

ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ, КАК НЕТРАДИЦИОННАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Шандыба Я.
С.



**«Золотое правил» дошкольной педагогики:
«Мы должны так обучать детей, чтобы они об этом даже
не догадывались»**

(Л. Выготский)



- ***Игровые обучающие ситуации – форма совместного образовательного процесса.***

Психологическое требование: Игровая ситуация должна создавать ребенку возможность принятия на себя роли действующего в ней персонажа.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ
ТРЕБОВАНИЯ
К ОРГАНИЗАЦИИ
ИГРОВОЙ
ОБУЧАЮЩЕЙ
СИТУАЦИИ:
(ИОС)**

ИОС имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочно-литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;

в ИОС используются необходимые игрушки, атрибутика; для неё специально организуется пространство и предметная среда;

в содержание ИОС заложены дидактическая цель и воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;

ИОС проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берёт одну роль на себя и исполняет её на протяжении всей игры, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;

воспитатель руководит всей ИОС: следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.

ОСНОВНОЕ РАЗЛИЧИЕ МЕЖДУ ОБУЧАЮЩИМ ЗАНЯТИЕМ И СЦЕНАРИЕМ АКТИВИЗИРУЮЩЕГО ОБЩЕНИЯ (ИОС)

ОБУЧАЮЩЕЕ ЗАНЯТИЕ

Взрослый – «учитель»

Ребенок - объект



ИОС

**Взрослый – партнер по
общению**

Ребенок – субъект



В ЧЕМ ЦЕННОСТЬ ИОС?

1. Каждый ребенок находится в активной действующей позиции.
2. В отличие от отдельных игровых приемов и дидактических игр, ИОС можно тесно связать с текущим моментом, темой дня, недели, месяца. Ее содержание легко скорректировать, уместна импровизация.
3. Благодаря ИОС возможно решить целый комплекс воспитательно-образовательных задач.
4. ИОС повышает активность детей в ходе образовательного процесса, снижает утомляемость, формирует интерес к познавательной деятельности, развивает эмоциональную отзывчивость.
5. ИОС помогает ребенку почувствовать собственные возможности, обрести уверенность в себе.
6. ИОС способствует оптимизации образовательного процесса посредством конкретизации задач на разных областях, выделяя обучающие, развивающие и воспитательные





ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ИОС:



- 1. Ситуативный разговор воспитателя с детьми;**
- 2. Игры-путешествия;**
- 3. Игры-беседы;**
- 4. Игры-драматизации;**
- 5. Игры-импровизации.**

Влияние ИОС на речевое развитие детей

Задачи:

- Коммуникативное развитие детей и пробуждение собственной речевой активности каждого ребенка;
- Использование языковых игр, диалогов между детьми, то есть детской языковой и коммуникативной самодеятельности.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

Детям приходит письмо от Степашки, который жалуется, что не знает, как поступить с грязной скатертью после праздника. Воспитатель с детьми выясняет, что нужно, чтобы постирать, н-р, носовой платок. У каждого из детей есть тазик с водой, мыло. Воспитатель также выясняет, какие действия нужно совершить – смочить, намылить, сполоснуть, развесить на веревочку с помощью прищепок. Все действия со своими платочками дети выполняют под музыку в форме танцевальных упражнений.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

Проведение занятия в средней группе по развитию речи. Используется игровой персонаж – игрушечный утенок, которого обидели, и теперь он сильно грустит. Детям предлагается рассказать утенку, какой он красивый, хороший.

Дети по очереди берут утенка, рассматривают его, каждый составляет небольшой рассказ о нем, выделяет то, что ему больше всего понравилось в игрушке. Утенок благодарит каждого ребенка, в конце занятия говорит, что дети ему очень понравились и теперь он грустить не будет.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

В старшей группе воспитатель, подойдя к группе детей, внезапно достает бумажный фотоаппарат и «фотографирует собравшихся, а затем дарит несколько «Фотографий» с нарисованными смешными рожицами. Дети радостно удивлены.

- Этот фотоаппарат подарил мне Карлсон, - сообщает воспитатель. – Он уверяет меня, что каждый из вас, если захочет, сможет сделать себе такую игрушку. Да вот мне что-то не очень верится в это...

- А я смогу! – заявляет Ваня.

- И я! И я! Сможем! – раздаются детские голоса. Ребятам уже не терпится попробовать свои силы в конструировании фотоаппарата.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

Воспитатель, развесив на подставках картины о весне, говорит детям: «Ребята, у нас в детском саду открывается маленькая картинная галерея, и вам как старшим детям мы предлагаем стать экскурсоводами и вечером, когда придут дети средней группы, им нужно понятно рассказать, что нарисовано на картинах».

Дети начинают обсуждать, что, в какой последовательности можно рассказать о той или иной картине. Несколько детей проводят экскурсию со сверстниками, которые не только слушают, но и активно помогают «экскурсоводу» в составлении рассказа.

Вечером пятилетние дети с удовольствием слушают рассказ хозяев, которые демонстрируют картинную галерею.

**ЮТ ЧЕТЫРЕ
ВИДА
ИГРОВЫХ
ОБУЧАЮЩИ
Х
СИТУАЦИЙ:**

Ситуации-иллюстрации (с 3 лет);

Ситуации-упражнения (с 4 – 7 лет);

**Ситуации партнерского взаимодействия
(ситуации-проблемы) (с 5 – 7 лет);**

Ситуации-оценки (с 5 – 7 лет).

СИТУАЦИИ- ИЛЛЮСТРАЦИИ

СИТУАЦИИ-ИЛЛЮСТРАЦИИ, ЧАЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗУЮТ В МЛАДШЕЙ ГРУППЕ. ПЕДАГОГ РАЗЫГРЫВАЕТ ПРОСТЫЕ СЦЕНКИ ИЗ ЖИЗНИ ДЕТЕЙ. РЕКОМЕНДУЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИЛЛЮСТРАЦИИ, КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР, ИГРУШКИ.

СИТУАЦИИ-УПРАЖНЕНИЯ

- **со средней группы, параллельно с использованием ситуаций-иллюстраций предлагаются игровые ситуации-упражнения. Дети тренируются в выполнении отдельных игровых действий и связывании их в сюжет; учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.**

СИТУАЦИИ ПАРТНЕРСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ (СИТУАЦИИ-ПРОБЛЕМЫ)

- участие детей в ситуациях партнерского взаимодействия (ситуациях-проблемах), где дети усваивают основные социальные отношения, своего поведения в мире людей. Где ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их.

СИТУАЦИИ-ОЦЕНКИ

- **в старшей группе начинают использоваться ситуации-оценки, оценки со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребенку проанализировать и обосновать принятое решение, оценить его.**

ПРИНЦИП Ы

Принцип органичности игровой ситуации содержанию конкретной образовательной деятельности

Игровая ситуация не самоценна при построении обучающего процесса, она способ организации деятельности детей на занятии. В этой связи необходимо, чтобы игровая ситуация подбиралась «под материал», а не предметный материал — под ситуацию.

Принцип адекватности используемого предметного содержания

Он следует из предыдущего: игровая деятельность с учебным материалом должна быть направлена на выявление и осознание детьми существенных свойств и качеств изучаемого материала. Их усвоение в процессе игры: освоение деятельности, соответствующей сути изучаемого материала, а не просто на выполнение игровых действий «на тему материала»

Принцип интерактивности

Соблюдение этого принципа необходимо с точки зрения современных подходов к обучению ребенка любого возраста. Только в самостоятельной деятельности формируются полноценные знания и умения. Поэтому при построении игровой образовательной технологии необходимо обеспечить каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом с учетом выполняемой роли

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ**



**Игровые обучающие
ситуации
как средство развития
речи
детей раннего возраста**

Воспитатель I младшей
группы
Татьяна Викторовна
Федорова

Ранний возраст – уникальный период в жизни человека.



В игре у детей развивается смысловая сторона речи, функции сравнения и обобщения, грамматический строй, артикуляция.

ТИПЫ ИОС

- 1. ИОС с игрушками-аналогами**
- 2. ИОС с литературными персонажами**
- 3. ИОС - путешествия**

ИОС С ИГРУШКАМИ-АНАЛОГАМИ

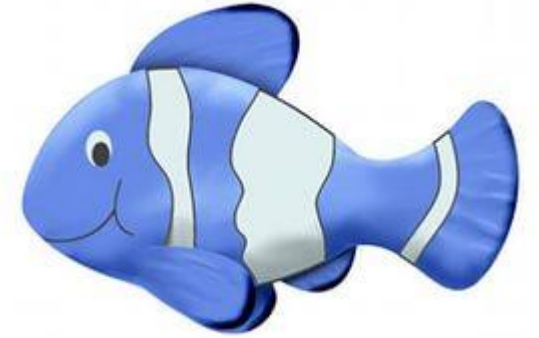
Аналоги - это такие игрушки, которые изображают объекты природы: конкретных животных или растения. Игрушечных аналогов животных множество, они существуют в самом различном исполнении (мягкие, резиновые, пластмассовые, заводные и пр.)

Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 2-3 лет можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков, выявить отличия игрушки-предмета от живого животного, если организовать одновременное их восприятие и сопоставление. С помощью таких игрушек легко продемонстрировать: что можно делать с предметом и что можно делать с живым существом, т.е. показать принципиально разные формы деятельности с живыми и неживыми объектами.



Например:

1. «Рыбки живые и игрушечные: сравнение внешнего вида».
2. «Рыбки живые и игрушечные: сравнение пове
3. «Рыбки живые и игрушечные: сравнение пове
4. «Сравнение живых и заводных рыб»
5. «Сравнение живых и заводных рыб»
6. «Живая кошка и игрушечный котенок»
7. Что ест живая кошка
8. Что ест живая кошка и как можно накормить и как можно накормить игрушечного котенка»
игрушечного котенка»
9. Игрушечный зайчик хочет узнать о жизни зайцев в лесу.
10. Школа для игрушечных зайцев.
11. Сравнение игрушечной елки с живой елью.
12. Красота живой ели и наряженной искусственной елки. Красота живой ели и наряженной искусственной елки.



ИОС С ЛИТЕРАТУРНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Данные ситуации связаны с использованием кукол, хорошо знакомых детям, которые являются персонажами литературных произведений (Петрушка, Незнайка, Буратино и многие другие). Их только увлечь детей и поддерживать это увлечение во время игры.



Наприме

«Вини – Пух идет на луг за медом»
«Вини – Пух знакомит ребят с растениями
медоносами» с растениями медоносами»
«Вини – Пух пришел к обеду»



Игровые обучающие ситуации с Незнайкой.
«Незнайка знакомится с комнатными растения»
«Что мы знаем о лете»



Игровые обучающие ситуации с Айболитом
«Айболит осматривает комнатные растения»
«Айболит рассказывает о пользе комнатных растений»
«Айболит осматривает животных – обитателей уголка природы»
«Айболит рассказывает о лекарственных растениях»
«Айболит рассказывает о здоровом образе жизни»



ИОС - ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия — это собирательное название различного рода игр в посещение леса, зоопарка, , музеи, фермы, экскурсии , поездки, походы. Посещая интересные места, дети в игровой форме получают новые знания о природе.

Например:

Путешествие в Африку

Старичок- Лесовичок путешествует по лесу

Посещение картинной галереи (выставки)

Малыши в зоопарке



**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ**

