



хорошкола



Программа КПК

«Психолого-педагогическое сопровождение детей с эмоциональными и поведенческими нарушениями в образовательной организации»

»

**Наблюдение за самостоятельной и
совместной игрой ребёнка как способ
выявления актуальных и
потенциальных возможностей его
развития**



Клопотова Екатерина Евгеньевна,
доцент кафедры «Возрастная
психология имени профессора Л.Ф.
Обуховой» факультета «Психология
образования» МГППУ, кандидат
психологических наук



Самкова Ирина Александровна —
старший методист АНОО «Хорошевская
школа»



Наблюдение

Наблюдение — это целенаправленное, систематическое и непосредственное восприятие и фиксация поведенческих проявлений, деятельности или реакций объекта с целью оценки уровня его развития (психологического, педагогического или профессионального).



Суть и особенности метода

Непосредственность: исследователь или педагог воспринимает события вживую, без искусственных тестов или опросов.

Естественные условия: объект изучается в привычной среде (в группе детского сада, на уроке, на рабочем месте), что снижает уровень стресса и искажения поведения.

Целенаправленность: наблюдение ведется по заранее поставленному плану и по определенным критериям развития.

Фиксация результатов: данные обязательно записываются (в дневники, бланки, карты развития или протоколы), чтобы исключить субъективную память.



Что можно увидеть в игре ребенка?

Развитие и новообразования в игре

Область	Новообразование	Как возникает в игре
Воображение	Внутренний план деятельности	Ребёнок удерживает замысел и порядок действий
Поведение	Произвольность поведения	Роль и правило подчиняют непосредственное желание
Мотивация	Познавательная мотивация	Интерес переносится с результата на способы действия
Самосознание	Децентрация	Другая позиция помогает увидеть себя со стороны
Речь и мышление	Знаковая функция сознания	Предметы-заместители, условные значения и договор

Почему сюжетно-ролевая игра ведёт развитие

1 Принятие позиции другого

Роль помогает понять чувства и мысли другого человека

2 Собственный опыт

Ребёнок действует и проверяет возможные решения

3 Общение

Партнёры договариваются и удерживают общий замысел

4 Эмоциональный опыт

Игра позволяет переживать разные эмоции в безопасной ситуации

5 Развёрнутая речь

Замысел и роль требуют понятных партнёрам высказываний

6 Воображение

Предметы, действия и пространство получают новые значения

7 Понимание себя

Ребёнок обнаруживает свои предпочтения и способы действия

8 Реализация опыта

В игре ребёнок воспроизводит и преобразует жизненные впечатления

Воображаемая ситуация создаёт зону ближайшего развития

В реальной ситуации

ребёнок действует
так, как умеет сейчас

В роли и мнимой ситуации

он удерживает смысл и
правило выше уровня
повседневного
поведения

Игра создаёт возможность действовать «на голову выше самого себя»



Кейс 1

Степа (6 л).

Ходит на дополнительные занятия по подготовке к школе. Задания выполнять отказывается, если что-то не получается, начинает бросать карандаши, опрокидывать стулья, выходит из-за стола.

Проводится подвижная игра с правилами. Степа не выигрывает. Расстраивается. В игре не участвует и не дает играть другим. Говорит, что это не правильные правила, оправдывает свое нарушение правил, вновь придуманными правилами



Кейс 1

Сюжетно-ролевая игра

Идет обсуждение, во что будем играть. Кто кем будет. Степа забирает почти все популярные роли: буду и водителем, и поваром, и спасателем.

Договориться не получается, не соглашается поделиться ролями.

Взрослый вдруг говорит, что это нечестно, и тогда играть вообще не будет. Пусть Степа сам играет.

Степа идет на контакт, соглашается, что будет играть какую-то одну роль. Останавливается на роли повара.

В процессе игры действует из роли. Ждет, когда по сюжету к нему обратятся за помощью.



Оценка развития сюжетно-ролевой игры (Н. Короткова) – 5-6 лет

Низкий уровень

Сюжеты игры включают узкий круг содержаний, стереотипны.

В игре мало ролевой и комментирующей речи, в основном – действия, реализующие роль в предметном плане.

Не умеет гибко и своевременно реагировать на замыслы сверстников и соответствующим образом перестраивать свое ролевое поведение, изменять роль по ходу игры.

В совместной игре со сверстниками чаще всего выступает как исполнитель предписанных ему сверстниками действий.

Использует готовую предметную обстановку для игры, привычно «встраиваясь» в нее.



Оценка развития сюжетно-ролевой игры (Н. Короткова) – 5-6 лет

Средний уровень

Накопил достаточно большой арсенал сюжетов, но внутри них – стереотипен, мало собственных инноваций. Внутри «наигранных» сюжетов успешно реализует роли в комплексе предметных действий и ролевой речи, но не использует смену роли как средство творческого развертывания сюжета. В совместной игре может сам найти себе смысловое место, если сверстники разыгрывают «накатанный» сюжет; инновации в их игре ставят в тупик и приводят к выпадению из общей игры. Скорее прикрепляется к имеющейся предметной обстановке, нежели активно создает ее.



Оценка развития сюжетно-ролевой игры (Н. Короткова) – 5-6 лет

Высокий уровень

Свободно владеет ролью, реализующими ее предметными действиями, активно пользуется ролевой и комментирующей речью; умеет использовать смену роли, совмещение ролей как средство развертывания интересного сюжета. Всегда имеет много замыслов, готов подхватить и развить замыслы других. Часто является инициатором игры со сверстниками, может увлечь своим замыслом и организовать 2-3 детей, предложив всем подходяще по смыслу роли. Активно создает предметную игровую обстановку под свой замысел или изменяет ее походу игры



Кейс 2

Саша (6 л) пришёл с впечатлениями от репортажа про вулкан. Рассказал. На кругу предлагает обыграть горку с шариком, что это вулкан, и он вот-вот начнёт извергаться.

Воспитатель предлагает где-нибудь разместить вулкан по ходу путешествия. А также спасти животных, живущих у подножия вулкана. Т.к. ранее обсуждалось, что будут играть в команду спасателей.

Саша идею поддерживают и строит пространство леса вокруг вулкана. Денис, Алёна, Ваня помогли разыграть извержение: раскидывали бумажную лаву и мячик на спасателей. В конце Саша разыгрывает, что он ранен лавой вулкана, и спасти его может живая вода. Команда спасателей его спасает.



Кейс 2

инициатива
ребенка

Саша (6 л) пришёл с впечатлениями от репортажа про вулкан. Рассказал. На кругу предлагает обыграть горку с шариком, что это вулкан, и он вот-вот начнёт извергаться.

контекст

Воспитатель предлагает где-нибудь разместить вулкан по ходу путешествия. А также спасти животных, живущих у подножия вулкана. Т.к. ранее обсуждалось, что будут играть в команду спасателей.

реализация

Саша идею поддерживают и строят пространство леса вокруг вулкана. Денис, Алёна, Ваня помогли разыграть извержение: раскидывали бумажную лаву и мячик на спасателей. В конце Саша разыгрывает, что он ранен лавой вулкана, и спасти его может живая вода. Команда спасателей его спасает.



Кейс 3

Ваня (6 л) на круг заявил, что хочет быть полицейским. Воспитатель спросила детей, что делает полицейский. Дети стали перечислять: ищут воров, следят за порядком на дороге, ловят преступников.

Воспитатель предложила разыграть преступление, которое будет расследовать полицейский. Раньше Лёва (5 л) предложил сюжет с похищением новогодних подарков из замка принцессы. Вот им и воспользовались.



Кейс 3

инициатива
ребенка

Ваня (6 л) на круг заявил, что хочет быть полицейским. Воспитатель спросила детей, что делает полицейский. Дети стали перечислять: ищут воров, следят за порядком на дороге, ловят преступников.

роль

контекст

Воспитатель предложила разыграть преступление, которое будет расследовать полицейский. Раньше Лёва (5 л) предложил сюжет с похищением новогодних подарков из замка принцессы. Вот им и воспользовались.

ситуация - вызов

Соединили две инициативы детей. Предложение по сюжету и по намерению играть роль.



Кейс 4

Лёва (5 л) хотел быть автослесарем и предложил идею, что когда все поедут на лимузине домой, как будто что-то сломается. Подыграли: ехали на большой скорости, просили водителя не гнать, потом увидели неожиданный поворот, камень, не успели затормозить - врезались. Стали звонить в автосервис. Лёва взял мешочек с песком имитирует телефон. Принимает вызов. Включаю в его команду Дима. Который уже тоже начал самостоятельно чинить наш лимузин. Вместе они сработали хорошо. Лёва говорил, что делать Диме, Дима выполнял.



Кейс 4

инициатива
ребенка

Лёва (5 л) хотел быть автослесарем и предложил идею, что когда все поедут на лимузине домой, как будто что-то сломается.

роль

ситуация - вызов

реализация

Подыграли: ехали на большой скорости, просили водителя не гнать, потом увидели неожиданный поворот, камень, не успели затормозить - врезались. Стали звонить в автосервис. Лёва взял мешочек с песком имитирует телефон. Принимает вызов. Включаю в его команду Дима. Который уже тоже начал самостоятельно чинить наш лимузин. Вместе они сработали хорошо. Лёва говорил, что делать Диме, Дима выполнял.



Кейс 5

Миша (6 л) озвучивает на кругу, что хочет быть крокодилом. Андрюша (5,5 л) говорит, что хочет попасть в потайную дверцу.

Взрослые разыграли «видео сообщение»: пират помог старушке, а она в благодарность подарила старинную карту сокровищ. Пират набирает команду для поиска сокровищ.

Взрослый предлагает поиграть в эту историю, принять сообщение и для игры создать свою карту. Каждый ребенок рисует что-то свое на небольшом листочке, чтобы потом соединить и получить единую карту игры.



Кейс 5

Миша (6 л) нарисовал потайную дверь (на кругу было предположение предложение Андрюши), которая ведёт на болото. В болоте живёт крокодил (роль, которую озвучил Миша на кругу) и охраняет сокровища. У него день рождения.

Команда с пиратом попадают на болото, поздравляют крокодила, празднуют с ним, а крокодил им за это показывает, где хранятся сокровища.

Здесь Миша встраивает в общий сюжет свой эпизод, который связан с общей идеей.

В Игроморе подбирает себе костюм, обустроивает болото.

Прячет сокровища, готовит угощение и терпеливо ждёт, когда к нему попадет команда кладоискателей.



Кейс 5

инициатива
ребенка

*Миша (6 л) озвучивает на кругу, что хочет быть крокодилом.
Андрюша (5,5 л) говорит, что хочет попасть в потайную дверцу.*

роль

контекст

Взрослые разыграли «видео сообщение»: пират помог старушке, а она в благодарность подарила старинную карту сокровищ. Пират набирает команду для поиска сокровищ.

Взрослый предлагает поиграть в эту историю, принять сообщение и для игры создать свою карту. Каждый ребенок рисует что-то свое на небольшом листочке, чтобы потом соединить и получить единую карту игры.

Ваши предположения: как дальше может развиваться игра?



Кейс 5

инициатива

= ребенка

контекст

реал-я

Миша (6 л) нарисовал потайную дверь (на кругу было предположение предложение Андрюши), которая ведёт на болото. В болоте живёт крокодил (роль, которую озвучил Миша на кругу) и охраняет сокровища. У него день рождения. Команда с пиратом попадают на болото, поздравляют крокодила, празднуют с ним, а крокодил им за это показывает, где хранятся сокровища.

ситуация - вызов

Здесь Миша встраивает в общий сюжет свой эпизод, который связан с общей идеей.

В Игромире подбирает себе костюм, обустроивает болото. Прячет сокровища, готовит угощение и терпеливо ждёт, когда к нему попадет команда кладоискателей.



Кейс 6

Алёна (6 л) дома готовит письма и карту, которые предполагают игровое событие: на карте есть чудовище, королева смайлов, злодей, сокровища. Есть оборванная часть, требующая своего поиска и нахождения для успешного исхода приключения.

Далее на дополнительных листах есть указания на то, что произошло (у Королевы грустное лицо, много разных смайлов) и способы одержания победы над Шифером (злодеем).



Кейс 6

инициатива
ребенка
=
контекст

ситуация - вызов

Алёна (6 л) дома готовит письма и карту, которые предполагают игровое событие: на карте есть чудовище, королева смайлов, злодей, сокровища. Есть оборванная часть, требующая своего поиска и нахождения для успешного исхода приключения.

Далее на дополнительных листах есть указания на то, что произошло (у Королевы грустное лицо, много разных смайлов) и способы одержания победы над Шифером (злодеем).

Инициатива ребенка проявилась в предложении ситуации-вызова