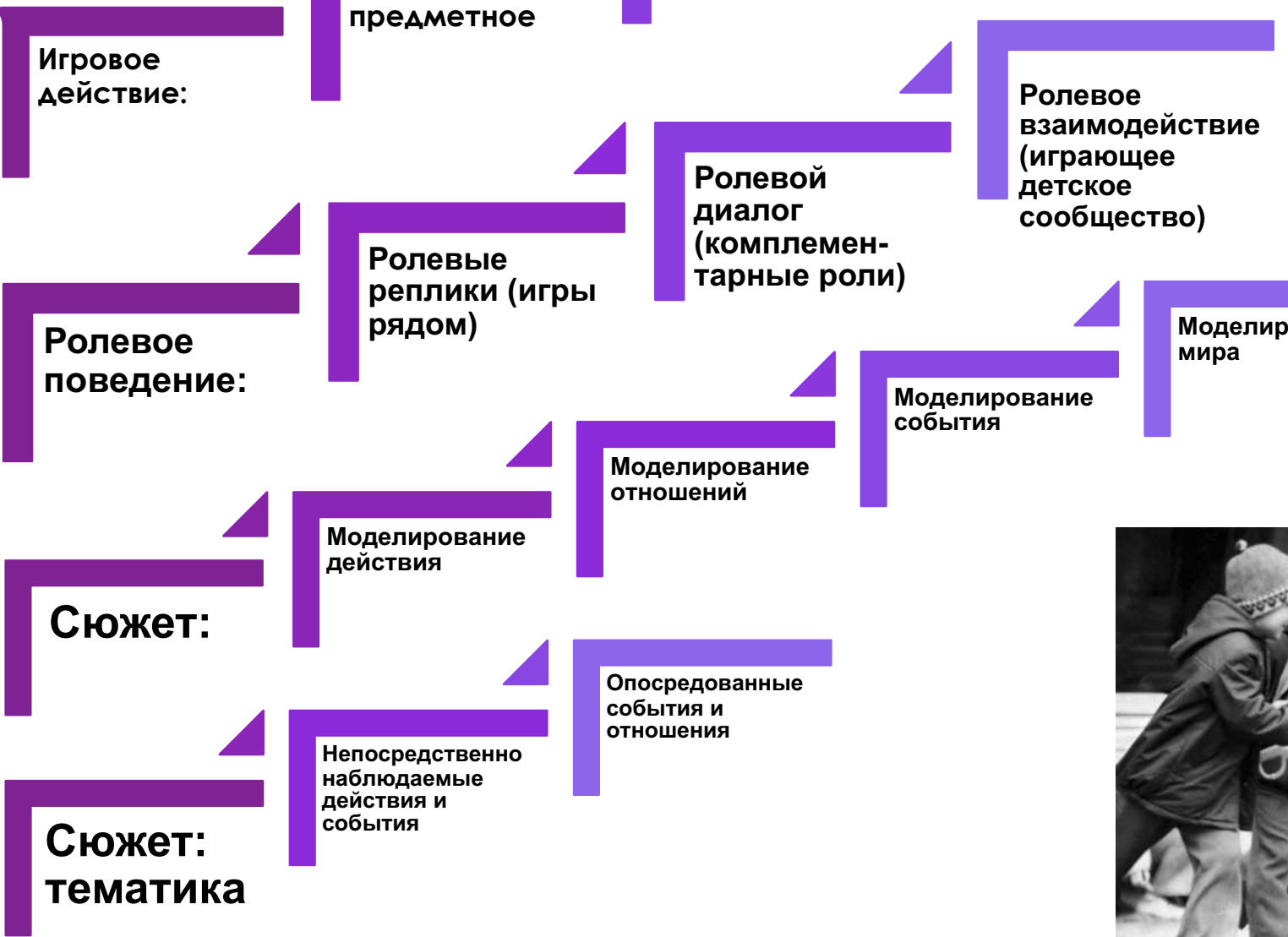
Игровое действие



Роль



Сюжет



«РАЗВЕРНУТАЯ ФОРМА ИГРЫ» (Д.Б.ЭЛЬКОНИН)



- «Игрой у человека является такое воссоздание человеческой деятельности, при котором из нее выделяется ее социальная, собственно человеческая суть — ее задачи и нормы отношений между людьми» (Д.Б. Эльконин)
- **«не всякое воссоздание и воссоздание не всякого жизненного явления является игрой»** (Д.Б. Эльконин)
- Детское сознание присваивает содержание культурного пространства взрослого мира и осваивает способы конструирования и бытия «своих» миров, относительно самостоятельно рожденных и существующих по игровому принципу (Обухов А.С., Мартынова М.В. *Фантазийные миры игрового пространства детей мегаполиса: страна К.К.Р. Антона Кротова и его друзей*)
- **Способ познания и освоения мира: «Моделирование, имеющее целью создание новой реальности со своей картиной мира»** (С.М.Лойтер)

РОЖДЕНИЕ МИРОВ

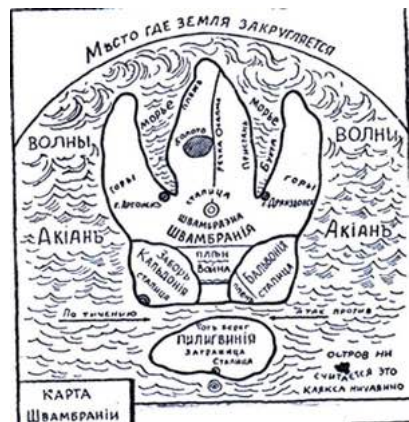


«главным ... была подготовка к
игре, она занимала по 5-6 часов, а
игра – 30-50 минут»
(Аникеева Н.П. Воспитание игрой)

«КОНСТРУИРОВАНИЕ МИРОВ» (А.Г.АСМОЛОВ)



Появление своего особого мира и его разработка во всех деталях (карта, герб, гимн, своды законов/конституция и пр.). Попутно идет освоение (смысловое и операциональное) разных областей человеческой культуры (наука, СМИ, структуры власти, ее смена, сочинение законов, истории, праздников, языка, денежных средств, сочинение книг и книгоиздательство и т.п.)



МАКСИМАЛЬНОЕ РАСХОЖДЕНИЕ ВИДИМОГО И СМЫСЛОВОГО ПОЛЯ

Видимое поле: либо его полное уничтожение (игра воображения) либо крайняя непрезентабельность игровых артефактов, но предельная понятность для играющих.

Смысловое поле: воссоздание всех доступных феноменов человеческого бытия



СПРА ВОЧНК ПО
БОГОСЛОВИЮ. 130г.
РОБИИ ГУД
КОЛЯ - ГЛАВНЫЙ
БОГ
СЕРЕЖА - БОГ
НЕВЕДОМЫХ ЗЕМЕЛЬ.
АКМА - БОГ КОМ-
МУНИСТОВ,
ЛЕША - БОГ БОГАТ-
СТВ, РОСКОШИ
ПЕЛЕ - НАМЕСТНИК
КОЛИ НА ЗЕМЛЕ

ГОЛМАНСКОЕ УЛОЖЕНИЕ ЗАКОНОВ.
1701г. 6306 год. 1701г.
Ст. 57.
КТО ОККОРБИТ ВЛАСТЬ, ТОГО КАЗ-
НИТЬ, ЧЕО ОН ИЗМЕНИК.
Ст. 58.
КТО НЕ УМХАЕТ СУИ ВЛАСТЬ, ТОГО
КАЗНИТЬ, ЧЕО ОН ИЗМЕНИК
Ст. 59.
КТО ПОДМЕРЖИВАЕТ НЕПАТРИ-
ТОВ, ТОГО КАЗНИТЬ, ЧЕО ОН НЕПАТРИОТ.
Ст. 60
Статцы 1, 13, 15, 21, 26, 28, 36, 46,
51, 52, 55, 2, 18, 41, 54 ВРЕМЕННО
ОТМЕНИТЬ.
Ст. 61.
НЕ СЛАЗЕГО ПУЧЬНЫ - КАЗНИТЬ.
Ст. 62.
НЕ КОЛАЗЕГО ОБИДИТЕКЪ - КАЗНИТЬ.

Российская академия народного хозяйства
и государственной службы
при Президенте Российской Федерации
Институт общественных наук
Школа актуальных гуманитарных исследований
Лаборатория теоретической фольклористики
**СИТУАЦИЯ ПОСТФОЛЬКЛОРА:
ГОРОДСКИЕ ТЕКСТЫ
И ПРАКТИКИ**

И.В. Гладких
МАЛЕНЬКИЕ БОГИ
(во что играли советские дети в 1970-е годы)
Вид пространства
изд. "Наука" / ЦЛ — 100
помпей / по представлению автора
На севере находится глубокое платно, повидому выход в атмосферу. А над солнцем находится 3 [1 слово ирб.] находится небольшое темное пятно. Наверное это тень солнца. Вечером становится темно потому, что солнце потухает. Солнце дает человеку силу действия. Но если не горит солнце, а есть глубокое платно, человек может действовать. А если нет платна и нет солнца человек не может действовать. Он как бы засыпает.
Этот странноватый текст написан на небольшом прямоугольнике картона рукой десятилетнего мальчика. Но такая информация ничего

ГЕРБ, ФЛАГ и ПАРОЛЬ

Герб Какорея был придуман почти сразу, как был основан Какорей, но с тех пор он много раз менялся и только последний месяц или два он не изменяется. Форма герба и главные детали на всех вариантах всегда одинаковые. Меняются только мелкие детали. Главные детали герба — это хвости, надпись: РА! и солнце.

Флаг ККР до сих пор ещё не придуман. Есть два варианта, один из которых может быть установлен. Один их них предложил А. Старостин, а второй С. Кротов. Главное, что на нём будут все цвета герба.

Пароль Какорея — Рафлезия Арнольди или РА. Рафлезия Арнольди — это самый крупный цветок мира. Растёт на Суматре. Паролем его избрал Антон ещё на основании самого Какорея.

РАФЛЕЗИЯ АРНОЛЬДИ



**Фантазийные игры детей как пространство
«вызревания свободы воли»**

Семинар ВШЭ 14 октября 2025 16:00 Москва

https://vkvideo.ru/video883920231_456239021




«ИДЕАЛЬНАЯ ФОРМА ИГРЫ» = «КОНСТРУИРОВАНИЕ МИРОВ», СОЗДАНИЕ «СТРАНЫ УТОПИИ»

- Почему «страна-утопия»? «Независимо от того, придумывают ли дети свою страну сами или заимствуют ее образ из книг или кино, они в фантазии обживают пространство, **которое им нравится**»

Но:

- «Необходимое условие групповой игры — чтобы было интересно, а играть в «царство изобилия и гармонии», в общем-то, довольно скучно. Идеальное пространство плохо приспособлено для действия.» **«Там, где изначально задается образцово-правильная рамка «страны-мечты», игра выдыхается, почти не начавшись. А где есть простор для неожиданностей, приключений, скандала и смеха, туда с увлечением втягиваются все»** (Н.В. Гладких) В какой-то момент – «надоело» и уничтожение (конец света, самоубийства всех именитых жителей и пр.), потом – возрождение и новый этап истории (как правило при переходе от полуовеществленной игры к полностью «виртуальной» игре-фантазии)



Игра в страну-утопию – игра, в которой задаются и осваиваются нормативы взаимодействия ребенка с реалиями мира (природной, предметной, социальной, знаково-образной). **В такой игре данные нормативы не просто присваиваются, ребенок осваивает порождение нормативности, взаимоотношений с миром, с другими людьми, структурирование собственного времени, собственной деятельности.** Идет освоение закономерности порождения норм, их изменений и трансформаций, их значимости и условности, возможности ими произвольно управлять и пользоваться.

(Обухов, Мартынова)

«ЧТО ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ ВЗРОСЛЫЙ В ДЕТСКОЙ ИГРЕ?»

«Хулиганить!»

(Е.Е.Кравцова)





Временные условия

Нет времени.



А на что есть????

Эльконин Д.Б.: Провести любое,
самое сложное занятие всегда
проще, чем организовать
хорошую игру

Образовательная деятельность

Игра

Занятие

Самостоятельные игры детей выступают одним из видов образовательной деятельности:

24.1. **Образовательная деятельность** в ДОО включает:

образовательную деятельность, осуществляемую в процессе организации различных видов детской деятельности;

образовательную деятельность, осуществляемую в ходе режимных процессов;

самостоятельную деятельность детей;

взаимодействие с семьями детей по реализации образовательной программы ДО.

24.2. **Образовательная деятельность** организуется как совместная деятельность педагога и детей, самостоятельная деятельность детей. В зависимости от решаемых образовательных задач, желаний детей, их образовательных потребностей, педагог может выбрать один или несколько вариантов совместной деятельности:

1) совместная деятельность педагога с ребенком, где ... он ... обучает ребенка чему-то новому;

2) совместная деятельность ребенка с педагогом, при которой ... равноправные партнеры;

3) совместная деятельность группы детей под руководством педагога, ...;

4) совместная деятельность детей со сверстниками без участия педагога, но по его заданию.;

5) **самостоятельная, спонтанно возникающая, совместная деятельность детей без всякого участия педагога.**

Это могут быть самостоятельные игры детей (сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные, игры с правилами, музыкальные и другое),

Режимные моменты	Возрастная группа				
	1,5 - 3	3 - 4	4 - 5	5 - 6	6 - 7
Прием детей, игры, самостоятельная деятельность, общение, утренняя гимнастика	7.00 – 8.10	7.00 – 8.10	7.00 – 8.15	7.00 – 8.20	7.00 – 8.20
Утренний круг	8.10 – 8.20	8.10 – 8.25	8.15 – 8.35	8.20 – 8.40	8.20 - 8.45
Подготовка к завтраку, завтрак	8.20-8.40	8.25-8.45	8.35-8.50	8.40-8.55	8.45-9.00
Деятельность в центрах активности (по выбору детей), игры, занятия со специалистами, самостоятельная деятельность	8.40 – 10.10	8.45 – 10.15	8.50 – 10.25	8.55 – 10.30	9.00 – 10.40
Второй завтрак	9.45 – 9.55	9.45 – 9.55	9.45 – 9.55	9.45 – 9.55	9.45 – 9.55
Подготовка к прогулке, прогулка	10.10 -11.45	10.15-11.55	10.25-12.10	10.30-12.30	10.40-12.40
Обед	11.45 – 12.05	11.55 – 12.10	12.10 – 12.30	12.30 – 12.50	12.40 – 13.00
Гигиенические процедуры, дневной сон	12.05 – 14.50	12.10 – 15.00	12.30 – 15.00	12.50 – 14.50	13.00 – 14.50
Постепенный подъем, закаливающие процедуры, полдник	14.50 – 15.30	15.00 – 15.30	15.00 – 15.30	14.50 – 15.30	14.50 – 15.30
Игра, самостоятельная деятельность в центрах активности, вечерний круг	15.30 – 16.35	15.30 – 16.35	15.30 – 16.40	15.30 – 16.35	15.30 – 16.35
Подготовка к ужину, ужин	16.35 – 16.50	16.35 – 16.50	16.40 – 16.50	16.45 – 16.55	16.50 – 17.00
Подготовка к прогулке, Прогулка	16.50 – 19.00	16.50 – 19.00	16.50 – 19.00	16.55 – 19.00	17.00 – 19.00
Игры в группе, уход домой					

ПОСЛЕДСТВИЯ ПОДМЕНЫ САМОДЕЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ ИГРОВЫМИ ФОРМАМИ

(ПО МАТЕРИАЛАМ Е.О.СМИРНОВОЙ (2013),
АНДРЕЕВОЙ А.Д. (2010), ТУЧКОВОЙ Т.В. (2012))

- Недостаточная социальная компетентность детей, **неумение наладить отношения со сверстниками**, **невозможность самоорганизации** детей, зависимость от взрослого, от среды: дети теряют способность и желание чем-то занять себя.
- Трудности коммуникации: **бессодержательное общение** (т.к. контекст общения создает совместная деятельность), детям неинтересно общаться друг с другом
- Снижение энергичности детей, их желания активно действовать. При этом **возрос эмоциональный дискомфорт, аффективная напряженность**
- Несформированность **воображения и внутреннего плана деятельности**, выраженная ориентация на наглядность воспринимаемой информации, детям **трудно воспринимать информацию на слух**, отмечается **снижение любознательности**
- Недоразвитие **воли и произвольности**, ситуативность поведения, недоразвитие мотивационно-потребностной сферы.

**К ВЕРШИНАМ РАЗВИТИЯ:
функциональное
развитие игры
(«здесь и сейчас»)**

ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ САМОДЕЯТЕЛЬНОЙ ИГРЫ («ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС»)

Играет?



Или: манипулирует, экспериментирует, изучает свойства и возможности нового предмета, общается с помощью игрушки, **обыгрывает...**

**Содержательная игра (как душевная беседа)
не может начаться «по команде».**

Ребенок постепенно входит в смысловое поле игры

Обыгрывание - это действие, которое идет не от «смысла», а от «оптического поля»: *увидел* игрушку, увидел м\ф, услышал рассказ: *возникла* идея, роль — и ребенок *обыгрывает*, примеривается, пробует, нащупывает значимое содержание, *выстраивает* «леса» *будущей игры*.

У малышей игра может начинаться и заканчиваться обыгрыванием. Переход от обыгрывания к игре, от оптического поля к смысловому требует времени.

Е.О.Смирнова: для начала игры необходимо минимум **20 минут**.



Модель полного цикла «настоящей» игры

66

- Нужно давать детям достаточное время для перехода от обыгрывания к настоящей игре
- Нужно создавать для младших условия для перехода от обыгрываний к игре (давать образцы, объединять со старшими играющими детьми)

- **Вмешиваться или нет в игру?
Смотря на каком этапе!**

Присоединение с предложением идеи, сюжетной линии, новой роли возможно

Непосредственное действие с предметом/ атрибутом/ идеей =
обыгрывание предмета

Идея игры
(договор, распределение ролей, предварительное планирование сюжета)

Создание среды
своей игры
(может вбирать этапы планирования и выгрывания)

Процесс
"выгрывания",
запланированные или пробные действия

Собственно игра =
движение в смысловом поле,
полное погружение в действие

Планирование
продолжения

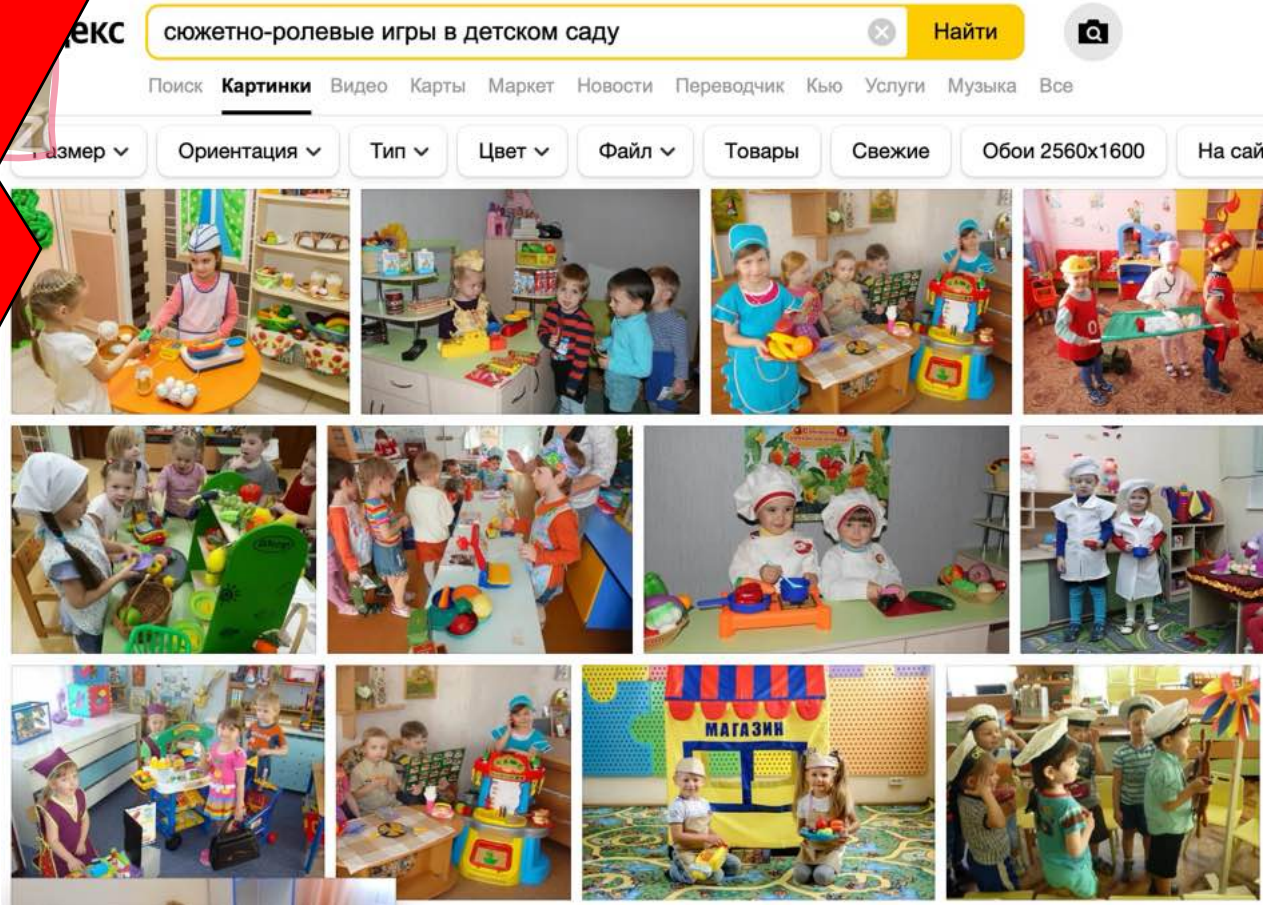
Не вмешиваться никак!!!

- Нельзя прерывать игру каждый раз на этапе обыгрывания – у нее не будет условий развиться в содержательное действие
- Нельзя разрушать детские игровые постройки, оставленные для «доигрывания» (можно использовать «знаки» и др.)

БУДЕТ ЛИ В САДУ⁶⁷ СПОНТАННАЯ ИГРА? БУДЕТ ЛИ РЕАЛИЗОВАНА ФОП?



Игры «по Бахотскому»,
проекты «Университет
детства», «Счастливый
детский сад», сады
Тубельского, «Замок детства»,
«Журавушка» (Красноярск),
Кострома, сад № 56 и др.



*«Игра по виду мало похожа на то, к чему она
приводит,
и только внутренний глубокий анализ ее дает возможность
определить процесс
ее движения и ее роль в развитии дошкольника»*

*Выготский Л.С.
Игра и ее роль в развитии ребенка, 1933*

<https://vospitateli.org>

ВОСПИТАТЕЛИ
РОССИИ

ОРГАНИЗАЦИЯ ▾ ПРОЕКТЫ ФРЦ ТРЦ БИБЛИОТЕКА ПАРТНЁРЫ ОТЧЁТЫ

Э-Портфель воспитателя

ФОРУМЫ ГЛАВНЫЕ ПРОЕКТЫ

Воспитатели России — в авангарде детства. Итоги и достижения реализации грантового проекта были представлены на форуме в Москве

Всероссийский форум «Воспитатели России: в авангарде детства. Итоги и достижения» продемонстрировал исключительную роль Всероссийской общественной организации содействия развитию профессиональной сферы дошкольного образования «Воспитатели России» в развитии системы дошкольного образования и укреплении духовно-нравственных основ общества.

Институт Журнал

Библиотека. Методические пособия

Физическое воспитание детей дошкольного возраста: новые ориентиры для педагогов и родителей. Методические рекомендации.

интерактивное пособие

Щербак А. П.

[Открыть пособие →](#)

Поддержка детской игры в условиях ДОО и семьи. Методические рекомендации.

интерактивное пособие

Трифонова Е. В.

[Открыть пособие →](#)

Организация и развитие исследовательской деятельности в условиях дошкольных образовательных организаций и семьи. Методические рекомендации.

интерактивное пособие

Трифонова Е. В.

[Открыть пособие →](#)

Поддержка детской игры в условиях ДОО и семьи. Методические рекомендации.

интерактивное пособие

Трифонова Е. В.

[Открыть пособие →](#)

Организация и развитие исследовательской деятельности в условиях дошкольных образовательных организаций.

методологические рекомендации

Трифонова Е. В.

[Открыть пособие →](#)

Развитие и педагогическая поддержка игры как ведущей деятельности дошкольников.

методологические рекомендации

Трифонова Е. В.

[Открыть пособие →](#)



<https://www.mgpu.ru/wp-content/uploads/2025/03/Igrat-i-pridumyvati.pdf>



Спасибо за внимание!



Контакты:

**Трифонова Екатерина Вячеславовна,
доцент кафедры психологической антропологии
Института детства МПГУ ev.trifonova@mpgu.su**