

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ В УСЛОВИЯХ ФГОС ДО

Этап дошкольного детства играет значительную роль в проявлении творческих возможностей малыша, пробуждении самостоятельности, становлении и развитии личности человека в целом. Решающим условием формирования индивидуальности ребёнка становится вхождение его в особое измерение детской деятельности. Ведущей моделью поведения и освоения мира для ребёнка, безусловно, является игра. Во время игры малыш знакомится и общается с другими детьми, учится дружить и выстраивать отношения, подражает взрослым, осваивает неизвестное, познаёт, что такое хорошо и что такое плохо.

1.СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ПО ФГОС

Значение, цели и задачи игры

В пункте 2.7 Стандарта дошкольного образования игра определяется как инструмент для организации деятельности ребёнка, его многогранного развития в социально-коммуникативной, речевой, познавательной, художественно-эстетической и физической образовательных областях. Персональные психоэмоциональные особенности малыша, его возраст, способности и склонности определяют содержательный контекст игрового процесса. Игра является ведущей деятельностью в развитии ребенка не только по времени, но и по силе влияния, которое она оказывает на формирующуюся личность ФГОС ДО указывает на конкретные особенности игрового процесса дошкольника в зависимости от возрастной категории:

Виды игр

младенческий этап (два месяца — один год) – предметная игра, знакомство с предметным миром, приобретение элементарных навыков манипуляции с предметами, близкий эмоциональный контакт с родными;

раннее детство (один-три года) – игра с комбинированными и динамическими игрушками, общение и игры с другими детьми под наблюдением взрослых;

дошкольный период (три — восемь лет) – более сложный сюжетно-ролевой формат игровой активности, коммуникативная игра с соблюдением определённых правил.

Цели и задачи игры

Пункт 4.6 ФГОС ДО оговаривает важность развития игровой деятельности в становлении социально-нормативных основ поведения ребёнка, а также в повышении эффективности образовательного процесса:

Пробуждение интереса — процесс обучения в игровой форме развлекает, доставляет удовольствие и радость, нейтрализует стрессовое

напряжение, превращает познание окружающего мира и освоение новых практических навыков в увлекательное путешествие.

Самопознание и самореализация — малыш познаёт свой внутренний мир, учится проявлять инициативность, высказывать своё мнение в общении, опираться на самостоятельность в конструировании, делать осознанный выбор рода занятий и партнёров по игре;

Формирование культуры сотрудничества — совместная игра помогает развить психологические навыки солидарности, обучает коллективной деятельности, умению слышать не только самого себя, но и партнёров по игре, является прекрасным практическим тренингом по искусству разрешения конфликтов и умению находить компромисс, воспитывает уважение к другим людям, формирует чувство справедливости и собственного достоинства;

Социализация — ребёнок учится различать реальную действительность и условную («понарошку»), развивает волевые качества самодисциплины и понимает необходимость следовать нормам и правилам;

Развитие коммуникативных навыков — малыш осваивает такой инструмент, как речь для решения проблемы взаимопонимания и передачи информации.

Игровая терапия — помогает в преодолении трудностей, возникших в какой-либо сфере деятельности ребёнка. Игрушки в такой игре уже начинают выражать особенности реального поведения людей. Ребенок показывает, как они капризничают, спорят, боятся, просят сладости, игра все полнее передает отношения

Принципы организации

свободная форма деятельности ребёнка, исключая принуждение, совершаемая ради получения положительных эмоций от самого процесса, а не только от конечного результата такой деятельности;

творческий характер, построенный на принципе инициативности, самобытной импровизации и неординарности;

эмоциональный азарт, проявляющийся в духе соперничества и конкуренции;

следование правилам, которые прямо или косвенно отражают логическую последовательность и содержательный рисунок игры.

2.ТИПОЛОГИЯ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Виды

Игры, инициаторами которых становятся сами дети (самостоятельные игры):

сюжетно-отобразительная;

сюжетно-ролевая игра;

режиссёрская постановка;

театрализованная импровизация.

Игры, рождающиеся по инициативе взрослых.

Игры с ярко выраженным обучающим характером:

дидактические игры с сюжетным рисунком;
игра-эксперимент,
игра-путешествие с поисковыми элементами;
подвижные разного уровня интенсивности;
дидактические игры с музыкальным сопровождением.
Игры, являющиеся формой отдыха или смены деятельности:
развлекающие игры;
интеллектуальные головоломки и состязания;
календарные и тематические праздники, карнавальные представления;
театрально-костюмированные;
народные игры и фольклорные традиции, пришедшие в современный мир из исторического прошлого.

Самостоятельная игра

В возрасте от трёх до пяти лет ребёнок начинает открывать для себя удивительный мир сюжетно-ролевой игры, осваивая азы ролевого перевоплощения, имитации поведения какого-либо персонажа из внешнего мира.

Базовой основой такой игры является сюжет, в этом возрасте излюбленными становятся бытовые сцены из семейной жизни. Осваивая сначала простейшие манипуляции с предметами, позже с их символическими заместителями, затем подражая социальным ролям взрослых, ребёнок совершенствует механизмы абстрактного мышления и проходит игровую практику изучения различных моделей поведения в обществе.

Сюжетно-отобразительная игра

Сюжетно-отобразительная игра появляется с трёх лет и предваряет более сложную сюжетно-ролевую. Особенностью этой игры является то, что ребёнок играет один, игровые действия сосредотачивает на игрушке, но одухотворённо отображает мир человеческих отношений, эмоции радости или разочарования, реплики спора или одобрения, поведение послушания или бунта. Таким образом, малыш не берёт на себя роль в полном объёме, но в игровых действиях по отношению к игрушке воспроизводит модель поведения, свойственную конкретному человеку.

В возрасте четырёх-пяти лет в игре по-прежнему главными персонажами остаются игрушки, но появляется более яркое эмоциональное воплощение в жестах и мимике, динамических позах самого ребёнка или предмета. Большое значение начинают приобретать так называемые игровые атрибуты, например, машина для водителя, указка для учителя, медицинский халат врача, фуражка военного и т. д.

Все дети, играя с куклами, мечтают о том, чтобы его любимые куклы, мишки и зайчики ожили на самом деле. Механические куклы на это не способны, у них есть ограниченный набор действий. А вот куклы для кукольного театра дают ребенку огромные возможности для развития целого ряда навыков и способностей

Режиссёрская игра

Режиссёрская игра наименее изученный феномен, она обладает исключительно индивидуальным характером, когда малыш, выступая в роли режиссёра и сценариста одновременно, придумывает слова для героев и сам же исполняет их роли, являясь автором и актёром в одном лице. Часто можно наблюдать как ребёнок, всецело поглощённый строительством дома или игрой с любимой куклой, разыгрывает сценки между вымышленными персонажами и, проговаривая их слова, как будто не замечает окружающих.

Виды режиссёрской театральной игры:

настольный театр картинок или устойчивых игрушек;

театр теней, когда изображения персонажей передаются с помощью подачи света на экран и тёмных фигурок;

игры с пальчиковыми картинками, которые ребёнок надевает на кончики пальцев;

импровизации с куклами бибабо, состоящими из головы и платья

стенд-книжка с переворачивающимися иллюстрациями сюжета

Театральные игры помогают развить у детей выразительность интонации, мимики, движений, воспитать чувство коллективизма, взаимопомощи

Театрализованная игра

На основе литературного сюжета дети разыгрывают в лицах какую-либо сценку с использованием костюмов или персонажей кукольного театра (напольные или куклы бибабо), может подключаться музыкальное сопровождение или пантомима, хореография, но тогда необходима помощь взрослых. Такие игры учат детей читать настроение или эмоциональное состояние другого человека по его мимике и жестам, развивают чувство эмпатии, учат понимать и чувствовать окружающих людей, следовательно, выстраивать адекватное поведение.

Кроме того, герои обычно являются сказочным воплощением добра и зла, светлых и тёмных сил, а как известно, добро всегда побеждает зло в финале сказки. Такая безоговорочная победа добра привлекает детей и становится основой жизненного оптимизма, стимулирует желание подражать положительным персонажам, которые являются воплощением чести и благородства.

Сюжетно-ролевая игра

Для старших дошкольников (6–7 лет) важным будет не обращение к игрушке, а общение с детьми, которые выполняют роли героев игрового сюжета. В этом возрасте ребёнок выходит за пределы бытовых сюжетов, его вдохновляют более широкомасштабные, «глобальные» проекты, например, полёт в космос или кругосветное путешествие, строительство железнодорожной магистрали и т. д.

Классификация сюжетно-ролевых игр:

игры на бытовые сцены из реальной жизни («дочки-матери», «поход в гости», «домашние хлопоты»), в которых основным героем является кукла;

игры на воспроизведение профессиональной деятельности людей — воспитатель, продавец, водитель, лётчик, магазин, школа и т. д.;

игры, сюжетом которых становится военная тематика исторического прошлого;

игры на тему популярных сюжетов литературных произведений, кинематографа или мультипликационных фильмов.

В начале игры нужно проявить изобретательность, придумав идею вокруг которой будут выстраиваться сюжетная канва игры с конкретными сценами и эпизодами. По мере обогащения жизненного опыта ребёнка замысел игры становится более сложным и самостоятельным, но поначалу дети младшего дошкольного возраста часто обращаются за помощью к взрослым.

Сюжетно-ролевая игра — самая сложная форма игры. Она сложна тем, что играют несколько детей, каждый в своей роли. Отношения между играющими разворачиваются как в сюжетном, воображаемом, так и в реальном плане

3. РАЗВИТИЕ В УСЛОВИЯХ ФГОС

Усложнение игрового мастерства ребёнка проходит три фазы: сначала взрослые являются инициаторами игры и авторами сюжетного замысла, затем требуется только их подсказка, наконец, ребёнок совершенствует свои игровые навыки до уровня полной самостоятельности.

Богатая фантазия ребёнка и творческая импровизация сделают игру оригинальной и разнообразной по своему замыслу, следовательно, более интересной и увлекательной.

Для того чтобы игры были действительно интересными и разнообразными требуется проведение серьёзной работы со стороны взрослых по вовлечению ребёнка в познавательную деятельность (пункт 2.6 ФГОС ДО). Эрудированный ребёнок с развитым для своего возраста пониманием окружающего мира, фонтанирует новыми идеями, вовлекая в игру новых участников и наполняя её глубоким содержанием.

Средства педагогической поддержки самостоятельных игр в соответствии с возрастом детей:

Первая младшая группа — предметная игра, построенная вокруг незамысловатого сюжета, постепенное введение ребёнка в осмысленную игру в контексте конкретной ситуации.

Вторая младшая группа — понимание условного характера игры, развитие индивидуальных умений, обучение игровому взаимодействию в малых группах.

Средняя группа — расширение диапазона игр, поддержка понимания необходимости соблюдения правил, поощрение самостоятельных действий, обогащение игрового опыта посредством усложнения сюжета.

Старшая группа — дальнейшее усложнение разнонаправленных игр в совместной с воспитателем деятельности.

Подготовительная группа — построение детского коллектива на принципах игрового сотрудничества и солидарности, поддержка инициативности и самоорганизации, включение элементов ролевого диалога, творческого фантазирования в условиях самостоятельной игровой среды.

Основные требования к эффективной организации и проведению игры

Две модели поведения взрослого:

взрослый является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и подручных средств;

взрослый включается в спонтанную инициативу детей, занимая равную позицию с остальными игроками, и может оказывать воздействие на ход игры общими для всех способами. Он может предложить новый персонаж, придумать поворот сюжета и т. д.

Большую роль в формировании представлений дошкольников о профессиональной деятельности взрослых имеют сюжетно-ролевые игры

Программы ДОУ

Задачи руководства игровой деятельностью детей:

Стимулировать игровое воспроизведение событий повседневной жизни, таким образом, добиваться знакомства с назначением предметов и освоения навыков их практического применения.

Помогать освоить умение видеть, понимать и формулировать задачу игры.

Обучать поиску разнообразных вариантов использования игрушек процессе игры.

Побуждать использование символических предметов, подменяющих объекты из реальной жизни.

Придумывать игровые ситуации с вымышленными предметами.

Формировать опыт замены некоторых игровых действий образами словесной формы выражения.

Пробуждать у детей желание находить различные варианты решения игровой задачи, используя новые комбинации с предметами.

Развивать самостоятельность в принятии решения и поиске разнообразных задач и целей игры.

Прививать игровую культуру, т. е. учить признавать право каждого участника на своё игровое пространство и уважать интересы всех игроков.

Стимулировать проявление живого интереса к играм сверстников.

Учить ставить игровую задачу самому и принимать задачу, поставленную другими.

Поощрять изобретение интересных и необычных игровых задумок.

Обучать умению договариваться.

Однако целенаправленно натаскивать детей на шаблонные игровые действия не желательно, поскольку это может губительно сказаться на проявлении свободного творчества.

Ролевое поведение ребёнка должно наполняться высоким уровнем художественной выразительности, эмоциональными средствами которой будут жесты и мимика.

Игровые образовательные ситуации

Игровые обучающие ситуации:

наглядная иллюстрация — обычно применяется в работе с младшими дошкольниками, воспитатель с помощью наглядного материала разыгрывает обыденные ситуации из реального опыта детей, демонстрируя социально допустимые нормы поведения;

обучающие упражнения — практикуется в средней группе, воспитанники принимают активное участие в проигрывании сюжета, обучаясь ролевому регулированию, управлению своим поведением;

ситуация-проблема — старший дошкольник в активном действии учится овладевать своими чувствами, находить социально приемлемый выход эмоциям, осознавать и понимать свои переживания, контролировать свои речевые реакции при взаимодействии с другими людьми;

оценка — воспитанники подготовительной группы проходят практику анализа своего поведения, пытаются давать обоснованную, аргументированную оценку своим решениям и действиям. Это финальная часть игровой ситуации, она требует квалифицированной помощи со стороны педагога.

Стержнем игровой обучающей ситуации является сценарий, вокруг которого выстраивается обсуждение: беседа, эксперимент, театральная постановка, путешествие, конструирование и т. д.

Игра эксперимент — вид дидактической игры, интерактивная форма проведения учебного занятия, во время которой организуется наглядное моделирование, имитация изучаемых явлений. Ребёнок путём экспериментально-исследовательской деятельности получает новые знания или приобретает навыки.

Социо-игровая технология для дошкольников по ФГОС

Эта технология представляет собой организацию обучения в условных ситуациях, которые помогают воспроизвести и освоить общественный опыт во всём его многообразии, т. е. знаниях, умениях, эмоциональной деятельности и социальных оценках. Проще говоря, это образование в форме развлечения, игры.

Программа нацелена на формирование таких образовательных навыков:

умение определять главное, анализировать, сравнивать;
производить операцию обобщения по группе признаков;
различать реальные события от условных;

овладение психологическими навыками самообладания, быстроты реакции на слово, развитие сообразительности.

С детьми старшего дошкольного возраста проводились образовательные игровые ситуации «Перекрёсток», «Знаки дорожного движения»

Эта современная технология является формой игрового образования, но делает акцент на социально-коммуникативную сферу развития ребёнка. Технология опирается на свободомыслие, свободу выбора и действия ребёнка с обязательным учётом предварительной договорённости и соблюдении установленных правил.

Это технология развивает навыки обмена мнениями, ведения оживлённой дискуссии, но при этом вносит деловую упорядоченность, организованность в поведение воспитанников.

Такой педагогический метод предлагает организацию работы детей в небольших группах (компаниях) в качестве оптимальной для достижения образовательных целей.

Важнейшим условием социо-игровой технологии является принцип частой сменяемости состава групп, для того чтобы избежать противопоставления «свои» — «чужие», кроме того, смена обстоятельств общения позволит ребёнку полнее раскрыть свой характер.

Правила поведения воспитателя в практической реализации социо-игровой технологии:

абсолютно исключить авторитарность и диктат, кроме тех ситуаций, которые могут представлять потенциальную опасность здоровью детей;

занимать демократическую позицию наравне со всем участниками совместной деятельности;

держат паузу невмешательства и молчания, такое поведение даст детям возможность проявить самостоятельность в решении проблемы или конфликта;

брать во внимание реальные возможности детей, но стараться расширять зоны самостоятельности, не разжёвывать знания и не давать готовых алгоритмов;

помочь ребёнку преодолеть робость и неуверенность, имея в педагогическом резерве набор упражнений, которые повысят самооценку, придадут уверенность в собственных силах;

уходить от чёткой постановки цели, более приемлемо создание условий для открытия интеллектуального и творческого потенциала ребёнка;

в проведении этапа презентации давать первое слово малоактивным детям.

Помимо бесед о правилах дорожного движения были использованы игровые образовательные ситуации, разучивание стихотворений, дидактические игры

Организация игрового пространства на основе требований ФГОС ДО

П. 3.3 предусматривает:

Для воспитанников младшей группы предметно-пространственную среду необходимо обустроить с учётом сохранения большого свободного пространства для удовлетворения потребности детей этого возраста в свободном, активном движении, таком как лазание, игра на полу.

Детям, которые перешли в среднюю группу необходимо обустроить центр сюжетно-ролевых ситуаций с ярким, интересным инвентарём, мягким уголком с уютной мебелью и игрушками. Например, замечательно будет организовать в помещении группы центр театрального искусства, «Магазин», «Больницу», «Кухню», «Салон красоты».

Предметное пространство средней и старшей группы должно наполняться конструкторами, строительным материалом, зонами настольных игр (лото, шашки, домино), разнообразными развивающими макетами, поскольку пятилетки и шестилетки создают целые игровые миры, вовлекая в них своих сверстников, обретая совместный опыт коллективного сотрудничества. Не стоит забывать, что организация пространства, в которой находится ребёнок, не должна лишать его права на уединение и спокойную сосредоточенную деятельность.

П. 3.3.5 разрешает образовательной организации самостоятельно определять игровое оборудование. Согласно требованиям ФГОС ДО набор игрушек должен пополняться постепенно, периодически меняться в соответствии с возрастом и жизненным опытом детей.