

# ИССЛЕДОВАНИЕ ИГРЫ

ЧТО ИССЛЕДУЮТ «ДОШКОЛЬНИКИ»

ЭТО  
ИГРА?



Выготский Л.С.:

«Игра скорее всего не является преобладающей формой деятельности у ребенка, но определенно является ведущей линией его развития. Игра — источник развития и создает зону ближайшего развития»

Трифонова Е.В.:

«Многие педагоги искренне считают, что развивающее значение имеет только правильно организованная игра, а свободные детские игры часто просто глупые и не имеют никакой педагогической ценности»



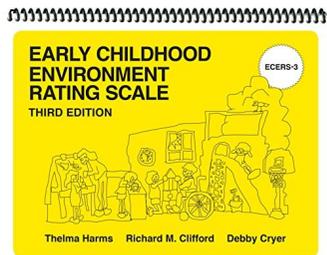
**ИГРА –  
важное УСЛОВИЕ  
КАЧЕСТВА**



**МОСКОВСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПСИХОЛОГО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ**

**изучение ИГРЫ,  
ИГРУШЕК,  
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ  
ПЕДАГОГА ОБ ИГРЕ**

**важно  
КАЧЕСТВО  
ДОШКОЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ**

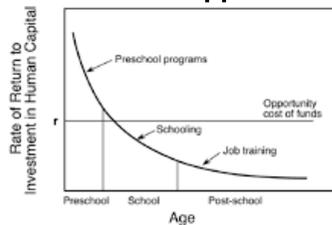


**классификация игр.  
МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ  
ИГРЕ**



**ДЕТСКАЯ ИГРА -  
КУЛЬТУРНАЯ НОРМА.  
важно передавать ее  
детям**

**ВКЛАДЫВАТЬ В  
ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАНИЕ  
ВЫГОДНО**



# ВЗАИМОСВЯЗЬ КАЧЕСТВА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИГРЫ



ЛЮБАЯ ЛИ ИГРА  
ПОВЫШАЕТ КАЧЕСТВО  
ОБРАЗОВАНИЯ?

КАЧЕСТВА/ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ  
КОМПЕТЕНЦИИ ПЕДАГОГОВ,  
НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ  
ДЕТСКОЙ ИГРЫ



АНИМАТОР ИЛИ  
СОПРОВОЖДАЮЩИЙ ИГРУ?

**«Детей надо  
учить играть»**

Придумал тему -  
запланировал -  
продумал – включил  
всех (в идеале) –  
действует из  
педзадачи  
**Педагог проводит  
игру**

Взял интересную детям тему  
– запланировал – обогатил  
знания по теме - заранее  
продумал, кем будет сам –  
включил всех (в идеале) -  
действует из педзадачи  
**Педагог проводит игру**

Обеспечивает время -  
обеспечивает материалы –  
- признает «камерность  
игры» - включается из роли,  
придуманной под  
обстоятельства – внемлет  
детям  
**Педагог сопровождает игру**

«Ну если так не  
надо, я тогда  
вообще не буду  
вмешиваться»

А как надо?

# ЭФФЕКТ ОТ ИГРЫ В НАЧАЛЬНОЙ И СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ



А ГДЕ ВЫРАЖЕН СИЛЬНЕЕ?

# ИГРА КАК УСЛОВИЕ ДЛЯ РАЗВИТИЯ УНИВЕРСАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ



КОММУНИКАЦИЯ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ  
РАЗВИТИЕ  
САМОРЕГУЛЯЦИЯ  
ИНИЦИАТИВНОСТЬ

# ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРЫ И ДИАЛЕКТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ



ДИАЛЕКТИЧЕСКОЕ  
МЫШЛЕНИЕ – А ЧТО ЭТО???

# ВЗАИМОСВЯЗЬ ИГРЫ И ТЕОРЕТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

## ВООБРАЖЕНИЕ? ЭТО ЧТО?

Способность видеть дальше, иначе, чаще, передавать чужими глазами свой предмет на другой.

**ЧТО Я ДЕЛАЮ?**

✗ Когда ребёнку предлагают сделать что-то по инструкции. Ему говорят: «Делай так-то», «Делай так-то», «Делай так-то».

✗ Когда ребёнку предлагают сделать что-то по инструкции, но не объясняют, зачем.

✗ Когда ребёнку предлагают сделать что-то по инструкции, но не объясняют, зачем.

✗ Когда ребёнку предлагают сделать что-то по инструкции, но не объясняют, зачем.

**ЦЕЛИ:**

- Воспитать ребёнка, который умеет играть.

**МЕТА:**

**ПОДДЕРЖИВАМ**

✓ Когда мы предлагаем ребёнку сделать что-то по инструкции, но не объясняем, зачем.

✓ Когда мы предлагаем ребёнку сделать что-то по инструкции, но не объясняем, зачем.

✓ Когда мы предлагаем ребёнку сделать что-то по инструкции, но не объясняем, зачем.

✓ Когда мы предлагаем ребёнку сделать что-то по инструкции, но не объясняем, зачем.

### ВООБРАЖЕНИЕ МЕНЯЕТ МИР

Вот эти моменты, когда ребёнок играет, он может увидеть мир по-другому.

**КОСМОС И КОСМОС**

Ребенок в космосе.

**ПРОСВЕТА И ПРОСВЕТА**

Ребенок в просвете.

**РАЙ И РАЙ**

Ребенок в раю.

**НОСКИ И НОСКИ**

Ребенок в носках.

**МАШИНЫ И МАШИНЫ**

Ребенок в машинах.

Вот эти моменты, когда ребёнок играет, он может увидеть мир по-другому.

**КОСМОС И КОСМОС**

Ребенок в космосе.

**ПРОСВЕТА И ПРОСВЕТА**

Ребенок в просвете.

**РАЙ И РАЙ**

Ребенок в раю.

**НОСКИ И НОСКИ**

Ребенок в носках.

**МАШИНЫ И МАШИНЫ**

Ребенок в машинах.

Вот эти моменты, когда ребёнок играет, он может увидеть мир по-другому.

**КОСМОС И КОСМОС**

Ребенок в космосе.

**ПРОСВЕТА И ПРОСВЕТА**

Ребенок в просвете.

**РАЙ И РАЙ**

Ребенок в раю.

**НОСКИ И НОСКИ**

Ребенок в носках.

**МАШИНЫ И МАШИНЫ**

Ребенок в машинах.

### ЗАЧЕМ?

**В ШКОЛЕ**

- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.

**В ЖИЗНИ**

- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.

### А ЧТО ПОТОМ?

Развитое воображение перерастает в теоретическое мышление.

- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.
- Игра помогает ребёнку учиться.

**РЕЗУЛЬТАТ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ:**

В ситуации неопределённости ребёнок умеет находить выход, действовать на уровне творческого мышления.

- помогает приспособлять окружающие условия под свои цели и задачи
- позволяет видеть и анализировать взаимосвязь окружающих явлений
- позволяет более глубоко понимать исследуемое явление или процесс

РАЗВИТОЕ ВОБРАЖЕНИЕ  
перерастает в  
ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ  
МЫШЛЕНИЕ

# ПРОДУКТЫ, ИЛЛЮСТРИРУЮЩИЕ МЕЖДУНАРОДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

## ВОЗОБРАЖЕНИЕ? ЭТО ЧТО?

Особенность воображения — умение мысленно переносить свойства одного предмета на другой.

ИЗВЕСТНЫЕ ПИРАМИДЫ

ПЕРНОЧАТЫЙ ВОДОПЛАВАЮЩИЙ

МАЛЫШ РАБОТАЕТ НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКИМ РАБОТНИКОМ

ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ

ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ

ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ ПЛОСКОСТЬ

## ВОЗОБРАЖЕНИЕ МЕНЯЕТ МИР

**ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ**  
Делать как образец

**НЕОЖИДАННЫЕ ВОПРОСЫ**  
Почему так?

**СОЗНАТЕЛЬНОСТЬ**  
Знаете ли вы, почему так происходит?

**ВОПРОСЫ К ВОПРОСАМ**  
Почему так происходит?

**ИТОГ**  
Сделайте вывод

### ГОВОРИ ТАК:

- «Вот так же, как...»
- «Как же так...?»
- «Почему так...?»
- «Зачем так...?»

**МЕНЯЮТ**

### ПОДДЕРЖИВАЮТ

- «Да, так же, как...»
- «Конечно, так же, как...»
- «Да, так же, как...»
- «Да, так же, как...»

**ПОДДЕРЖИВАЮТ**

### РЕЗУЛЬТАТ РАЗВИТИЯ ВОЗОБРАЖЕНИЯ:

в ситуации неопределенности человек умеет находить выход, действовать на "линии поведения"

## КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ, ЧТОБЫ ОНИ РАССУЖДАЛИ?

### С ПРАВИЛЬНЫМИ ВОПРОСАМИ

#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

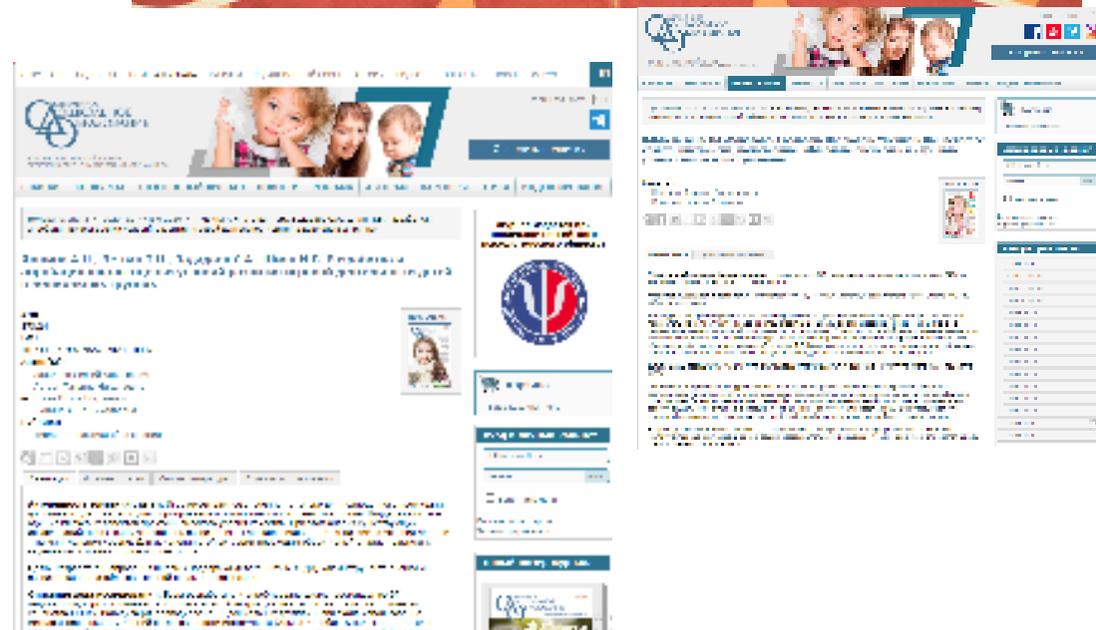
#### КАК ГОВОРИТЬ С ДЕТЬМИ

- 1. Не задавайте вопросы, на которые вы знаете ответ.
- 2. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 3. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.
- 4. Не задавайте вопросы, на которые вы не знаете ответ.

<http://mariamirkes.ru/posters>

ПЛАКАТЫ БОЛЬШОГО ПОТОКА  
Плакаты в помощь образованию

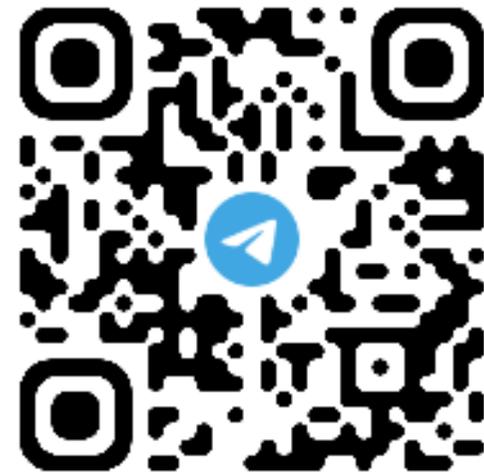
- поддержка экспертного сообщества (МППГУ; МГПУ, КГУ, «Большой поток»)
- участие в научных исследованиях
- регулярная экспертиза качества условий поддержки игры в детском саду
- участие в фестивалях и конкурсах («Давай играть»)
- стажировки по теме игры
- публикации



**КУЗЬМИНА  
ВЕРОНИКА ВЛАДИМИРОВНА**

[vectorik@mail.ru](mailto:vectorik@mail.ru)

- методолог компании Rybakov PlaySchool, Москва
- старший воспитатель Детского сада №56, Кострома
- национальный сертифицированный эксперт качества образования (ECERS)
- магистр МГПУ, «Проектирование и экспертиза дошкольного образования»
- эксперт всероссийского фестиваля-конкурса по спонтанной детской игре «Давай играть»



телеграмм-канал  
**ДЕТСКИЙ САД №56 ГОРОДА  
КОСТРОМЫ**