

Образовательная конференция

МОНТЕССОРИ ВЕСНА 2026

г. Москва, 18-19 апреля



МОНТЕССОРИ ВЕСНА 2026

«Игра – дело
серьезное»

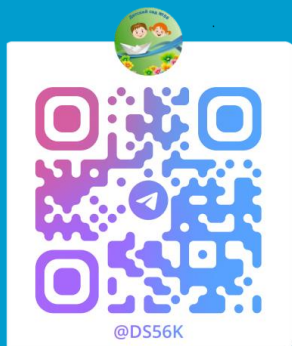
Кузьмина Вероника



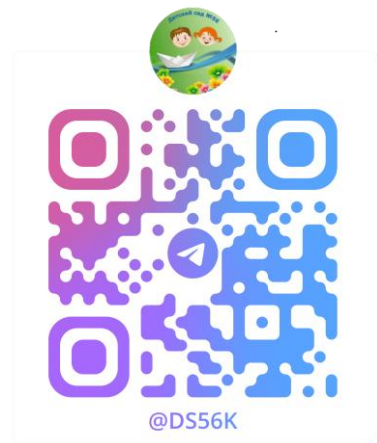


Кузьмина Вероника

- старший воспитатель детского сада №56 г.Костромы,
- старший преподаватель магистратуры МГПУ "Проектирование и оценка программ дошкольного и школьного образования",
- сертифицированный эксперт оценки качества образования (ECERS-3)
- рулевой сообщества практик субъектности БОЛЬШОЙ ПОТОК



- высокий балл поддержки условий детской игры
- статьи, написанные педагогами
- сотрудничество с исследователями детской игры
- фото и кейсы детского сада иллюстрируют выступления ученых на международных конференциях



Странные и страшные игры



Бот про игру для педагогов и родителей

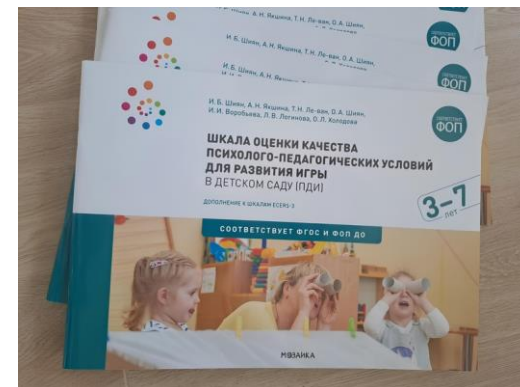


@PRESCHOOL_PLAY_BOT

Игра и математика



Играть или готовиться к школе?



1 Почему настолько актуально

2 Игра и образовательный результат дошколки, началки, подростковой школы

3 Как различить игру и не игру

4 Что нужно делать, чтобы... Про пространство, материалы, взаимодействие

5 Роль взрослого в поддержке детской игры

6 Обсуждение произошедшего

ЧТО ЖЕ БУДЕТ



ИГРАТЬ



УЧИТЬСЯ

Эффект качественного дошкольного образования
виден далеко за пределами начальной школы

Но люди в это не верят. Возможность
опираться не на веру, а на разум, дают
исследования

О чем говорят исследования

Что происходит с детьми в зависимости от того, как они жили в детском саду

ЛОНГИТЮДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Директивные и недирективные программы. Акцент на планировании, социальных рассуждениях и совместных целях

Долгосрочный эффект через 15 лет и 23 года: преступления и эмоциональные нарушения

High Scope (США70е)

В начале средней школы дети из «дидактических» детских садов проигрывают в успеваемости детям из «инициативных» садов.

Преимущества дидактического обучения краткосрочны. Инициативное образование имеет долгий эффект развития

США (1994 - 2002)

Высокое качество среды: грамотность в деятельности, свободная деятельность, возможность соучастия

Опыт инициативного дошкольного образования в большей степени способствует успешному освоению школьных знаний, чем «академическое обучение» до школы

Великобритания 1997 - 2014

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ:

- творческое мышление
- саморегуляция (произвольность)
- инициативность (субъектность)
- психологическое здоровье

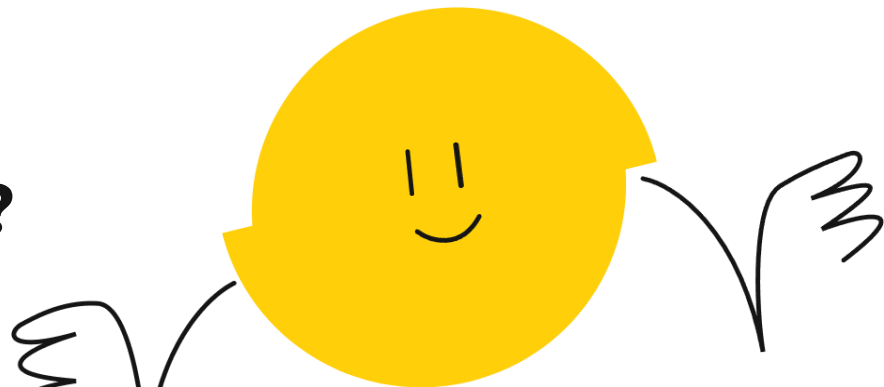
«Опереться можно только на образ будущего - своего и своего окружения. Хотя кажется, что опереться можно только на прошлое и настоящее»

Марк Кукушкин

БУДУЩЕЕ

А причем же тут игра?

Вся правда про игру



1 В развитой игре закладываются предпосылки учебной деятельности

2 Игра продолжает развиваться и у младших школьников
Игра помогает осмыслить им пережить переход в школу

3 Игру важно поддерживать
Если взрослый устраняется, развития игры может не происходить, она может остаться на низком уровне

4 Детство не сводится только к игре
Важны сочинительство, экспериментирование, продуктивная деятельность

5 Игровые формы обучения – это не игра

6 Математике и грамоте в игре не научишь
Это либо подмена понятий, либо миф

ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ: время,
неструктурированные материалы,
поддержка игры педагогом

СЕЙЧАС

**УСПЕВАЕМОСТЬ ПО МАТЕМАТИКЕ:
умение решать текстовые задачи**

В БУДУЩЕМ

СЕЙЧАС

ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ:
время,
неструктурированные
материалы, поддержка
игры педагогом

В БУДУЩЕМ

**УМЕНИЕ ЭФФЕКТИВНО
ДЕЙСТВОВАТЬ
В СИТУАЦИИ
НЕОПРЕДЕЛЕННОСТИ**

СЕЙЧАС

ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ:
время,
неструктурированные
материалы, поддержка
игры педагогом

В БУДУЩЕМ

**СПОСОБНОСТЬ СОЗДАВАТЬ
И УДЕРЖИВАТЬ ПРАВИЛА**

**ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ
РАЗВИТИЯ САМОКОНТРОЛЯ**

СЕЙЧАС

ВООБРАЖЕНИЕ

В БУДУЩЕМ

**ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО,
ИНЖЕНЕРНОЕ МЫШЛЕНИЕ**

**СПОСОБНОСТЬ СОЗДАВАТЬ
ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВОЕ В
ЛЮБОЙ ОТРАСЛИ**

СЕЙЧАС

ВООБРАЖЕНИЕ

В БУДУЩЕМ

УСПЕХИ В ФИЗИКЕ, ХИМИИ,
ГЕОМЕТРИИ,
ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ

СЕЙЧАС

БАЛАНС
МЕЖДУ ОБУЧЕНИЕМ И
СВОБОДНОЙ ИГРОЙ

В БУДУЩЕМ

АКАДЕМИЧЕСКИЕ УСПЕХИ
ВПЛОТЬ ДО ОКОНЧАНИЯ
ШКОЛЫ, НИЗКАЯ
ТРЕВОЖНОСТЬ

СЕЙЧАС

ВООБРАЖЕНИЕ

В БУДУЩЕМ

**СТРАТЕГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ:
ВОЗМОЖНОСТЬ УПРАВЛЯТЬ
СВОЕЙ ЖИЗНЬЮ**

СЕЙЧАС

ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРАТЬ:
время,
неструктурированные
материалы, поддержка
игры педагогом

В БУДУЩЕМ

**ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ
БЛАГОПОЛУЧИЕ:**
меньше интереализированных
(тревога, депрессия,
замкнутость) и
экстернализированных
(агрессия, импульсивность)
проблем с ментальным
здоровьем

ЛИЧНОСТНАЯ

ГОТОВНОСТЬ К ШКОЛЕ

«Важной частью жизни ребенка 6 –7 лет становится игра «в школу», которая помогает осмыслить предстоящие изменения в жизни и вносит свой вклад в формирование внутренней позиции школьника»



интеллектуальная

ГОТОВНОСТЬ К ШКОЛЕ



Развитие творческого мышления

Связь инициативных ходов и развития мышления доказана. Она есть



Воображение

Необходимо для развития теоретического мышления



Знаково – символическая функция сознания



Последовательность событий

Логическое мышление



Причинно-следственные связи



Опосредованность действий знаками



Развитие речи и грамотности



Развитие математических представлений

социальная (коммуникативная)

ГОТОВНОСТЬ К ШКОЛЕ



Учатся договариваться



Учатся согласовывать разные, подчас противоположные идеи



В игре научаются видеть ситуацию глазами другого



Приобретают инструменты разрешения конфликтов

ЭМОЦИОНАЛЬНО - ВОЛЕВАЯ

ГОТОВНОСТЬ К ШКОЛЕ



Осмысливает опыт, трансформирует
переживания

Меняет отношение к социальной действительности



Ощущает себя субъектом



Развитие саморегуляции и произвольности

Много исследований



Получает опыт действий в изменяющейся ситуации

Уровень развития игры – ответственность взрослого

От не игры – к игре



От игры – к игре высокого
уровня развития

- подмена детского смысла готовым сценарием
- нет субъектности
- нет свободы, есть скованность
- внешние критерии (игрушка, костюмы, роль)
- действия в видимом поле
- действия от предметов
- зажатость, ненастоящность

НЕ ИГРА

ИГРА

- подмена детского смысла готовым сценарием
- нет субъектности
- нет свободы, есть скованность
- внешние критерии (игрушка, костюмы, роль)
- действия в видимом поле
- действия от предметов
- зажатость, ненастоящность

НЕ ИГРА

- двусубъектность (два поля)
- удовольствие
- не разыгрывается готовый сценарий, он создается детьми здесь и сейчас для игры
- явные эмоции
- действия из замысла

ИГРА

- подмена детского смысла готовым сценарием
- нет субъектности
- нет свободы, есть скованность
- внешние критерии (игрушка, костюмы, роль)
- действия в видимом поле
- действия от предметов
- зажатость, ненастоящность

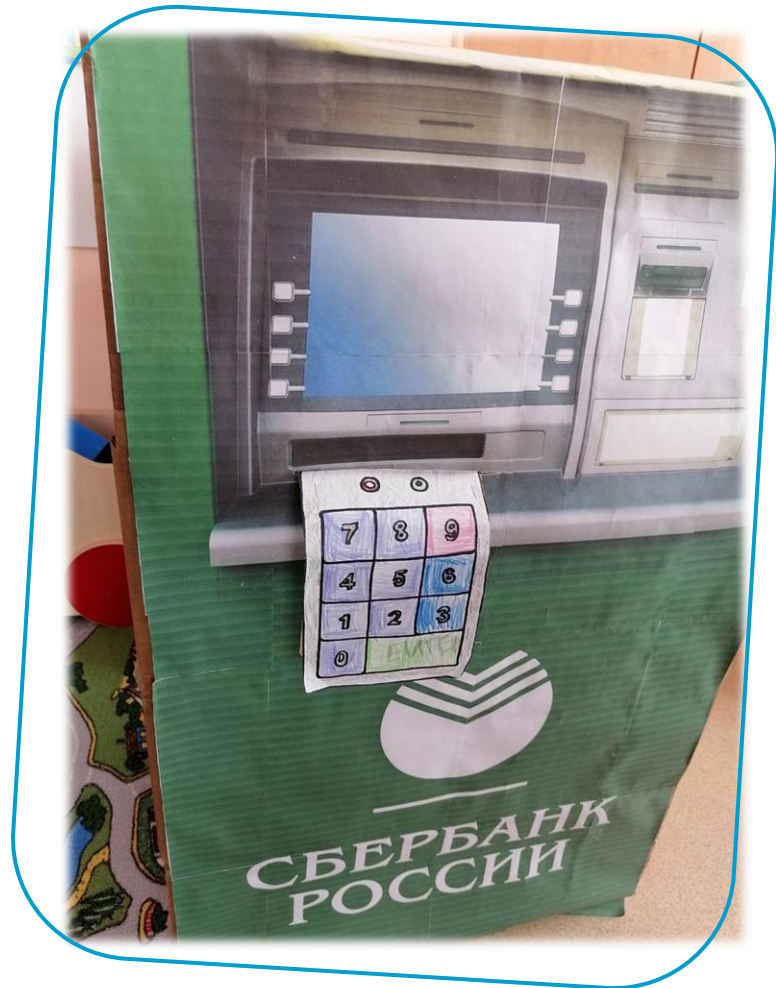
НЕ ИГРА

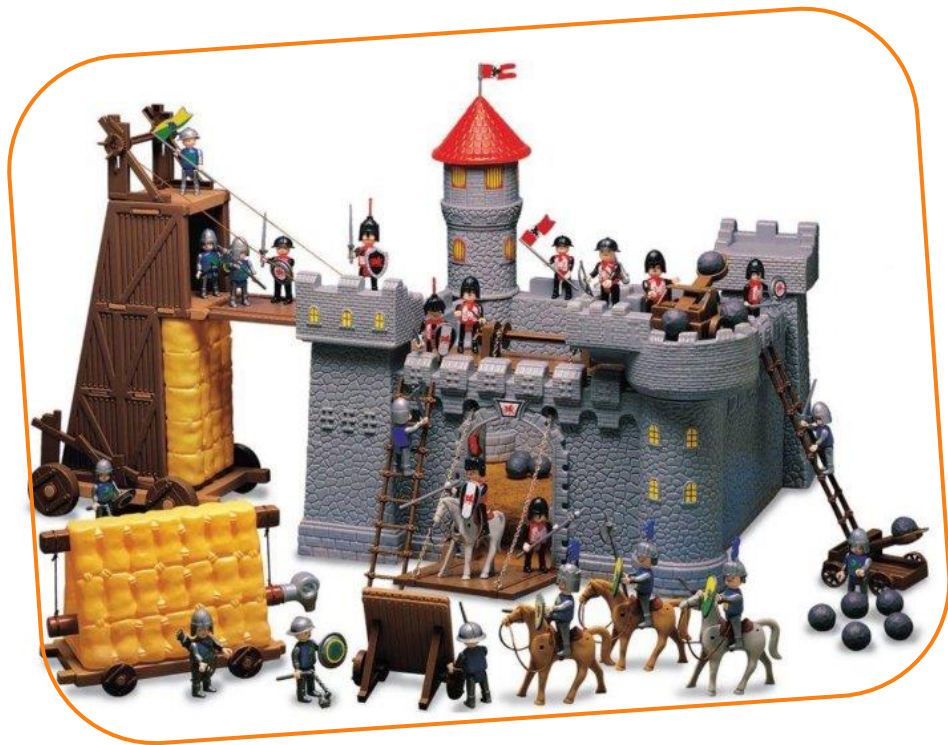
- **Пространство и оборудование для игры**
- **Время и переходы между игрой и другими видами деятельности**
- **Материалы для игры**
- Косвенная поддержка игры взрослым
- Непосредственное участие взрослого в игре
- Взаимодействие детей между собой в игре
- Разновозрастная игра и взаимодействие

Что должно быть, чтобы это стало возможно?



Игрушки чрезмерно реалистичны



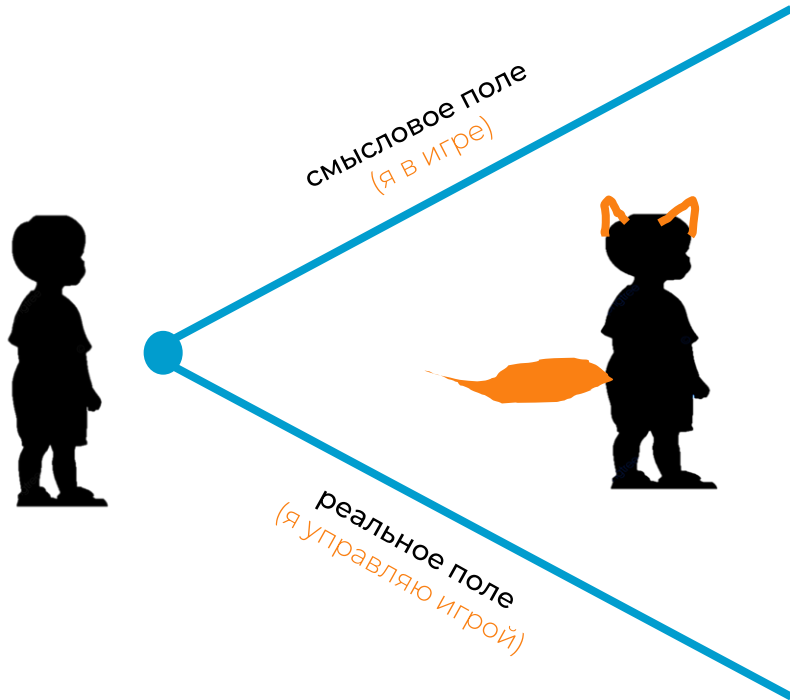


А вот это подойдет



записываем признаки

Как узнать игру?



смотрим видео

По материалам вебинара А.Якшиной,
фестиваль «Давай играть»

КРИТЕРИИ

- Директивность
- Нет субъектности детей
- Нет свободы
- Подмена детского смысла готовым сценарием
- Наличие внешних целей
- Внешние критерии (костюм, игрушка)

псевдо- игра

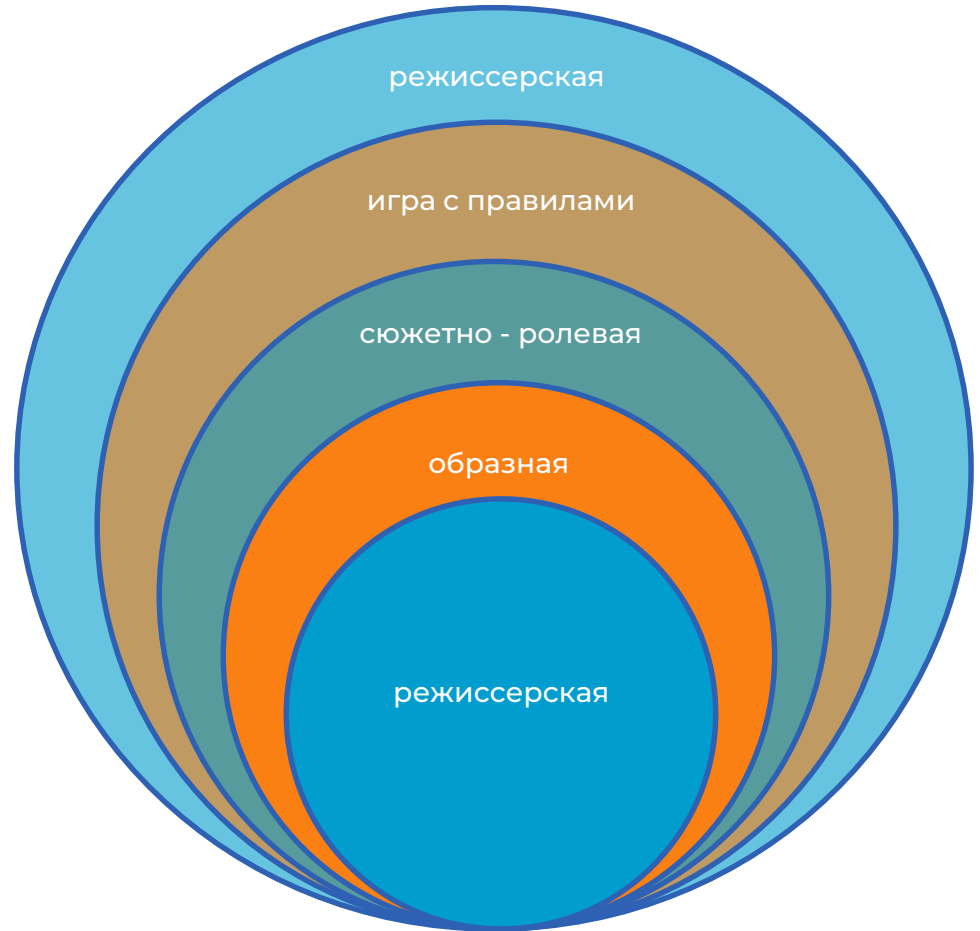
- Есть сюжет
- Есть роли
- Удовольствие, спонтанность

игра как деятельность

- Воображаемая ситуация
- Двусубъектность, как некоторая характеристика
- Удовольствие, спонтанность

спонтанная игра

какая бывает игра



Развитие совместности

- Наблюдаю
- Играю рядом (параллельная игра)
- Играю рядом иногда вместе
- Играю вместе
- **Играю вместе и обсуждаю правила, со-конструирую сюжет игры**

- **Отдельные игровые действия**
- Повторяющиеся действия, лоскутные сюжеты
- Событие, имеющее нарративную структуру (вызов и ответ на него)
- **Последовательность событий**

Развитие сюжета

Развитие замещения

- **Функциональные действия с игрушкой по ее прямому назначению**
- Использование предметов-заместителей по сходству
- **Изготовление игровых атрибутов**

- Развернутые предметные
- Условные
- **Воображаемые**

Развитие сюжета

- **Ничего не предлагает, только следует**
- Повторяет уже предложенное
- Предложения в логике сюжета (сохранение игры)
- **Инициативный ход, одновременно сохраняющий и изменяющий игру**

- Действую как я реальный
- Я понарошку что-то делаю
- Я как кто-то что-то делаю и называю себя
- Я как кто-то что-то делаю и обращаюсь к другому
- **Я меняю роли под свой игровой замысел, могу играть разные роли**

Развитие роли

Развитие игровых действий

ВЗРОСЛЫЙ

- Пространство
- Правила
- Опыт
- Время
- Конфликты
- Предметы
- Сюжет
- Роль
- Делает двусубъектность видимой

Странные и страшные игры



Бот про игру для педагогов и родителей

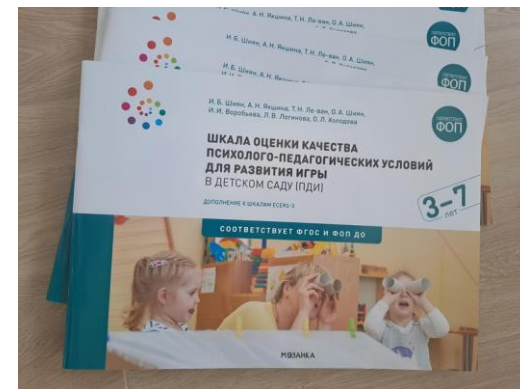


@PRESCHOOL_PLAY_BOT

Игра и математика



Играть или готовиться к школе?





Кузьмина Вероника

- старший воспитатель детского сада №56 г.Костромы,
- старший преподаватель магистратуры МГПУ "Проектирование и оценка программ дошкольного и школьного образования",
- сертифицированный эксперт оценки качества образования (ECERS-3)
- рулевой сообщества практик субъектности БОЛЬШОЙ ПОТОК

