

Период дошкольного детства уникален тем, что именно в этом возрасте ребёнок впитывает информацию, как губка, получает первичные представления об окружающем мире и своём месте в нём. Одной из важнейших форм познавательной активности для дошкольника является игра. Эта деятельность, правильно организованная педагогом, способствует эффективному получению информации и навыков детьми, мотивирует их на самостоятельное исследование, облегчает социализацию обучающихся в детском коллективе.

Макаренко А. С., советский педагог и писатель

Игровые технологии в детском саду



Современная действительность характеризуется усиливающимися тенденциями разрушения дворовых разновозрастных сообществ, ограничением свободной активности детей, повышением запроса родителей на развивающие образовательные занятия.

В этой связи особую актуальность приобретает необходимость создания условий для игровой деятельности детей.

Репертуар игр и их содержание у современного дошкольника претерпело существенные изменения. Из обихода исчезли традиционные игры и герои, изменилось отношение детей к игре и игрушке. Причин данного явления несколько, в том числе: сокращение игрового пространства, территориальная разобщенность детей, отсутствие разновозрастных контактов между детьми, вытеснение игры учебной деятельностью, трансформация детской субкультуры, формируемой индустрией детских игрушек, мультсериалов, компьютерных игр и др.

Стоит напомнить, что игровая деятельность – ведущий вид деятельности дошкольника, фундамент его будущих социальных отношений, формирования традиционных семейных ценностей как нравственной опоры личности, благополучной социализации, успешности в мире других людей, естественной, адекватной возрасту формой адаптации и социализации личности дошкольника.

Поэтому важно правильно выстраивать игровые взаимодействия и помощников в данном направлении выступают игровые технологии, которые стали неотъемлемой частью современных образовательных тенденций. Умелое их применение педагогом дошкольного образовательного учреждения делает занятие (деятельность детей) интересным для воспитанников, а также создаёт необходимые условия для усвоения новых знаний, умений и навыков в ведущей для них форме деятельности — в игре.

Игровые технологии – это обширная группа методов и приемов взаимодействия педагога с детьми в форме различных игр, отличающихся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, широкой познавательной направленностью. Игровые технологии являются частью педагогических технологий и характеризуются следующими особенностями:

- предусматривают систему действий (приемов, шагов), которые необходимы для достижения результата, соответствующего поставленной цели;
- обеспечивают получение гарантированного результата за счет выполнения действий в определенной последовательности, отбора и реализации эффективных средств, способов деятельности, а также создания условий для ее выполнения;
- позволяют унифицировать образовательный процесс и обеспечивают возможность его воспроизведения применительно к заданным условиям;
- стимулируют активное участие обучающихся в познавательном процессе, превращая их из объекта в субъект познавательной деятельности.

При разработке, отборе и применении игровых технологий в дошкольном образовании в обязательном порядке учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей.

Характеристика игровых технологий для детей дошкольного возраста:

1. Игровые ситуации организуются педагогом, который ставит игровую задачу, задает воображаемую ситуацию и ведет ребенка к результату.
2. Создание воображаемой ситуации и принятие детьми игровой роли.
3. Наличие и выполнение правил/заданий, «зашитых» в роли и образе.
4. Использование игровых ситуаций, моделирующих разные жизненные и воображаемые истории.
5. Перенос игровых моделей решения задач, форм поведения в самостоятельную деятельность ребенка и закрепление в разных жизненных ситуациях.

Почему игровые технологии целесообразно использовать для детей дошкольного возраста?

Эмоция, возникающая по поводу игровой роли, и выполняющая функцию побудителя действия, начинает распространяться на всю игровую ситуацию и образовательную задачу в целом.

Воображаемая ситуация и роль обеспечивают целостное восприятие образовательной задачи, ее принятие и осмысление. Возникновение эмоции, связанной с воображаемой ситуацией, позволяет ее осмыслить, делает ребенка субъектом своей деятельности, придает его деятельности личностный смысл (одно дело – решать математические задания, другое – гуляя по волшебному лесу, где правит Волшебница Математика, искать выход из лабиринта). А возникающая игровая мотивация активизирует готовность ребенка действовать в целостной ситуации, позволяет реализовать психический потенциал ребенка.

Использование игровых технологий позволяет объединить эмоциональный, мотивационный и когнитивный компоненты развития ребенка, исключить формализм в заданиях, нередко предлагаемых в учебной форме, недоступной пока в силу возраста, ребенку.

Способы осознанно выполняемых действий «присваиваются» детьми и включаются ими в дальнейшем в собственную познавательную, двигательную, творческую деятельность и активизируют ее. Воображаемая ситуация переводит модель действия по инструкции взрослого в целостную форму поведения для ребенка.

Возрастная специфика использования игровых технологий

В младшем дошкольном возрасте игровые технологии опираются на наглядные носители образа и насыщенную, подобранную под образ среду. Образ представляется наглядно и с опорой на предметные действия, соответствующие образу.

Роль взрослого максимально важна и выражена в его включенности в деятельность детей на всех этапах.

В младшем дошкольном возрасте важно, чтобы педагог через образ стимулировал и поддерживал познавательную активность и любознательность детей. Образ предусматривает и необходимость завершения начатого действия.

Для детей 3–4 лет образ должен быть понятным, обладать наглядностью, воображаемая ситуация должна предусматривать конкретные действия, в том числе двигательные. Желательно предоставить детям возможность тактильного контакта с персонажем. Правила игры и нормы отношений должны даваться ребенку в краткой и однозначной форме. По мере взросления ребенка, роль взрослого смещается в направлении создания условий деятельности и поиска решений.

Все больше на первый план выступают собственная инициативность и активность ребенка, самостоятельный поиск решений. Растет творческий характер деятельности.

В старшем дошкольном возрасте образ задается в речи и детям для игры не требуется внешних развернутых действий, достаточно лишь обозначения ролей, игровые же действия совершаются «как будто». Если в возрасте 3–5 лет для ребенка ключевую роль в игре играет воображаемая ситуация, а правила скрыты для ребенка (воробушки полетели, замахали крылышками), то в старшем дошкольном возрасте правила игры становятся открытыми (нельзя забегать за черту, например), а воображаемая ситуация скрытая «как будто» (лебеди, зайцы и т.д.).

Условно действия педагога по использованию игровых технологий можно разделить на несколько этапов:

1. Подготовительный.
2. Корректирующий.
3. Практический.
4. Рефлексивный.

Действия педагога по реализации игровых технологий на подготовительном этапе включают:

- определение задачи, требующей решения: выбор задачи из одной или нескольких образовательных областей (социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое, физическое развитие) на основе ФОП ДО;
- соотнесение задачи с содержанием образовательной деятельности в соответствующей образовательной области, отбор содержания, соответствующего целям и возрастным возможностям участников игры;
- определение условий проведения игровой технологии (время в режиме дня, режимный процесс, количество участников и др.);
- отбор игровой технологии, позволяющей решить поставленную задачу или комплекс задач (при интеграции задач образовательных областей).

Действия педагога по реализации игровых технологий на корректирующем этапе включают:

- проведение анализа выбранной игровой технологии на предмет ее соответствия;
- требованиям, предъявляемым к педагогическим технологиям: наличие логически взаимосвязанных функциональных элементов (технологического процесса), четко поставленной цели, планируемого результата и др.);
- требованиям, предъявляемым к игровым технологиям (наличие роли и воображаемой ситуации, системы правил или заданий);
- совершенствование, модернизация, создание игровой технологии согласно алгоритму (смотреть рис.1 стр.13);
- анализ ролей и правил, установление их достаточности для данной игры, расширение при необходимости;
- определение способов распределения ролей и обсуждения правил с детьми;
- определение критериев результативности игровой технологии на основе задач, содержания образовательной работы в одной или нескольких образовательных областях, целевых ориентиров в соответствующем возрасте детей.

Действия педагога по реализации игровых технологий на практическом этапе включают:

- при необходимости разъяснение игровых правил участникам, выполнения ролей, игровых процедур (без нарушения общего игрового замысла);
- распределение ролей (при необходимости, возможно распределение ролей в процессе реализации игровой технологии или после введения игрового образа);
- реализация игровой технологии: введение образа, мотивирование деятельности детей, создание игровой ситуации, моделирование детьми и/или педагогом «идеального» решения проблемы и проигрывание различных вариантов игровой ситуации,

осуществление переноса навыка или знания из игровой ситуации в самостоятельную творческую и познавательную деятельность;

– включенное наблюдение за действиями и взаимодействием детей в игровой ситуации, проявлением активности, самостоятельности и др.

Действия педагога по реализации игровых технологий на рефлексивном этапе включают:

– анализ достижения целей и задач реализации игровой технологии по критериям ее результативности;

– оценка результативности введенного образа, мотивации деятельности детей, созданной игровой ситуации и др.;

– анализ степени достижения детьми образовательных результатов, действий детей в процессе решения игровой/проблемной ситуации;

– оценка собственных действий в процессе реализации игровой технологии (удачные моменты и ошибки);

– оценка эффективности данной игровой технологии для решения задач и реализации содержания образовательной области, возможности воспроизводимости технологии в других условиях;

– формулирование предложений по внесению в игровую технологию поправок, при необходимости исправление замысла; замена игрового образа, игровой ситуации, пересмотр ролей, способов взаимодействия детей и др.

Психолого-педагогические требования к отбору игр и игрушек

Игрушка, игра обладают доказанным влиянием на психику ребенка, на его развитие. Это влияние носит как ситуативный характер: игрушка может напугать, игрушка может стимулировать агрессивность, жестокость и т.д., так и долгосрочное воздействие: игрушка формирует ценности, вкус, картину мира.

Игрушка становится одним из фильтров, через которые ребенок воспринимает мир. Игрушка, как «зеркало культуры», является неотъемлемым атрибутом игры, игровых технологий. Игрушка представляет собой одну из фундаментальных универсалий человеческого бытия, поскольку служит для передачи в особой «свернутой форме» ценностей культуры и опыта поколений, значения и состояния современной цивилизации. Родители не могут и не должны обладать всеми знаниями в области педагогики и психологии. Вместе с тем, общество и психолого-педагогическое сообщество должны компетентно влиять на выбор игрушек для детей и формировать безопасные основания для этого.

Игрушка – часть потребительского поведения. В потреблении важно формировать критичность, умение распознавать товар и пользоваться им, сравнивать его с аналогичными.

Самое сложное для ребенка и для родителя: научиться противостоять внешним манипуляциям, направленным на чрезмерное потребление и покупку игрушки «модной», «раскрученной», фактически навязанной.

Психолого-педагогической экспертизе игрушек должно сопутствовать развитие потребительской компетентности родителей, понимание того, кто и зачем манипулирует.

Психолого-педагогическая экспертиза игрушки включает в себя следующие основные компоненты:

– психологическое соответствие возрасту;

– адекватные функциональные возможности;

– психологическую экологичность, соответствие физическим возможностям ребенка, особенностям его восприятия, мышления, представлений;

– естественность игрушки как соответствие адекватной картине мира; образ, создаваемый игрушкой;

– чувства, которые вызывает игрушка (игрушка не должна вызывать страх, в том числе отсроченный по времени; не должна вызывать отвращение, потерю чувства безопасности, злость, жестокость и проч.);

– возможности развития; многозначность и вариативность возможностей использования.

Если расширять перечень требований психолого-педагогической экспертизы игрушки, то стоит добавить:

– возможность коллективного взаимодействия по поводу игрушки;

– возможность осуществления активных действий с игрушкой;

– возможность индивидуализации игрушки.