

МЕТОДОЛОГИЯ

виды игр
классификация игр

классификация по Новоселовой

Игры, возникающие по инициативе детей

Игры-экспериментирования

- Игры с природными объектами
- Игры с игрушками
- Игры с животными

Сюжетные самодеятельные игры

- Сюжетно-отобразительные
- Сюжетно-ролевые
- Режиссерские
- Театрализованные

Игры, возникающие по инициативе взрослого

Обучающие игры

- Сюжетно-дидактические
- Подвижные
- Музыкально-дидактические
- Учебные

Досуговые игры

- Интеллектуальные
- Игры-забавы, развлечения
- Театрализованные
- Празднично-карнавальные
- Компьютерные

Народные игры

Обрядовые игры

- Семейные
- Сезонные
- Культовые

Тренинговые игры

- Интеллектуальные
- Сенсомоторные
- Адаптивные

Досуговые игры

- Игрища
- Тихие игры
- Игры-забавы

Основоположники методологии игр

К. Гросс сделал первую попытку классифицировать детские игры.

По мнению П. П. Блонского, игра представляет собой особую группу, которая включает в себя несколько видов деятельности.

Д. Б. Эльконин рассматривал игру как отдельную деятельность детей.

Игра формирует высшие психические функции человека, говорит Л.С. Выготский.

Л.С. Выготский, К.Д. Ушинский,
П.П. Блонский, С.Л. Рубенштейн,
Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев,
Д.Б. Эльконин, А.С. Макаренко,
Ф.И. Фрадкина и др.

Основные функции игры в жизни человека

- *Упражнение.*
- *Изменение отношений с действительностью.*
- *Способ управления эмоциональным состоянием.*

Значение игры для ребенка

- Самоанализ.
- Достижение эмоциональной близости.
- Развитие прогностических функций.
- Приобретение социального опыта.
- Развитие воображения.
- Преодоление комплексов и страхов.
- Ощущение полноценности собственного бытия.

Значение игры для взрослого человека

- Самоанализ.
- Достижение эмоциональной близости.
- Развитие прогностических функций.
- Приобретение социального опыта.
- Развитие воображения.
- Преодоление комплексов и страхов.
- Ощущение полноценности собственного бытия.

Классификация игр

- *По месту и условиям проведения.* Подвижные на открытом воздухе, комнатные, компьютерные и т.д.
- *По целям проведения.* Обучающие, тестовые, тренинговые, развивающие, развлекательные, азартные и др.
- *По продолжительности игры.* Малые и лонгитюдные.
- *По участникам игр.*
- *По итогу игры.*
- *Комплексные игры.*
 - *Сюжетно-ролевые игры.* В основе этих игр лежит некий сценарий, сюжет, согласно которому распределяются роли между участниками. В основе такой игры могут быть книжные сюжеты.
 - *Тематические ролевые игры.* Игры, в которых сюжет развивается самостоятельно, а задана только тема игры (например, игра “в войну”).

Черты игр

- Свободная развивающая деятельность.
- С творческим назначением.
- Эмоциональная приподнятость.
- Наличие прямых и косвенных правил, либо отсутствие правил.

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоения общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в пределах науки и культуры.

Игра — это деятельность, которая проявляется в способности человека преобразовать действительность. В игре впервые формируется проявление потребности ребенка воздействовать на мир.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны. Специфика игры заключается в возможности сформировать положительное отношение к неигровой деятельности и ее психолого-педагогических возможностей.

Н. П. Аникеева подчеркивает, что центральным моментом игры детей всегда становится то, что является для них самым важным, т. е. содержание, которое отвечает наличным у ребенка потребностям. В силу этого одно и то же содержание получает у детей разных возрастов различный смысл .

ИГРОВАЯ СРЕДА

Мы рассматриваем среду, как фактор, стимулирующий, направляющий, развивающий деятельность человека.

Она оказывает влияние на развитие личности в широком смысле и на формирование у нее более узких качеств, таких как самостоятельность, активность, наблюдательность.

Предметная среда выполняет ответную функцию – она побуждает к игре, формирует воображение.

Она как бы является материальной средой мысли человека.

Смена видов деятельности и развитие игры

Младенчество

Эмоционально-непосредственное общение со взрослым

Раннее детство

Орудийно-предметная деятельность

Дошкольный

Сюжетно-ролевая игра

Младший школьный

Учебная деятельность

Подростковый

Интимно-личностное общение

Ранняя юность

Профессионально-учебная деятельность

МЕТОДОЛОГИЯ

игропрактика

Высшие психические функции

Понятие «высшие психические функции» - центральное для нейропсихологии - было введено в общую психологию и в нейропсихологию Л.С. Выготским, а затем подробно разработано А.Р. Лурия и другими авторами.

Выгодский считал, что у человека есть 2 линии развития:

- натуральная;
- культурная (историческая).

Натуральная линия развития - это физическое, естественное развитие ребенка с момента рождения. При появлении общения с окружающим миром возникает культурная линия развития.

В соответствии с этим он выделял психические функции - натуральные - это ощущения, восприятие, детское мышление, произвольная память и высшие психические функции - культурные - абстрактное мышление, речь, произвольная память, произвольное внимание, воображение.

ПРОБЛЕМІЬ РАЗВИТИЯ

Высших психических функций

Развитие Высших Психических Функций (ВПФ)

- овладение способами использования предметов человеческой культуры.
- овладение приемами использования и изготовления орудий, которые увеличивает возможности естественных органов, и выступают средствами преобразования предметного мира.
- овладение способами активного использования языковых (знаково-символических) средств, которые увеличивают возможности естественных психических функций и обеспечивают организацию сознания и произвольное управление психическими процессами.
- овладение способами произвольной организации собственного поведения и психических процессов на основе использования орудийных и знаково-символических средств.
- овладения средствами и способами реализации межличностных и социальных отношений.

ЭМОЦИИ

http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Psihol/vugot/04.php

- радость – интенсивное переживание удовлетворенности своим состоянием и ситуацией;
- страх – защитная реакция организма в случае угрозы его здоровью и благополучию;
- волнение – повышенная возбудимость, вызванная как положительным, так и отрицательным переживанием, принимает участие в формировании готовности человека к важному событию и активизирует его нервную систему;
- интерес – врождённая эмоция, подстёгивающая познавательный аспект эмоциональной сферы;
- удивление – переживание, отражающее противоречие между уже имеющимся опытом и новым;
- обида – переживание, связанное с проявлением несправедливости по отношению к человеку;
- злость, гнев, ярость – отрицательно окрашенные аффекты, направленные против ощущаемой несправедливости;
- смущение – переживание за произведенное на окружающих впечатление;
- жалость – всплеск эмоций, возникающий, когда страдания другого человека воспринимаются как свои собственные.

Ценности

Жизненные ценности человека играют ключевую роль в его судьбе, потому что от них зависит принятие решений, реализация права выбора, осуществление жизненного предназначения, взаимоотношения с другими людьми.

У каждого человека своя система жизненных ценностей, свои приоритеты. Ценности, безусловно, есть у каждого. Но, по большей части, люди не осознают свои ценности. А это стоит непременно сделать для того, чтобы, как говорится, облегчить себе жизнь. Ведь, принимая любое решение от самого незначительного до судьбоносного, следует обратиться к системе своих ценностей и тогда, вполне вероятно, можно будет избежать мучительных сомнений и переживаний.

Жизненные ценности человека – основа жизненных выборов разной степени важности.

Среда

Первыми, кто обратил внимание на многоаспектность и иерархичность понятия «человек» в системе «человек-среда», были А. Д. Лебедев, В. С. Преображенский и Е. Л. Райх. Они выявили различия систем этого понятия, выделенных по биологическому (индивид, половозрастная группа, население, конституциональные типы, расы) и социально-экономическому (личность, семья, группа населения, человечество) признакам. Ими также было показано, что каждому уровню рассмотрения (индивид, популяция, общество и т. д.) соответствуют своя среда и свои способы адаптации к ней.

С течением времени представления об иерархической структуре понятия «человек» усложнялись. Так, модель-матрица Н. Ф. Реймерса насчитывает уже шесть рядов иерархической организации и более 40 терминов (табл. 1).

Собственные силы

ФИЗИЧЕСКАЯ СИЛА

ДУХОВНАЯ СИЛА

СИЛА ВЕРЫ



ИГРА

Признаки игровой деятельности

1. имеет добровольный характер;
2. непродуктивна;
3. проходит по правилам, которые регламентируют ее;
4. всегда сопряжена с напряжением (интеллектуальным, физическим, эмоциональным и т.д.)