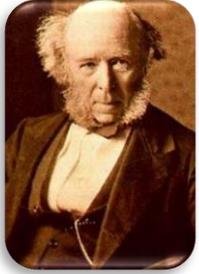


**ДЕТСКАЯ ИГРА
И НОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ
ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА УСЛОВИЙ
ДЛЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ**

Что есть игра? *Конец XIX- начало XX века*



- возможность выплеснуть накопившуюся энергию (теория избытка сил Г. Спенсера и Ф. Шиллера)



- способ восстановления сил (теория Р. Лазаруса)



- способ тренировки и освоения навыков, которые будут использованы в дальнейшей жизни (теория упражнения К. Гросса)



- продукт эволюции (теория рекапитуляции С. Холла)

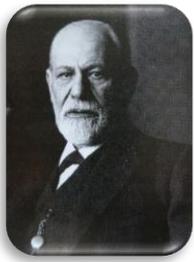
90-х годов XX века

детская игра через присущие ей характеристики

внутренняя мотивация — описывает вовлеченность ребенка в игру. Внутренняя мотивация продиктована самим опытом игры, а не обещанием вознаграждений, являющимися по отношению к ней внешними. Иными словами, целью игры выступает сам процесс игры, а не ее конечный продукт;

- *свободный выбор* — означает, что игра не навязывается ребенку кем-то извне;
- *сильный эмоциональный отклик* — речь идет не столько об удовольствии, сколько о сильных эмоциях, которые ребенок испытывает во время игры;
- *спонтанность* — характеризует не только стихийность в постановке целей в игре, но и их изменчивость по ходу игры;
- *вовлеченность* игроков и их активное участие в игровом процессе;
- *способность игроков притворяться*, действовать «как будто».

Портал психологических изданий PsyJournals.ru — https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2022_n4/Salomatova [Современные зарубежные подходы к оценке игровой деятельности дошкольников: обзор избранных методик // Современная зарубежная психология — 2022. Том 11. № 4]



- психоаналитическая теория (З. Фрейд, Э. Эриксон)



- теория мотивационной модуляции игры (Д.Э. Берлайн, М.Дж. Эллис, К. Хатт)



- метакоммуникативная теория (Г. Бейтсон)



- когнитивная теория (Ж. Пиаже, Л.С. Выготский, В. Саттон-Смит, Дж. С. Брунер).

Психоаналитическая теория

- По мысли З. Фрейда, игра позволяет ребенку справиться с травматическими переживаниями путем переноса негативных чувств на игрушку или замещающий объект и дает возможность многократно повторять травматичные события, разделяя их на небольшие сегменты, с которыми ребенок может справиться.
- Сторонники детского психоанализа изучали вопросы, связанные с использованием игры как особой техники, применяемой в психоаналитической работе с целью помощи ребенку (Г. Хук-Хельмут, М. Кляйн, А. Фрейд, Д. Винникотт).
- Исследования психотерапевтического потенциала детской игры послужили основой для развития современной игровой терапии, в частности, психоаналитической игровой психотерапии и других направлений

Когнитивная теория

- Ж. Пиаже описывал игру как путь развития ребенка, идущий от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.
- Автор рассматривал игру через противоположные по своей сути процессы ассимиляции (интеграция событий, явлений, действий в существующие когнитивные схемы) и аккомодации (существующие когнитивные структуры реорганизуются для восприятия реальности). При этом игра не только отражает когнитивное развитие ребенка, но и способствует этому развитию, так как в игре дети практикуют и закрепляют недавно приобретенные навыки.
- Ж. Пиаже полагал, что ребенок изначально эгоцентричен, но в процессе естественного развития движется к большему пониманию внешнего мира и, следовательно, переходит от субъективного к объективному. Аналогичным образом содержание детской игры развивается от чисто субъективных конструкций к адекватному отражению реальности. Идеи Ж. Пиаже дали мощный импульс для проведения эмпирических исследований взаимосвязи между игрой и познанием, игрой и развитием творческого мышления (Д.Дж. Пеплер, Э. Меллоу, Б. Саттон-Смит и др.).

Теория мотивационной модуляции игры

- рассматривает игру как один из способов проявления детского любопытства при исследовании окружающей среды (Д.Э. Берлайн, М.Дж. Эллис, К. Хатт).
- Сторонники теории считают, что существует некоторый оптимальный уровень возбуждения центральной нервной системы, который, с одной стороны, мотивирует исследовательскую деятельность ребенка, а с другой — не дает ему устать или испытать скуку.
- Игра используется детьми для создания и поддержания оптимального уровня возбуждения. Если уровень возбуждения недостаточно высок, т. е. ребенку скучно, он начинает играть и включает в игру разные виды стимуляции: физическую, стимуляцию восприятия, интеллектуальную и т. д.

Метакоммуникативная теория

- (Г. Бейтсон, М. Тахвар, Г.Г. Фейн) сосредоточена на идее о расхождении реального и мнимого в игре. Основную мысль теории Г. Бейтсон формулирует так: «Действия, в которых мы сейчас участвуем, не означают того, что означали бы действия, которые они означают». По его словам, участвуя в притворной игре (pretend play) дети дают понять: «То, что сейчас произойдет, — нереально». Другие дети, которые находятся вне игры, обычно воспринимают игру как реальную и соответственно на нее реагируют.
- Таким образом, в игре дети учатся действовать одновременно на двух уровнях: а) обозначать воображаемые роли и замещать одни предметы другими (действия «как если бы»); б) принимать во внимание реальные идентичности других игроков и реальные значения объектов и действий, используемых в игре.

Трудотерапия

- Трудотерапия определяется как комплекс мер, нацеленных на восстановление, сохранение и развитие индивидуальных навыков, направленных на осуществление различных видов активности — повседневной жизнедеятельности, работы, досуга и отдыха.
- Широкое использование игры в трудотерапии продиктовано внутренней направленностью ребенка на игру и глубоким эмоциональным откликом, который игра вызывает у детей.

Методики оценки игры

- С целью анализа динамики развития игры и ее соответствия возрастным нормам в зарубежной традиции разработаны и широко используются различные методики оценки игры.
- Условно эти методики можно разделить на две группы: оценка различных аспектов игры и оценка навыков, необходимых для игры

Первая группа методик предполагает оценку взаимодействия ребенка с социальной или физической средой.

- Эти методики определяют, насколько у детей развита способность к игре (playfulness), какие типы игр доступны для детей в силу их физического, когнитивного и возрастного развития, какие игры они предпочитают и кто является их партнером по игре. Методики этой группы имеют соответствующие шкалы и оценивают имеющиеся у ребенка способности, а не существующие у ребенка ограничения, затрудняющие полноценную игру. Рассматриваемые в данной статье методики: «Шкала дошкольной игры С. Нокс» (Revised Knox Preschool Play Scale (RKPPS)), «Оценка притворной игры, инициированной ребенком» (The Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA)), и «Тест на игровой настрой» (Test of Playfulness (ToP)) — относятся именно к этой группе.

Вторая группа методик направлена на оценку конкретных навыков (когнитивных, моторных, коммуникативных и т. д.), проявляющихся во время игры.

- Данную оценку осуществляют в естественных для ребенка условиях, не вызывая эмоционального напряжения. Шкалы оценки разработаны таким образом, что, во-первых, можно определить актуальный уровень развития навыков и сопоставить его с возрастной нормой. Во-вторых, есть возможность проследить изменения навыков на протяжении определенного промежутка времени, что особенно важно при работе с детьми с ОВЗ.
- Примером методик, относящихся к этой группе, являются «Игра в системе оценки детей раннего возраста» (Play in Early Childhood Evaluation System (PIECES)), «Шкала взаимодействия сверстников в игре Пенна» (The Penn Interactive Peer Play Scale (PIPPS)), «Трансдисциплинарная оценка на основе игры» (Transdisciplinary Play-Based Assessment) (TPBA2)

Понимание игры в российской педагогике



- Воображаемая ситуация (Выготский, 2004, Кравцов, Кравцова, 2017)
- Двусубъектность (Кравцов, Кравцова, 2017)
- Игра как творческое преобразование пережитых впечатлений (Выготский, 2004)



«Если в среде отсутствует соответствующая идеальная форма, то у ребенка не разовьется соответствующая деятельность, соответствующее свойство, соответствующее качество»

(Л.С. Выготский)

Проблем создания качественных инструментов оценки детской игры

- определить и вычлениить из процесса игры тот ее аспект, который планируется изучать
- разработкой универсального инструмента оценки, который мог бы применяться при наблюдении за различными типами игр
- наличие в игре характеристик, непосредственное проявление которых нельзя наблюдать (мотивации, удовольствию, степени участия ребенка и т. д)

Критерии отбора инструментов оценки игры

- стандартизированные методики, используемые для научных исследований, валидированные методики, прошедшие апробацию на разных выборках;
- фокус методики на игре (не на среде, не на педагогических приемах и т. д.);
- методики направлены на оценку игры детей дошкольного возраста;
- методики используются в работе с нормотипичными детьми, при первичной диагностике с целью выявления детей с ОВЗ, для отслеживания динамики занятий с детьми с ОВЗ.

Методики

- «Шкала дошкольной игры С. Нокс» (Revised Knox Preschool Play Scale (RKPPS))
- «Оценка притворной игры, инициированной ребенком» (The Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA))
- «Тест на игровой настрой» (Test of Playfulness (ToP))

«Шкала дошкольной игры С. Нокс» (Revised Knox Preschool Play Scale (RKPPS))

- была разработана в 70-80-е годы XX столетия
- опиралась на идеи теории когнитивного развития
- Игра - как возможность освоения детьми двигательных, социальных, когнитивных, языковых и других навыков

	
отсутствие требований к игровым материалам и игровой среде	отсутствие подробного руководства по оцениванию игрового поведения, сложность оценки тех навыков ребенка, которые не проявились во время наблюдения за свободной игрой, и необходимость длительного времени наблюдения

<p><i>Управление пространством</i></p> <p>шкала, описывающая то, как дети учатся управлять своим телом и пространством вокруг него</p>	крупная моторика	определяет двигательные возможности ребенка на каждом возрастном этапе
	заинтересованность	показывает интерес ребенка к конкретным видам физической активности
<p><i>Управление материальными ресурсами</i></p> <p>шкала, фиксирующая то, как дети применяют различные игровые материалы, узнают об их свойствах и способах использования</p>	манипуляции	управление мелкой моторикой
	конструирование	объединение объектов и изготовление чего-либо
	целеполагание	определение цели деятельности
	внимание	продолжительность самостоятельной игры
<p><i>Притворственно-символическая</i></p> <p>шкала, описывающая то, как дети воспринимают мир, используя подражание, а также то, как они учатся разделять реальный мир и мир фантазии</p>	подражание	отражение аспектов культурной среды;
	драматизация	притворство и притворная игра
<p><i>Сотрудничество</i></p> <p>шкала, описывающая продолжительность и разнообразие способов взаимодействия со взрослыми или между детьми во время игровой деятельности</p>	тип	уровень социального взаимодействия в игре
	взаимодействие	способность неконфликтно взаимодействовать с другими участниками игры;
	юмор	понимание и использование шуток, словесной игры
	речь	общение с другими участниками игры.

«Тест на игровой настрой» (Test of Playfulness (ToP))

- создан в начале 2000-х годов А. Банди
- «Игровой настрой» подразумевает наличие трех элементов: внутренней мотивации; внутреннего контроля; свободы от ограничений, накладываемых действительностью. Совокупность этих элементов демонстрирует, насколько близкой к объективной реальности будет игра ребенка

Цель данной методики – оценить наличие или отсутствие в конкретном игровом эпизоде элементов «игрового настроения» со стороны ребенка.

- Методика содержит 21 параметр, каждый из этих параметров конкретизирует описанные выше компоненты понятия «игровой настрой».

Примеры параметров: ребенок сам решает, что и как делать; ребенок поддерживает уровень безопасности, достаточный для игры; ребенок участвует в игре ради игры, а не ради конечного продукта игры; ребенок берет на себя роль или обозначает один предмет через другой, одно действие через другое и т. д.

- Каждый из этих параметров оценивается по уровню, интенсивности и мастерству.
- Методика подсчета результатов позволяет определить, насколько уровень проявления конкретного параметра находится в пределах возрастной нормы, а также насколько «игровой настрой» соответствует возрасту.

Внутренняя мотивация

Проявляется в том, что дети участвуют в игре по своему желанию, для них важен сам процесс игры, а не результат

внутренний контроль

Подразумевает, что участники игры несут ответственность за свои действия и за результаты своей деятельности

свободы от ограничений, накладываемых действительностью

Показывает, что ребенок сам выбирает насколько близко к реальности будет его игра

Игровой настрой



«Оценка притворной игры, инициированной ребенком»

- Методика создана в начале 2000-х годов К. Стегнити
- Теоретическую основу исследований К. Стегнити составили работы Л.С. Выготского, посвященные роли игры и обучения в когнитивном развитии ребенка; идеи М. Рейли (M. Reilly) и Л.Д. Пархем (L.D. Parham) о развивающих возможностях «притворной игры» как основном виде деятельности в дошкольном возрасте; труды В. Экслейн (V. Axline) о возможностях игровой терапии.
- К. Стегнити интересовала, в первую очередь, способность ребенка придумывать «притворную игру». Эта способность влияет на развитие ребенка в целом, в том числе и на развитие у дошкольника преакадемических навыков (pre-academic skills) (Л.С. Выготский, Л.Дж. Миллер, А. Пеллегрини, П. Нурот, Дж. Ван Хорн и др.). Для оценки способности ребенка инициировать «притворную игру» нужен был инструмент, с помощью которого возможно измерить качество этого вида игры в рамках практики
- Методика предполагает создание специальных условий для игры. Психолог создает «безопасное место» — на два стула накидывается простыня. Психолог и ребенок садятся перед «домиком»
- В комплект входит два набора игровых материалов, которые отражают два аспекта «притворной игры»: условно-образная игра с **использованием набора игрушек** (набор «ферма», чайный сервиз и т. д.) и символическая игра с **использованием набора неструктурированных игровых материалов** (куски ткани, деревянные палочки, картонные коробочки и т. д.). Методика рассчитана на возраст от 3 лет до 7 лет 11 месяцев.
- **Правила:** В течение первых 5 минут ребенку предлагается поиграть с игрушками или игровыми материалами без каких-либо других указаний. В течение следующих 5 минут психолог, не прерывая игру ребенка, воспроизводит 5 игровых действий. Эти заданные действия ребенок потом повторяет или не повторяет. В течение последних 5 минут ребенку предлагается продолжить самостоятельную игру.

Игра ребенка оценивается по следующим шкалам:

- процент сложных действий по притворной игре — насколько тщательно продуманы сюжет и действия в игре;
- количество замен объектов — использование символов и/или одних предметов в качестве других в игре;
- количество попыток повторить действие — попытки ребенка повторить игровые действия, заданные психологом.

Кроме того, в бланках специальными обозначениями фиксируется каждое действие ребенка:

- b — неигровые действия (катание по полу, бросание игрушек и т. д.);
- f — действия с использованием игровых материалов (подражание животному, толкание грузовика, размещение предметов вместе и т.д.);
- e — сложные действия — это либо функциональные действия, выполняемые в последовательности, либо действия, которые строятся друг на друге;
- r — повторяющиеся действия (или ребенок повторяет игровые действия, или ребенок «застрял» в игре, или игра не развертывается).

Все показатели подсчитываются определенным образом, затем полученные баллы можно сравнить с нормами для возраста и пола

Особенностью данной методики является ее структурированность и упорядоченность. Подробная инструкция, в которой детально изложена процедура проведения, подсчета баллов и интерпретации результатов, делает этот инструмент востребованным среди работников детских садов

Зададим себе вопрос

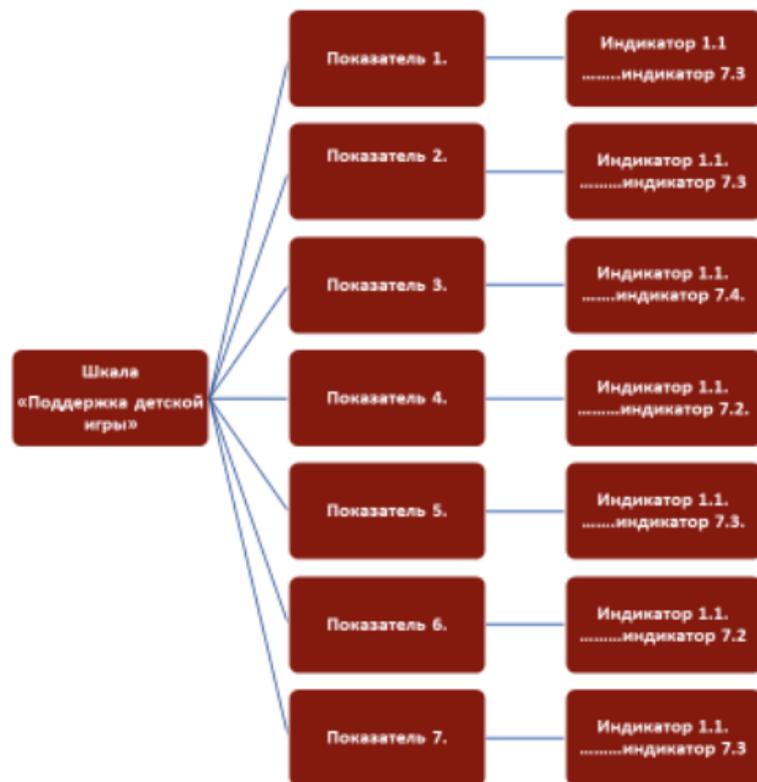
- Какие условия создаются для поддержки игры в детских садах?
- Как дошкольные педагоги понимают детскую игру?
- Различается ли качество сопровождения детской игры у педагогов с разным пониманием игры?

шкалы

«Поддержка детской игры»

- Шкала ПДИ состоит из 7 показателей, отражающих условия для развития детской игры.
индикаторы (всего 106) подробно раскрывают концепт, отраженный в показателе, и описывают на языке наблюдаемых фактов качество условий на каждом из 4-х уровней качества

Комплексное сопровождение игры: шкала Поддержка детской игры



Показатели:

1. Пространство и оборудование для игры

4. Косвенная поддержка игры педагогом

2. Время и переходы между игрой и другими видами деятельности

5. Участие взрослого в игре

3. Материалы для игры

6. Взаимодействие детей в игре



7. Разновозрастная игра и взаимодействие

Шиян И.Б., Якшина А.Н., Ле-ван Т.Н. и др. Шкала «Поддержка детской игры» / М.: Мозаика-синтез, 2022 (в печати)

Якшина А.Н. Условия развития игры в дошкольном возрасте: обзор современных отечественных и зарубежных исследований // Современное дошкольное образование. – 2020. – №4(100). – С. 50–61. DOI: 10.24411/1997-9657-2020-10079

Якшина А.Н., Ле-ван Т.Н., Зададаев С.А., Шиян И.Б. Разработка и апробация шкалы оценки условий развития игровой деятельности детей в дошкольных группах // Современное дошкольное образование. – 2020. – №6(102). – С. 21–31. DOI: 10.24411/1997-9657-2020-10087

Уровни качества шкалы ПДИ

1

Неудовлетворительно
Риски, серьезные препятствия, яркие негативные примеры разрушения игры)

3

Минимально
Базовые условия, нейтральное или позитивное взаимодействие

5

Хорошо
Развивающее взаимодействие, использование культурных средств, специальные усилия педагога, регулярная хорошая практика

7

Отлично
Расширение возможностей для детской игры



Принципы школ ПДИ

- **Фокус на оценку условий для развития детей**

оцениваются не индивидуальные особенности детей, а параметры предметно-пространственной среды и взаимодействия педагога с детьми, т.е. условия, которые педагог создает для поддержки развития детей. В оценке действий педагога одновременно удерживается два фокуса: с одной стороны, поддержка «голоса ребенка», следование за детскими интересами, а с другой – решение образовательных задач, которые находятся в зоне ближайшего развития детей, и помощь детям в присвоении культурных средств

- неудовлетворительный уровень качества (1–2 балла) связан с директивной манерой общения, грубостью, наказаниями, чрезмерным дидактизмом, игнорированием идей и интересов детей, отсутствием возможности выбора деятельности.
- на минимальном уровне качества (3–4) должны быть созданы базовые условия для развития и отсутствовать негативные проявления со стороны педагога в адрес детей, у детей должно быть некоторое количество свободного времени для игры.
- на хорошем уровне качества (5–6) педагог должен учитывать оба фокуса («голос ребенка» и целевые ориентиры), действовать в зоне ближайшего развития, создавая благоприятные условия для всей группы.
- на высоком уровне качества (7) педагог оказывает индивидуализированную поддержку детям, а также расширяет их возможности в игровом общении и взаимодействии, использовании предметно-пространственной среды и т.д.

Принципы школ ПДИ

Комплексный характер оценки

индикаторы каждого показателя сформулированы таким образом, чтобы эксперт мог оценить эти параметры в комплексе, а не изолированно. Так, например, предметно-пространственная среда работает на развитие детей только в том случае, если педагог в течение дня обращается к ней, а у детей есть свободное время.

Причем в формулировке всех показателей особое внимание уделяется именно качеству взаимодействия взрослого с детьми как ключевому условию развития и предиктору детских результатов.

Также есть ряд «сквозных» концептов, общих со шкалами ECERS-3, которые проходят через все показатели: доступность (физическая и временная), разнообразие, развивающее взаимодействие

Принципы школ ПДИ

- **Наблюдаемость отдельных индикаторов и объективность оценки**
индикаторы раскрывают общий концепт, заложенный в показателе, и делают его максимально наблюдаемым. Формулировки индикаторов подбираются таким образом, чтобы исключить возможность разных толкований и обеспечить объективность оценки.
- В качестве примера приведем оценку по индикатору показателя «Материалы для игры» **оценка фото представляет собой** некоторую условную ситуацию, поэтому будем считать, что данный игровой уголок единственный в группе.
- Тогда по индикатору 1.3 («имеются только чрезмерно реалистичные материалы, связанные с какой-то конкретной тематикой») данная среда получит оценку да. Таким образом, на фото представлена среда неудовлетворительного качества с точки зрения материалов для игры. Также стоит отметить, что оценка по шкале ПДИ не навязывает какого-то одного универсального для всех устройства дошкольной группы, а позволяет увидеть представленность в среде разных условий, поддерживающих развитие игры, и может применяться в разных программах

Принципы школ ПДИ

- **Ориентация и на актуальную ситуацию в дошкольном образовании, и на ее развитие**

оценка качества не бинарна (низкое – высокое, условий нет – условия есть), а «растянута» по 7-балльной шкале: между неудовлетворительным (1–2 балла) и высоким (7 баллов) качеством есть промежуточные уровни. Индикаторы подбираются так, чтобы составить наиболее полную картину по уровню созданных условий для того или иного показателя. Также при отборе индикаторов для разных показателей учитывается возможность их наблюдения в течение трех часов в реальной группе детского сада. Уровни качества позволяют педагогу при самооценке увидеть «точку отсчета» и зону ближайшего развития своей практики, составить индивидуальную программу по улучшению условий в своей группе.

Чем отличаются группы с низким и высоким качеством условий для игры по шкале ПДИ?



13. Расписание	Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
Поведенческий	8.30	8.30	8.30	8.30	8.30
Занятия (НОД) и игры	Учитель-логопед	Развитие речи	ФЭМП	Учитель-логопед «Веселые звуки»	ФЭМП
Обучение грамоте	9.45-9.50	9.45-9.50	9.45-9.50	9.50-10.00	9.45-9.50
Второй завтрак	9.50-10.00	9.50-10.00	9.55-10.20	10.10-10.30	9.55-10.00
Занятия (НОД) и игры	11.15-11.35	Бассейн 1 подгруппа	Ознакомление с окружающим	Бассейн 2 подгруппа	Музыка/хореография
	11.50-12.10	Английский язык	10.55-11.15	Английский язык	Музыка/Хореография
Прогулка	10.00-10.55	11.25-12.15	10.30-11.30	11.00-12.15	11.30
Обед	12.30-13.00	12.30-13.00	12.30-13.00	12.30-13.00	12.30
Дневной сон	13.00-15.00	13.00-15.00	13.00-15.00	13.00-15.00	13.00
Подъем	15.05-15.30	15.05-15.30	15.05-15.30	15.05-15.30	15.05
Занятия (НОД) и игры	15.35-15.55	Шахматы	Хореография/Музыка	Физическая культура	Солнечная пещера (худож. лит-ра)
Обучение игре и НОД	16.05-17.05	В стране сказок (с элементами кукольного театра)	16.05-16.25	Конструирование// Аппликация (худож. труд)	16.05-16.35
Занятия (НОД) и игры	17.35-18.00	Музыка/Хореография	Индивидуальная работа	Обучение сюжетно-ролевой игре	Художественная лепка

НИЗКОЕ

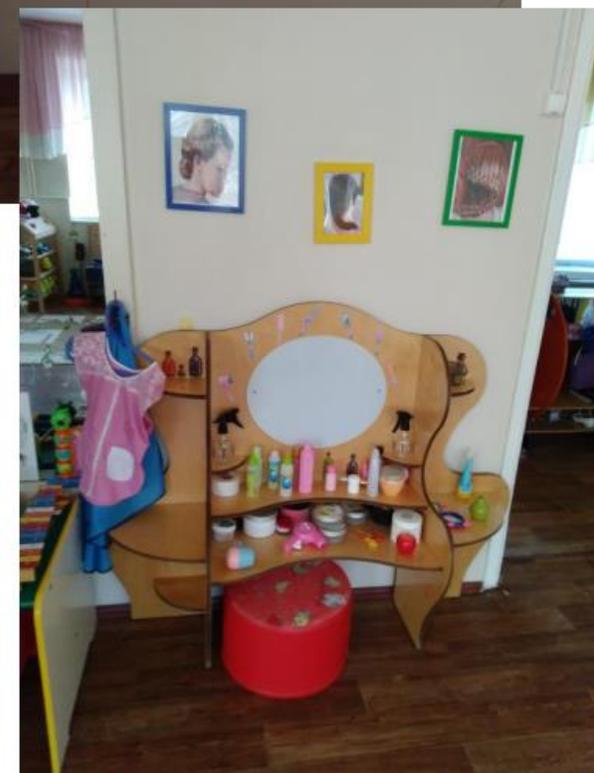
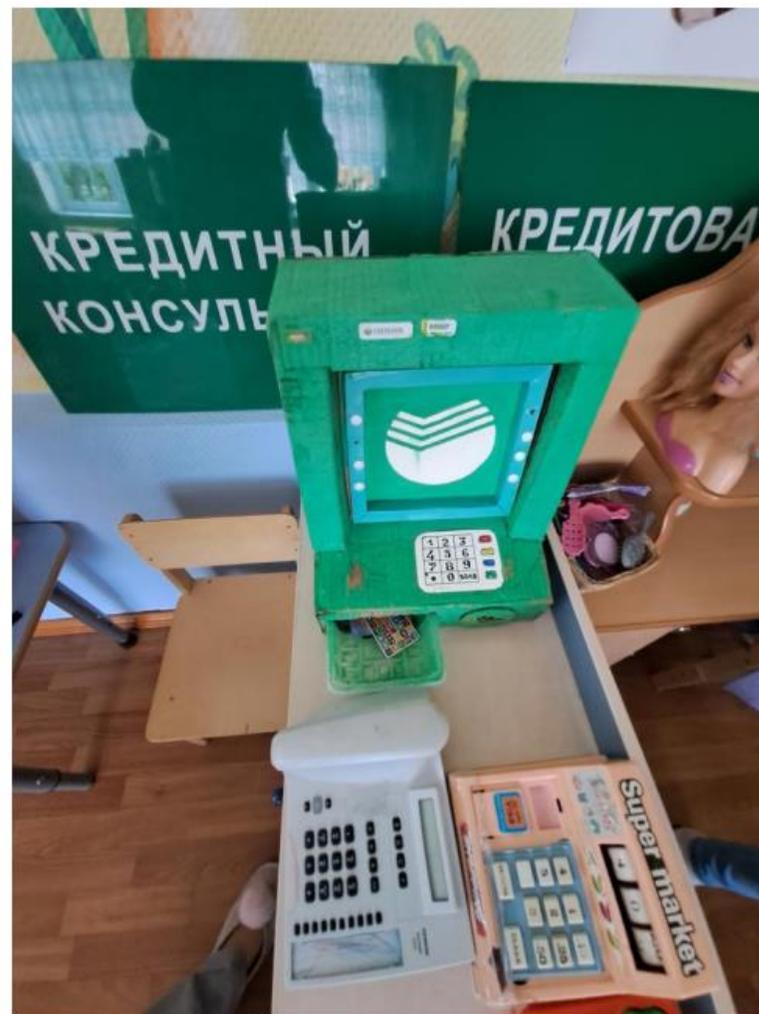
Расписание дня:

9.30 - 10.00	Индивидуальные занятия
10.00 - 11.00	Свободная игра
11.00 - 11.15	Круг
11.15 - 11.30	Завтрак
11.30 - 11.50	Ручная деятельность
11.50 - 12.00	Перемена (игра)
12.00 - 12.30	Лепка (спорт зал)

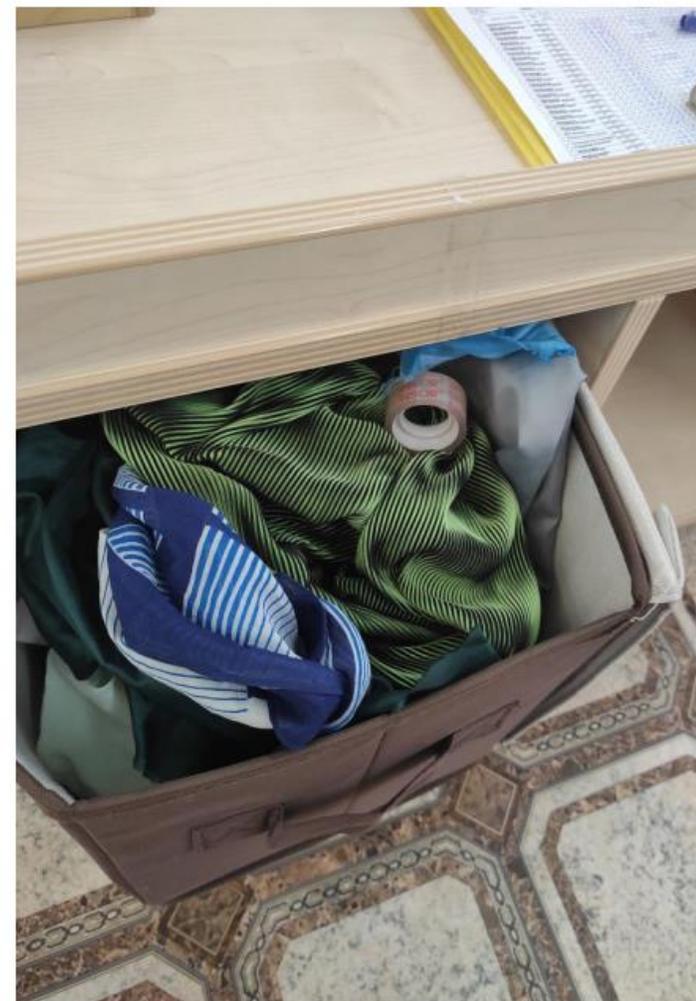
ВЫСОКОЕ



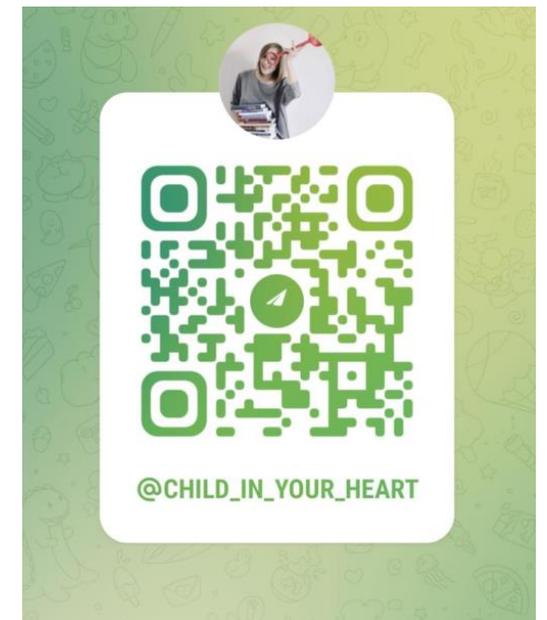
Низкое качество



Высокое качество



Для развития качества условий для поддержки детской игры важна рефлексия педагогами своего понимания игры, логики ее развития и развивающей ценности игры, а также своей роли в сопровождении игры



- **Развитие и педагогическая поддержка игры как ведущей деятельности дошкольников | Воспитатели России**

Данный вебинар является частью II бесплатного Курса обучающих вебинаров по вопросам развития, воспитания и оздоровления дошкольников, организованный Всероссийской общественной организацией «Воспитатели России» при поддержке Фонда президентских грантов, на базе АНО ДПО «НИИ дошкольного образования «Воспитатели России».

<https://www.youtube.com/watch?v=22aL6dResTc>