

# Мастер –класс «Игры современных детей»



Выполнили: воспитатели ГБДОУ №31  
Василеостровского района  
Задиран И . В., Вергасова Л.З.

Детская субкультура оказывает существенное воздействие на формирование мировидения ребенка и становление его духовно-нравственных начал. Одним из проявлений детской субкультуры, наряду с детской картиной мира (детское философствование, сказочный мир, совокупность ценностей и представлений о мире), детской модой, детской речью, детским фольклором, является игра. Для детей дошкольного возраста игра - это ведущий вид деятельности, в которой происходит всестороннее развитие ребенка, складывается и совершенствуется управление поведением, в том числе и социальным. Игра - это самооценная форма активности ребенка дошкольного возраста.





Современный ребенок, как и много лет назад стремится познать все новое. Нынешние дети достаточно развиты коммуникативно, в них реже наблюдается зажатость перед взрослыми, они более раскрепощенные. Наша современная жизнь богата примерами: начиная от кнопки на бытовой технике, рекламными роликами и плакатами на улице. Часто удивляешься, как ребенок, так быстро смог разобраться в том или ином техническом вопросе. Появление нового меняет отношение к окружающему миру и к людям. Современные дети достаточно проинформированы, они рассуждают на взрослые темы, делают неожиданные выводы. Современный ребенок активен, общителен. Жизнь диктует свои условия, ее ритм заметно ускоряется, она перенасыщена информацией. Мир вышел на другой уровень, создается много нового, изменились условия жизни





Хотелось бы отметить, что изменились и игры. Раньше были кубики, мягкие игрушки, конструкторы, мозаики, куклы. Теперь их все чаще заменяют – компьютерные игры, мультфильмы в неограниченном количестве, планшеты, детские ноутбуки и др. Прогресс не стоит на месте все больше появляется новых гаджетов и современных игрушек.

В век, когда люди все чаще общаются по интернету и телефону, детям становится тяжелее адаптироваться к общению со сверстниками. Еще неограниченный доступ к информации может навредить ребенку, нарушив его детскую психику





Любимой игрушкой детей дошкольного возраста являются разного рода машинки, куклы, мягкие игрушки зверей (наиболее популярны кошечки, мишки, собачки, лошадки и пони), различные конструкторы, динозавры, роботы, трансформеры. Современные дети знают и любят такие российские мультфильмы как «Ну, погоди!», «Простоквашино», «Винни-Пух», серия нового поколения «Маша и медведь»; мультфильмы «западного» происхождения «Барбоскины», «Фиксики», «Щенячий патруль», «Смешарики», «Холодное сердце», «Три кота», «Тачки», «Лунтик», «Свинка Пеппа», «Супер крылья», «Мишки-Мимимишки» и др. У большинства детей независимо от возраста любимыми персонажами являются герои названных выше мультфильмов, особенно «Маша и Медведь», «Барбоскины», «Щенячий патруль», «Холодное сердце», «Фиксики», персонажи «Трансформеров», «Герои в масках», «черепашки Ниндзя», «Босс Молокосос», «Человек-паук», «Бэтман» также упоминаются детьми.



Проведенный теоретический анализ детской субкультуры свидетельствует о тенденциях трансформаций данного элемента детства. Это проявляется, прежде всего, в сужении игрового пространства детства, увеличения различий в сюжетах игр современных детей. Сегодня в обществе наблюдается противоречивая ситуация по отношению к детству и детским играм. С одной стороны, - выпускается широкий спектр продукции для игр современных детей, с другой стороны, - очень много предлагаемых товаров не учитывают возрастную, психологическую адресованность для развития ребенка, а отражают спрос на «модные» игрушки из мультфильмов.






Современная игра сводится к накопительству, потому что иметь как можно больше барби , тачек, халков , бакуганов , пакемонов , суперменов, роботов-трансформеров в детской субкультуре сегодня является престижным. Несмотря на обилие игрушек и атрибутов к ролевым играм, сюжеты творческих игр довольно однообразны. В воображаемой ситуации с игрушками нового поколения, как девочки, так и мальчики действуют в соответствии с пересказом сюжета, увиденного по телевизору, и не допускают изменения характера и имени героя. Это является характерной приметой нашего времени и явлением субкультуры игры современных детей.



Современные дошкольники предпочитают проигрывать в своих играх сюжеты, заимствованные из телевизионных фильмов, в которых они воспроизводят роли телевизионных героев. Это может свидетельствовать о том, что дети лучше знакомы с жизнью и отношениями героев фильмов, чем разнообразной жизнью близких взрослых. Поэтому социальная жизнь взрослых перестает быть содержанием детских игр, а их место все больше занимают виртуальные персонажи. Анализируя выбор сюжетов и ролей, нужно отметить, что в играх детей дошкольного возраста сохраняются традиционные сюжеты, бытовавшие на протяжении длительного времени. Это игровые сюжеты, которые сродни сюжету волшебной сказки. Например, герои сюжетных игр девочек олицетворяют в себе красавицу, царевну, принцессу.







Игра имеет колоссальный развивающий потенциал при условии, если остаётся самостоятельной деятельностью детей. Сюжеты детских игр - отражение окружающей их социальной жизни во всей её полноте и многообразии. Источниками для них становятся не только сцены из взрослой жизни, но и прочитанная сказка, увиденный мультфильм, спектакль.

В заключении хотим отметить , что каждое новое поколение уникально, и каждый конкретный ребенок неповторим. Залогом успеха родителей и педагогов будет индивидуальный подход и внимательное отношение к ребенку.

Благодарим за внимание

