



**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА**
МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ

МАТЕРИАЛЫ

II Международной научно-практической
конференции

ИГРОВАЯ культура современного ДЕТСТВА

МОСКВА 28–30 сентября 2016

Рецензенты:

Ясвин В.А., профессор общепсихологической кафедры психологии образования института педагогики и психологии образования ГАОУ ВО МГПУ, д. пс. н.
Рыжов А.Н., заведующий кафедрой педагогики Московского государственного педагогического университета, д. пед. н., профессор

Редакционная коллегия: Поливанова К.Н., Савенков А.И., Смирнова Е.О.,
Волосовец Т.В., Малофеев Н.Н., Козырева Н.А., Цицулина А.В. Черная А.В.,
Ключко О.И., Старжинская Н.С., Иванова Е.В., Фришман И.И., Казунина И.И.

Научные партнеры:

- ФГБНУ «Институт психолого-педагогических проблем детства Российской академии образования»
- ФГБНУ «Институт коррекционной педагогики Российской академии образования»
- Институт образования НИУ ВШЭ
- Московский государственный психолого-педагогический университет (ГБОУ МГППУ)
- Московский городской педагогический университет (ГАОУ ВО МГПУ)
- Федеральный институт развития образования (ФГАУ ФИРО)

Ответственный редактор:

Иванова Е.В., зав. лабораторией образовательных инфраструктур института системных проектов ГАОУ ВО МГПУ

Подготовлено при поддержке Московского городского педагогического университета (ГАОУ ВО МГПУ)

Утверждено к печати на заседании ученого совета Института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета. Протокол №7 от 17 февраля 2017 г.

Статьи представлены в сборнике в авторской редакции.

Игр 27 **Игровая культура** современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции, 28–30 сентября 2016 г. (Москва, МГПУ) / под ред. Е.И. Ивановой. — Текстовое электрон. издан. в 2 томах. — М.: НАИР, 2017. — Т. 2. 680 с., 1 CD ROM

В сборнике представлены материалы I международной научно-практической конференции «Игровая культура современного детства», состоявшейся 28–30 сентября 2016 г. в Московском городском педагогическом университете. Авторы сборника представили основные достижения в развитии детской игры в 21 веке, представления, ценности и смыслы детской игры и игрушки как о серьезном инструменте формирования человека, а, значит, и общества будущего, актуализировали теоретико-методологические основания проводимых исследований психолого-педагогической экспертизы детских игр и игрушек.

Предназначен для специалистов в сфере социальной сферы - культуры, психологии, социологии, возрастной физиологии, студентов психолого-педагогических специальностей и направлений подготовки, исследователей и работников системы образования (воспитателей, учителей, педагогов-психологов, руководителей), специалистов федеральных, региональных и муниципальных органов власти, представителям компаний, которые производят и поставляют игры и игрушки, а также всем лицам, проявляющим интерес к рассматриваемым проблемам.

СОДЕРЖАНИЕ

Секция 3. Игра и игрушка как фактор развития

<i>Смирнова Е.О.</i> Современные игрушки: подход к психолого-педагогической экспертизе	13
<i>Дубинина Д.Н., Старжинская Н.С.</i> Игрушка в воспитании детей	20
<i>Айгунова Б.К., Барышников Е.В., Дищенко Е.Д., Кобозева Л.В., Курганская Е.Г., Шаламова В.Н., Шитова И.А.</i> Развитие личности детей с использованием различных технологий и направлений игровой деятельности в условиях психологического центра	24
<i>Акимова А.А.</i> Современные проблемы детской игры и игрушки	31
<i>Александрова Е.Ю., Лыкова И.А.</i> Значение театральной игрушки для развития современного дошкольника	36
<i>Асонова Е.А.</i> Что можно узнать в магазине игрушек о рецептивных практиках современных детей?	42
<i>Богомолова М.В.</i> Формирование отношений со сверстниками и взрослыми через игрушку	46
<i>Виноградова И.А.</i> Какая игрушка нужна ребенку: позиция родителя	53
<i>Груздова И.В.</i> Музыкальная игра дошкольников как форма культурной практики	58
<i>Дюльдина Ж.Н.</i> Кукла и ее воспитательный потенциал в жизни ребенка	65
<i>Малахова Н.Г.</i> Книжка-игрушка и ее роль в развитии детей	74
<i>Павленко Т.А.</i> Особенности развития сюжетно-ролевой игры современных дошкольников	78
<i>Павлова Л.И.</i> Игры с блоками дьенеша как средство математического развития детей дошкольного возраста	93
<i>Романова О.М.</i> Игротека настольных игр в детском саду — взаимодействие с семьей и возрождение семейных традиций	87
<i>Смирнова П.В.</i> Игра и исследовательское поведение современного ребенка раннего возраста (на материале лонгитюда)	93
<i>Стадник Г.А., Щербакова И.Н.</i> Конструктивный способ воздействия родителей на детей с использованием игр и игрушек как фактор развития познавательной активности дошкольников	98
<i>Токаева Т.Э., Викторова С.В.</i> Игра и игрушка как фактор развития ребенка	101
<i>Ярецкая А.Ю.</i> Интеллектуальное развитие дошкольников средствами электронной игры	109
<i>Тарасова В.Н., Ляпина В.Ю.</i> Правильные игрушки для правильных детей	115
<i>Абрамова Л.П., Козлова Ю.В.</i> Наш ответ Барби!	121
<i>Абысова С.В.</i> Педагогические возможности народных игр алтайцев	125
<i>Андреева Т.В.</i> Развитие коммуникативных умений и навыков детей дошкольного возраста в процессе игровой деятельности	127
<i>Артюгина Е.Н.</i> Формирование и развитие системы ценностей у детей с помощью игр и игрушек	130

ПРАВИЛЬНЫЕ ИГРУШКИ ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ ДЕТЕЙ

ТАРАСОВА Валентина Николаевна,

*доктор исторических наук, профессор, генеральный директор ООО «Игры разума»,
E-mail: tarasovanl@mail.ru*

ЛЯПИНА Светлана Юрьевна,

*доктор экономических наук, профессор, исполнительный директор ООО «Игры разума»,
E-mail: syl2002@mail.ru*

Современный этап развития человеческой цивилизации многими учеными характеризуется как научно-техническая революция [1]: кардинальные изменения в области техники и технологии коренным образом меняют социум, приводят к отмиранию одних компетенций и развитию новых умений и навыков, вносят существенные изменения в образ жизни и профессиональной деятельности людей; и эти изменения происходят на протяжении жизни всего одного поколения.

К настоящему моменту времени жители крупных городов в западных странах все чаще не имеют никаких представлений о том, как приготовить пищу, произвести мелкий ремонт одежды или бытовой техники, выполнить элементарную домашнюю работу. Интернет и социальные сети приводят к утрате традиционных коммуникационных способностей, что деформирует язык, культуру и социальные нормы. Почти 10 лет назад американский аналитик Т.Л. Фридман обнаружил, что «мир стал плоским» [2].

Бизнес, производящий игрушки, очень быстро адаптирует все достижения науки и техники, и высокотехнологичные игрушки вытесняют традиционные. Электронные животные вытесняют механических, компьютерные игры приходят на смену материальным, аудио- и видео-воспроизводящие устройства замещают привычные бумажные книги... Этот перечень можно продолжить.

Слишком быстрый прогресс приводит к тому, что, стремясь интегрировать достижения современной техники в игрушки, производители нередко совершают ошибки, в результате которых деформируются личности и возникают фобии и зависимости. Ряд современных теоретиков педагогики [5] приводит достаточно широкий перечень подобных игрушек, которые распространились по всему миру. Например, известны случаи, когда «смерть» электронного домашнего питомца Томагучи провоцировали у детей суициды, кукла Барби — анорексию и др.

В то же время темпы научно-технического прогресса в современном обществе таковы, что остается слишком мало времени, чтобы накопить, обобщить и проанализировать практику использования новых игрушек, исследовать их влияние на сознание и психологию очередного поколения. Поэтому далее рассматриваются лишь факторы влияния индустрии игрушек на воспитание и обучение

детей, а также косвенные признаки проявления этого влияния. Однако следует оговориться, что статистически достоверных моделей, доказывающих прямую связь между факторами и происходящими изменениями пока нет, поскольку нет релевантной и репрезентативной информационной базы для проведения. Это задача будущих исследований, направления которых можно обозначить уже в настоящее время на основе качественного анализа.

В то же время система целевых ориентиров в области производства игрушек не претерпела существенных изменений. Как и 100 лет назад основное назначение игрушки состоит в отработке жизненно важных социально-личностных и базовых компетенций, на основе которых в будущем формируются профессиональные компетенции и развиваются креативные способности. Игрушка помогает детям познавать окружающий мир, приучает его к целенаправленной, осмысленной деятельности, способствует развитию мышления, памяти, речи, эмоций.

Одним из первых выделил и осознанно применил игрушки для целей воспитания и образования немецкий педагог Фридрих Вильгельм Август Фребель, живший на рубеже XVIII–XIX вв. [3, 4]. Именно Фребель одним из первых начал применять игрушки для развития интеллекта детей и формирования инженерных компетенций на ранних стадиях развития.

Одной из заслуг Фребеля являлось интуитивное понимание важности тактильных ощущений и микромоторики и их определяющие влияние на креативность и мыслительные способности детей: особое место в теории Фребеля уделено материалам, из которых должны быть сделаны его «дары». Так, первый дар, который необходимо давать ребенку в первый год жизни — мягкий вязанный из шерсти шар, поскольку он справедливо полагал, что в первые месяцы жизни ребенок «видит» руками, именно руками познает мир.

Созданная Фребелем уникальная система, ориентированная на развитие детей, включала собственные разработки автора в области игрушек, т.н. «дары Фребеля». Эти игрушки ряд исследователей относит к прообразу современных детских конструкторов.

Появление детских конструкторов практически совпадает с началом технологической революции и знаменует собой значительный прогресс в области средств производства. Нельзя не отметить совпадения темпов развития данного вида детских игрушек и общественного производства. С одной стороны, детский конструктор «воспроизводит» современные технологии, позволяя строить модели своей будущей профессиональной деятельности. В настоящее время индустрия детских игрушек выпускает и строительные наборы, и радиоконструкторы, и электромеханические комплекты и др.

С другой стороны, микромоторика, необходимая для сборки конструкторов, и развитие элементарной технической грамотности (чтение сборочных чер-

тежей, понятие технологии деятельности как последовательности сборочных операций, пространственное мышление и др.) формируют базовые инженерные компетенции и стимулируют не только творчество и креативность, но и интерес к технико-технологической сфере профессиональной деятельности.

При этом ряд специалистов высказывает озабоченность, что переход на виртуальные технологии обучения, отказ от «прописей» и другие тенденции в современном образовании приводят к недоразвитию моторики, что обуславливает ряд функциональных пробелов в базовых компетенциях. Например, ряд экспериментов свидетельствует о связи уровня развития микромоторики и системного — структурированного и логического мышления. Физиологами в последнее время отмечается феномен роста детей, не обладающих пространственным воображением и испытывающих затруднения в областях, связанных с абстрактным мышлением.

Виртуализация игр нередко приводит к тому, что утрачиваются навыки креативности, поведение преимущественно базируется на стойких стереотипах, а процесс принятия самостоятельных решений вызывает серьезные затруднения и даже психические нарушения.

Оставаясь материальным и механическим, конструктор как детская игрушка, позволяет сочетать в себе и возможности современных образовательных технологий, и преимущества классических подходов к обучению и воспитанию.

Однако для того, чтобы конструктор как «умная» детская игрушка в полной мере реализовал свой потенциал как дидактическое средство обучения детей дошкольного и школьного возраста, необходима разработка корректного методического комплекса, ориентирующего педагога на конкретные задачи формирования и развития базовых компетенций с учетом возрастных особенностей детей.

Одними из первых данные методические задачи попытались решить в компании LEGO, которая стала открывать по всему миру «Центры веселой учебы и умного отдыха «Лего-Го» — многопрофильные кружки «для развития, для веселого времяпрепровождения, для работы, для праздника, где комфортно и детям, и взрослым» [6]. Кружки дифференцированы по возрастным группам и ориентированы на определенные базовые компетенции от сборки и строительства, до робототехники и мультипликации. В то же время содержание и качество занятий во многом зависят от креативности и компетентности педагога, который интуитивно определяет цели и приоритеты при работе с детьми. Нередко педагоги, работающие в подобных центрах, вообще рассматривают данные кружки как досуговые, ориентированные преимущественно на развлечение и отдых.

Недооценка возможностей конструктора как «правильной игрушки» для воспитания и обучения «правильных детей» послужила отправной точкой для разработки авторской концепции построения занятий дополнительного образования

и воспитания, которая в максимальной степени нивелировала разность компетенций педагогов при проведении занятий и при этом в наибольшей степени позволяла развить базовые инженерные компетенции у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Ориентация на данную возрастную группу обучаемых основана на ряде исследований, которые показывают, что формирование пространственного (3D) мышления и воображения происходит до 10–12 лет, а затем навыки ориентации в пространстве прекращают развиваться. Кроме того, недостаточная микромоторная активность обуславливает проблемы с логическим мышлением и постижением базовых инженерных компетенций.

В то же время детские психологи дифференцируют стадии интеллектуального развития у детей в данном возрастном интервале, что обусловило выделение отдельных уровней обучения, позволяющих перейти от двухмерных, мозаичных моделей к трехмерным сложным динамическим конструкциям.

Специалисты ООО «Игры разума» [7] в течение нескольких лет разрабатывали принципы и модели обучения детей разных возрастных групп с использованием отечественного конструктора AVToys [8]. Этот подход был апробирован при проведении занятий с детьми и в полной мере зарекомендовал свою педагогическую эффективность.

По сравнению с конструктором LEGO использование AVToys предоставляет ряд преимуществ, к основным среди которых следует отнести:

(1) Система скрепления деталей не ограничивается прямоугольными конструкциями, что позволяет более реалистично строить модели окружающего мира.

(2) Плоские детали конструктора позволяют детям развивать креативность и базовые навыки дизайна в раннем возрасте — до формирования устойчивого 3-мерного мировосприятия (в режиме мозаики).

(3) Более широкая цветовая гамма обеспечивает решение задачи формирования вкуса и правил эстетики на раннем, «полуинтуитивном» уровне развития детей.

Доведенная до уровня простых сценариев и проработанная на уровне организационно-методических требований концепция развития детей может быть легко тиражирована среди российских центров дополнительного образования, а также в школьных образовательных комплексах при создании соответствующих кружков.

Авторы данной концепции видят свою миссию в том, что ее широкое распространение в стране позволяет преодолеть проблемы современного образования и воспитания детей. Так, уходя с ранних лет в виртуальный мир, дети утрачивают ряд важнейших умений и навыков, которые веками развивали их предки: они не умеют «работать руками», у них «плоское зрение», они слабо распознают устную

речь и не всегда способны внятно сформулировать свои мысли. Но самое главное — они не способны самостоятельно принимать решение и мыслить продуктивно и творчески.

Центр, работающий по методике ООО «Игры разума», позволяет компенсировать эти серьезные проблемы. В игровой форме, на основе уникальных методик, с использованием оригинального отечественного конструктора AVToys и современного программно-технического комплекса дети с раннего возраста осваивают все те компетенции (знания, умения и навыки), которые составляют основу практически любой профессии: инженера, конструктора, ученого-исследователя, дизайнера, менеджера и др.

Согласно данной концепции, Центр может функционировать самостоятельно как самостоятельное учреждение дополнительных образовательных услуг. Он может быть реализован как кружок или факультатив в системе образования. Центр может работать как одно из непрофильных подразделений в торгово-развлекательных центрах, спортивных комплексах, кинотеатрах и др.

Работа Центра может быть ориентирован на работу с детьми разных возрастных групп (все или отдельные возрастные категории):

- От 5 до 7 лет (старший дошкольный возраст);
- От 7 до 9 лет (младший школьный возраст, 1-й уровень);
- От 9 до 10 лет (младший школьный возраст, 2-й уровень);
- От 10 до 12 лет (средний школьный возраст, 1-й уровень);
- От 12 до 14 лет (средний школьный возраст, 2-й уровень).

Для каждого уровня подготовлена уникальная программа обучения, ориентированная на 32 занятия с преподавателем, которые проводятся по разработанному графику в течение года, в максимальной степени учитывающему национальные традиции и периоды реализации основных образовательных программ. Программа дифференцирована исходя из возрастных особенностей детей. Периодичность проведения занятий: 1 раз в неделю. Занятия проводятся с группами детей до 10 чел.

Концепция Центра реализована в виде коммерческого предложения, включающего:

- Набор учебно-методических материалов для проведения занятий преподавателями;
- Рекомендации по оборудованию и оформлению Центра, в т.ч. право на использование логотипа и товарного знака Центра;
- Обучение и сертификация преподавателей для работы с детьми и последующий их он-лайн консалтинг;
- Базовый комплект деталей оригинального отечественного детского конструктора AVToys из расчета на 1 год проведения занятий;
- Маркетинговая и рекламная поддержка, продвижение бренда;

- Права на коммерческую реализацию наборов конструктора AVToys;
- Адаптированный под реальные условия бизнес-план создания и продвижения Центра.

Учебно-методические материалы с максимально возможной детализацией позволяют независимо от стартовых компетенций педагогов успешно проводить занятия с детьми. Это обеспечивается тем, что для реализации концепции обучения предоставляется учебно-методический комплекс, включающий:

- Зарегистрированный в Роспатенте учебный план проведения занятий и график занятий;
- Сценарии проведения занятий с текстами;
- Инструкции по работе с конструктором;
- Программное обеспечение для работы с детьми;
- Презентации по сопровождению занятий;
- Методические рекомендации преподавателю по проведению занятий.

Сами преподаватели проходят обучение и получают консультационную поддержку в течение всего учебного года.

Апробация данной модели позволяет говорить о высокой эффективности данного подхода и в полной мере соответствует современным технологиям вывода на рынок новых продуктов и услуг: по словам специалистов по инновациям, в настоящее время успех на рынке лишь на 20% зависит от самого продукта или услуги, а 80% успеха — это его «упаковка».

Список литературы

1. *Бестужев-Лада И.В.* Социальное прогнозирование. М.: Знание, 1969.
2. *Фридман Т.Л.* Плоский мир. Краткая история XXI века. М.: Хранитель, Мидгард, АСТ, 2007.
3. *Коджаспирова Г.М.* История образования и педагогической мысли. М.: Владос-Пресс, 2003.
4. История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX в. / Под ред. Пискунова А.И. М.: Сфера, 2001
5. *Шишова Т.* Берегись... игрушки! // Православие, 2004.
6. Центр веселой учебы и умного отдыха «Лего-Го» // <http://лего-го.рф/>
7. Интеллектуальный досуговый центр «Игры разума» // <http://i-razum.ru/>
8. Детский конструктор AVToys // <http://avtoys.ru/about-construktor/pervoe-znakomstvo/>

**Материалы I международной научно-практической конференции
«Игровая культура современного детства»
28–30 сентября 2016 г.**

Том 2

Сдано в набор 23.02.17. Подписано в печать 23.03.17.

Формат 60 x 90 1/16.

Усл. печ. л. 42,5. Тираж 1000 экз. Заказ 02-16Э

Издательство НАИР

121165, Россия, г. Москва, ул. Студенческая, дом 33, стр.14

Тел./факс: +7 (499) 519 0283

E-mail: info@da-igra.ru

Интернет-сайт: www.da-igra.ru

ISBN 978-5-9909575-0-3



9 785990 957503



**ИГРОВАЯ КУЛЬТУРА
СОВРЕМЕННОГО ДЕТСТВА**
МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ

Официальная поддержка



Координационный совет при Президенте
России по реализации Национальной стратегии
действий в интересах детей



Министерство
образования и науки
Российской Федерации



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



АГЕНТСТВО
СТРАТЕГИЧЕСКИХ
ИНИЦИАТИВ



РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Организаторы



МОСКОВСКИЙ
ГОРОДСКОЙ
УНИВЕРСИТЕТ



Национальный центр
исследований образования



Национальный
центр исследований
образования



Национальный
центр исследований
образования



МЕЖДУНАРОДНОЕ
ОБЩЕСТВО
ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ
ОБРАЗОВАНИЯ



Московский
Государственный
Психолого-Педагогический
Университет



Национальный
центр исследований
образования

При поддержке



АИДТ
Алгоритмы развития
образовательных систем



Национальный
центр исследований
образования



НАЦИОНАЛЬНАЯ
РОДИТЕЛЬСКАЯ
АССОЦИАЦИЯ



МУЗЕЙ
Игрушки

Информационные партнеры



Учительская
газета



Национальный
центр исследований
образования



Национальный
центр исследований
образования



Национальный
центр исследований
образования



Сегмент
www.toys.segment.ru



Национальный
центр исследований
образования