

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЕЙ

СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОШКОЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

(ПО МАТЕРИАЛАМ МЕТОДИЧЕСКИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ ПО СОЗДАНИЮ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ И РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

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 претерпели 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.

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. Детская игра нуждается в поддержке со стороны государства, а также научного педагогического сообщества. Только в игре возможно «полноценное проживание» ребенком периода дошкольного детства, в ней создаются условия для расширения возможностей детского развития.

Важно, чтобы педагоги понимали значение игровых технологий в части получения позитивных результатов при их применении, понимали, почему необходимо применять игровые технологии.

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 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.

Игровые технологии в работе с детьми дошкольного возраста используются как инструмент в решении образовательных задач в 5 образовательных областях по ФОП ДО и могут применяться в любой деятельности (на занятиях, в режимных моментах, в самообслуживании и т.д.).

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, «защитых» 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.

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. А возникающая игровая мотивация активизирует готовность ребенка действовать в целостной ситуации, позволяет реализовать психический потенциал ребенка.

Возрастная специфика использования игровых технологий

В младшем дошкольном возрасте игровые технологии должны опираться 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.

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.).

АЛГОРИТМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Рис. 1 Алгоритм разработки и совершенствования игровых технологий

Изначально целью, программой действия, средствами осуществления действия владеет взрослый и его задача – передать данные средства и смыслы ребенку через моделирование и обеспечение положительной мотивации, желанием ребенка заниматься данным видом деятельности.

Конкретизация содержания этапов реализации алгоритма

На этапе создания целостной воображаемой ситуации важно создать у ребенка мотивацию и интерес к заданию, задаче, сформировать личностный смысл заданной деятельности. Можно подобрать соответствующие игровые образы, персонажи, ситуацию или символические предметы.

На этапе решения образовательных задач взрослый предлагает ребенку наглядное, игровое решение задачи, а роль обеспечивает принятие образца и усвоение. На этом этапе могут использоваться дидактические, подвижные, имитационные, сюжетно-ролевые игры.

Важно, что образовательные задачи решаются в рамках игрового моделирования.

На этапе присвоения и закрепления целостных форм поведения происходит перенос навыка в повседневную жизнь, самостоятельную творческую и познавательную деятельность. Для детей до 3–5,5 лет целесообразно сохранять образ как поведенческий ориентир. Для детей 6–7 лет в реальной ситуации выделяются прямые правила реализации целостных форм поведения.

При реализации игровых технологий целесообразно проводить включенное наблюдение за действиями и поведением детей в игровых ситуациях, проявлением активности, самостоятельности, инициативности и др. По результатам наблюдения педагог может провести анализ результативности введенного образа, мотивации деятельности детей, их действий в процессе решения игровой/проблемной ситуации, степени достижения образовательных результатов, оценить собственные действия в процессе реализации игровой технологии (удачные моменты и ошибки), эффективность данной игровой технологии для реализации задач и содержания образовательной области.

При дальнейшем использовании игровых технологий педагог может заменить игровой образ, игровую ситуацию, ввести новые роли, способы взаимодействия детей и др.

Таким образом, используя предложенный алгоритм создания и совершенствования игровых технологий, педагог может решать задачи воспитания и обучения детей дошкольного возраста, получая результат, соответствующий поставленной цели.

Непосредственные примеры применения игровых технологий вы можете изучить в разделе 5 Методических рекомендаций.

