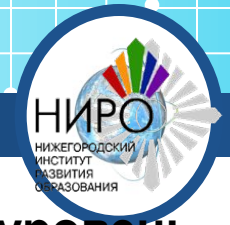




Разностороннее развитие детей в игровой деятельности

Гурова О.В. к.психол.н., доцент
кафедры теории и методики
дошкольного образования ГБОУ ДПО
НИРО

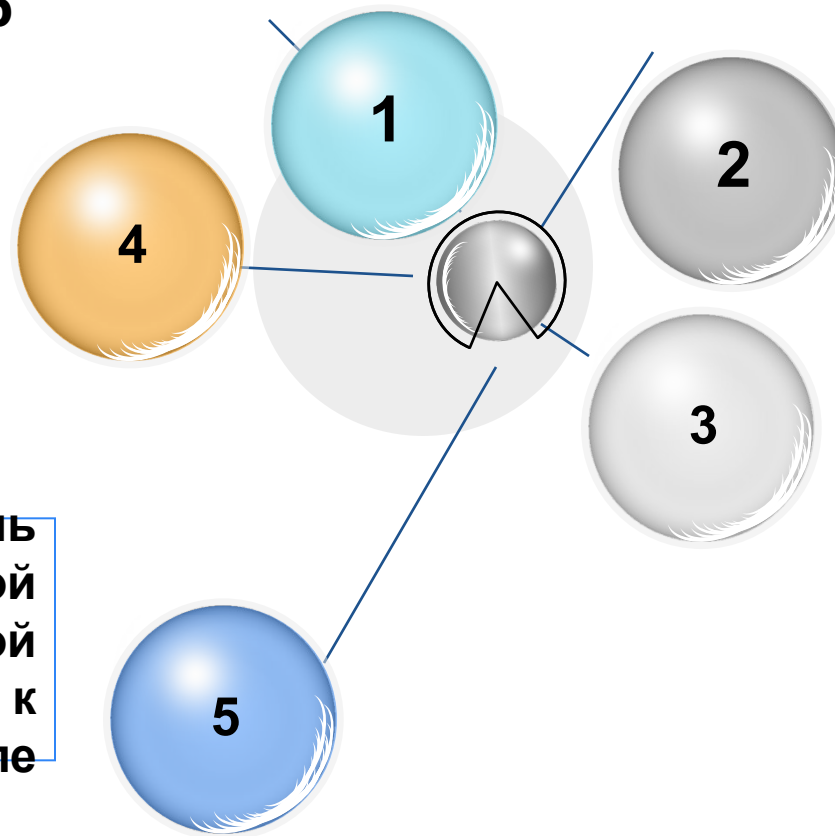
Актуальность проблемы



Игра перестала
носить
творческий
характер

Введение ФГОС
ДО

Низкий уровень
психологической
личностной
готовности детей к
школе



Низкий уровень
развития
предметной,
продуктивной
деятельности
детей

Недостаточный
уровень развития
игровой
компетентности
педагога ДОО

. Общие положения

Один из **основных принципов Стандарта:**

-реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, **прежде всего в форме игры,** познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка. (п. 1.2. (4))



II. Требования к структуре образовательной программы дошкольного образования и ее объему»

- **содержание образовательных областей** определяется целями и задачами Программы и **может реализовываться в различных видах деятельности** (общении, **игре**, познавательно-исследовательской деятельности - как сквозных механизмах развития ребенка)

Также обозначено, **какие именно игры организуются в рамках реализации программы** в раннем возрасте (1 год - 3 года) - ... игры с составными и динамическими игрушками; -

- для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры...» (2.7.)



«III. Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования»

«Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста», среди которых:

- «создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности; ...
- поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.) ...
- поддержку **спонтанной игры детей**, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства ...» (3.2.5. (2, 4))

IV. Требования к результатам освоения основной образовательной программы дошкольного образования»

«Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования: ...
проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.

активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх; ...
ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; ребёнок владеет разными формами и видами игры, социальным нормам (4.6.)



...для реализации образовательной программы, построенной на игре, **дети должны уметь играть**. Для того чтобы выполнить свою ведущую роль и действительно стать средством развития ценных личностных качеств, **сама игра должна иметь определенный уровень развития, соответствующий возрасту»**
(Смирнова Е.О)

Игра как деятельность ребенка и игра как педагогическая форма



Рассматривая воспитательное значение игры, мы имеем в виду игру как форму воспитания, как средство для решения определенных воспитательных задач по отношению к детям дошкольного возраста. *Между тем даже в учебной педагогической литературе игру в ее педагогическом значении часто смешивают с игрой как возрастным проявлением ребенка.*

Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам»

(Усова А.П. Педагогика игры и ее насущные проблемы. // Дошкольное воспитание, 1963, №1)

Использование игры как педагогической формы



Анализ исследований ученых и практик показывает, что большинство детей имеют низкий уровень развития игры

В этих условиях:

- использование игры как педагогической формы в ряде случаев может оказаться неэффективным (дети будут подменять дидактические задачи игровыми, результативность образовательной деятельности будет низкой)

- ряд целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного образования не может быть достигнут при низком уровне развития игровой деятельности ребенка

(Трифонова Е.В)

Последствия подмены самодеятельной игры игровыми формами



- ❖ Недостаточная социальная компетентность детей, **неумение наладить отношения со сверстниками , невозможность самоорганизации детей**, зависимость от взрослого, от среды: дети теряют способность и желание чем-то занять себя.
- ❖ Трудности коммуникации: **бессодержательное общение** (т. к. контекст общения создает совместная деятельность), детям неинтересно общаться друг с другом
- ❖ Снижение энергичности детей, их желания активно действовать. При этом **возрос эмоциональный дискомфорт, аффективная напряженность**
- ❖ Несформированность **воображения и внутреннего плана деятельности**, выраженная ориентация на наглядность воспринимаемой информации, **детям трудно воспринимать информацию на слух**, отмечается **снижение любознательности**
- ❖ Недоразвитие **воли и произвольности**, ситуативность поведения, недоразвитие мотивационно-потребностной сферы

Ограниченные возможности сюжетной игры для решения разного рода учебно-предметных задач были показаны в исследовании Л.И. Элькониновой (1979): до определенного возраста многие реальные дидактические задачи в сюжетной игре ребенок решает в условном плане («понарошку»).

«Ролевая игра не может выполнять никакие дидактические функции».

Только после того, как игра может реализовываться в вербальной форме (Е.Е.Кравцова), возможно включение сюжетных (сюжетно-дидактических) игр в процесс обучения. До этого момента – используются только **игровые приемы**, мотивирующие ребенка на продуктивную или иную деятельность и делающие эту деятельность осмысленной. (Е.В.Трифонова)

Проблемы использования игры как формы образовательной работы



Подмена дидактической игры игровыми упражнениями, т.е. игнорирование **игровой задачи** при педалировании **дидактической, образовательной**. «В дидактической игре дидактизм должен быть на уровне автодидактизма, но автодидактическая игра у нас очень слаба, она слабо развивается практикой и совершенно недостаточно разрабатывается педагогической наукой». Если игра не автодидактична, то она быстро попадает в разряд игровых упражнений: «Взрослые охотнее всего изобретают игровые упражнения». (Психология и педагогика игры дошкольника. – М.: Просвещение, 1966. – С. 341)

Подмена собственно детской игры игровыми формами, что приводит к парадоксальной ситуации **депривации (угнетения) игры на фоне ее тотальной эксплуатации**. (Е.В.Трифонова)

Игра характеризуется



- **инициатива** в реализации игры исходит от самого ребенка: *ребенок свободен в постановке или выборе **игровых задач***
- целостностью - от мотива до способа действия (*ребенок играет, **потому что** он этого хочет, он играет **в то**, во что хочет, и играет **так**, как хочет*).
- эмоциональной насыщенностью, удовольствием от **процесса**, а не от **результата**.
- **развивается** и меняет формы по мере развития (*от развернутой внешней предметной деятельности до свернутой внутренней деятельности*). В сформированном виде может существовать как действие в составе других видов деятельности.

- ❖ «Расхождение видимого и смыслового поля» = **Воображаемая (условная) ситуация** (Л.С.Выготский)
- ❖ «...типичное для игры своеобразное соотношение смысла и значения не дано заранее в ее условиях, но **возникает в самом процессе игры**» (А.Н.Леонтьев)
- ❖ «Центральным в игре является выполнение роли, взятой на себя ребенком» (Д.Б.Эльконин)

Воображаемая ситуация



Часто мы путаем **воображаемую ситуацию**, которая должна разворачиваться в игре самим ребёнком, и **сценарий**, уже придуманный кем-то и только воплощаемый ребёнком в собственной деятельности».

Новикова Т.С. Значение игры для формирования учебной деятельности. // Журнал практического психолога. 2005. № 6. – С. 73.

Игра, в которой есть воображаемая ситуация, последовательно называлась в отечественной педагогике: **творческой сюжетно-ролевой, самодеятельной.**

Анализ исследований ученых и практики показывает, что сюжетно-ролевая игра до сих пор в ряде случаев воспринимается как «организуемая взрослым» (по данным исследований Е.В.Трифоновой)

Что формируется в игре?



Специфическое развивающее влияние сюжетно ролевой игры изучено в настоящее время явно недостаточно ..., но проведению дальнейших исследований в этой области мешает смещение развития детей в игре, через игру и при помощи игровых приемов. Возникает ложное впечатление, что игра воспитывает «всё на свете».»

(Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // /Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста. – М., 1978, с. 35)

О значении игры для разностороннего развития дошкольника



«...у многих педагогов нет личной убежденности в том, что именно игра обеспечивает своевременное и полноценное развитие дошкольника»
Скоролупова О.А

Основная задача создания условий «поддержки спонтанной игры детей, ее обогащения» (ФГОС ДО п. 3.2.5.) – формирование ценностного отношения к свободной самостоятельной детской игре



и значимые с точки зрения успешности обучения ребенка в школе:

- ❖ 1. Внутренний план деятельности
- ❖ 2. Знаковая деятельность (знаковая функция сознания)
- ❖ 3. Произвольность поведения и деятельности
- ❖ 4. Децентрация (преодоление эгоцентрической позиции)
- ❖ 5. Познавательный мотив как основа учебного мотива
- ❖ 6. Способность к организации самостоятельной и совместной деятельности

Нужно ли учить детей играть?



«Игре надо учить, особенно в раннем детстве, об этом следует заявлять достаточно смело. Но учить можно по-разному. Нельзя построить образец, который должен получиться в итоге развития, и навязать его ребёнку. Прежде всего, это не получится, а если и получится, то не будет игрой. Игра превратится в занятие».

(Ф.И.Фрадкина. В кн.: Психология и педагогика игры дошкольника. – М.: Просвещение, 1966. – С. 290)

Если организованных игр **не будет вовсе** – современный ребёнок может не получить необходимого игрового опыта. Если работа педагога **ограничится только** организацией подобного рода игр – ребёнок так и не научится играть сам

1. Правильно определить **место игры** как образовательной формы и игры как ведущей деятельности в режиме дня.
2. Понимать, использовать законы **развития игровой деятельности** на каждом возрастном этапе развития детей.
3. Использовать грамотную **методику** педагогической поддержки игровой деятельности.
4. Уметь грамотно создавать в образовательном процессе условия для формирования игровой деятельности детей

Место игры в образовательном процессе



- ❖ **Образовательная деятельность в рамках занятий** (*непосредственно-образовательная деятельность*) – организация дидактических игр в соответствии с содержанием образовательной работы по образовательным областям
- ❖ **Организация культурных практик** (*образовательная деятельность в режиме дня*) – проведение досуговых, подвижных, театрализованных игр, игр с правилами, организация совместных с педагогом сюжетных игр.
- ❖ **Самостоятельная деятельность** – педагогическая поддержка самодеятельных детских игр (сюжетно-ролевых, режиссерских, игр-экспериментирований), а также организуемых по инициативе самих детей игр с правилами, подвижных, досуговых, народных

Закономерности развития игры в дошкольном возрасте. Концепция Д.Б.Эльконина



1 этап

- От рождения до трех лет
- Предметная игра

2 этап

- От трех до шести лет
- Сюжетно-ролевая игра

3 этап

- От шести до семи лет
- Игра с правилами

Закономерности развития игры в дошкольном возрасте. Концепция Л.С.Выготского – Е.Е.Кравцовой



| Вид игры | Способы задания воображаемой ситуации |
|------------------|--|
| Режиссерская | Соединение предметов по смыслу |
| Образная | Образ |
| Сюжетно-ролевая | Две взаимно дополнительные роли |
| Игра с правилами | Правило |
| Режиссерская | Соединение предметов по смыслу |

Методики педагогической поддержки игры



1. Методика комплексного руководства играми детей (С.Л. Новоселова, Е.В.Зворыгина, Н.Ф.Комарова).
Обучение детей игре строится на основе на основе логики развития игры, поэтапного формирования ее как деятельности
2. Методика обучения детей игре (Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова).
Формирование игры детей осуществляется на основе прямого обучения ребенка взрослым способа отображения окружающего мира.
3. Развитие воображения детей в игровой деятельности (Г.Г. Кравцов, Е.Е.Кравцова, Е.Л.Бережковская).
Обучение детей игре строится в контексте целенаправленного поэтапного развития воображения с учетом логики и закономерностей его развития.

Игровая компетентность педагога:

- ❖ создание педагогом полноценной развивающей образовательной среды;
- ❖ деликатное, тонкое руководство играми детей, чтобы они чувствовали себя субъектами игры;
- ❖ создание педагогами препятствий, проблем, чтобы дети их преодолевали;
- ❖ способность педагога создавать развивающую предметно-пространственную среду, соответствующую требованиям ФГОС ДО и специфическим особенностям развития разных видов игровой деятельности детей;
- ❖ способность педагога играть, управлять своей игрой, использовать ее во вспомогательных целях, уметь грамотно осуществлять диагностику детских игр и планировать свою деятельность по развитию игры и ребенка в ней.

Создание развивающей предметно-пространственной среды (ФГОС ДО)



- насыщенность среды;
- ❖ трансформируемость игрового пространства;
- ❖ полифункциональность среды и игровых материалов (наличие предметов-заместителей, мягких модулей, ширм);
- ❖ доступность среды, игровых материалов, возможность использовать все элементы игрового пространства;
- ❖ вариативность среды (наличие микропространств для разных видов игр);
- ❖ безопасность среды (соответствие всех элементов среды требованиям надежности и безопасности для психологического здоровья).

Для детей **раннего – среднего дошкольного возраста** целесообразно помещать в среду предметы-заместители

среднего – старшего дошкольного возраста целесообразно создавать модульную среду, которая является большим конструктором, из которого можно делать разнообразные постройки для игры, среда может быть «заместителем», ее элементы могут обозначать все, что требуется детям по сюжету игры

старшего дошкольного возраста целесообразно создавать модульную и «макетную» среду (Е.В.Трифонова)

Самодельная игрушка в педпроцессе ДОО



Разнообразие проявлений режиссёрской игры: игры с предметами-заместителями





Игровой макет-элемент развивающей предметно-пространственной среды



- Представляет собой вариант организации обобщенной многофункциональной среды, позволяющей организовать игру на разные темы и сюжеты.

- Удобен для организации игр, продолжающихся в течение длительного времени (игра в среде, создаваемой ребенком «здесь и сейчас» чаще всего разрушается и не возобновляется). Позволяет организовать структурно сложные сюжетные игры.

- Позволяет ребенку найти максимально комфортное для него место в ходе общей совместной деятельности (одни дети активно развивают сюжет, действуя игрушками или реализуя ролевые диалоги, другие комментируют происходящее и предлагают советы по дальнейшему развитию сюжета, третьи активно включаются в создание предметной среды игры, четвертые наблюдают; при этом дети легко меняют свою позицию в игре, свободно переходя от одной деятельности к другой).

- Позволяет организовывать различного рода игры (на историческую или географическую тематику), в которых практическое применение знаний детей способствует их переводу с поверхностного уровня ознакомления на глубокий уровень понимания. (Е.В.Трифонова)

Проблемы диагностики игры

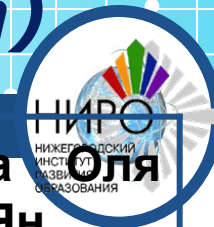


- ❖ эпизодическое проведение диагностики педагогами на уровне описания игр
- ❖ непонимание назначения, показателей, процедуры проведения диагностики игр;
- ❖ отсутствие глубокого анализа диагностических материалов и интерпретации полученных материалов для последующего планирования и коррекции воспитателем педагогической деятельности.

ПРОВЕДЕНИЕ ДИАГНОСТИКИ ИГРЫ ПОЗВОЛЯЕТ:

- ❖ на научно обоснованном уровне контролировать своевременность формирования игровой деятельности каждого ребенка, определять соответствие игры оптимальному уровню, возможные варианты отклонений от него;
- ❖ своевременно индивидуализировать, корректировать создание условий с учетом уровня развития игры каждого воспитанника, а также зоны его ближайшего развития;
- ❖ определять степень эффективности педагогической деятельности по развитию игры каждого воспитанника и группы в целом.

Диагностика игры (Н.Ф.Комарова)



| Показатели развития игры Содержание игры | имена Ян | |
|---|-------------|---|
| 1.Замысел игры появляется а) с помощью взрослого; б) самостоятельно 2.Разнообразие замыслов 3.Самостоятельность при постановке игровых задач а) ставит взрослый б) самостоятельно | - | - |
| Способы решения игровых задач 4.Разнообразие игровых действий с игрушками | + | + |
| 5.Наличие игровых действий с предметами-заместителями а) с помощью взрослого; б) самостоятельно 6. Наличие игровых действий с воображаемыми предметами а) с помощью взрослого; б) самостоятельно | - | + |
| 7.Принимает роль, разнообразие, выразительность ролевых действий, наличие ролевых высказываний (беседы) | + | - |
| Взаимодействие детей в игре. 12.Вступает во взаимодействие а) со взрослыми; б) со сверстниками | - | + |

Проблемы планирования игровой деятельности детей



- ❖ планируется тематика игр детей (игровая деятельность), которая не связана с работой воспитателя по ознакомлению воспитанников с окружающим;
- ❖ отсутствует система в календарном планировании: не планируются задачи на обогащение содержательной стороны игры, обогащения игрового опыта, формирование положительных взаимоотношений между детьми, на развитие личностных качеств детей;
- ❖ не реализуется в календарном планировании принцип индивидуального подхода;
- ❖ не вносятся коррективы в планирование воспитателем педагогической деятельности, исходя из результатов диагностики игр детей;
- ❖ не прослеживается динамика в календарных планах в части усложнения задач по обогащению игрового опыта как отдельных детей и группы детей в целом.

Основные требования к календарному планированию



- ❖ В календарном плане планируется деятельность воспитателя, а не деятельность детей. Планируются задачи руководства игрой и методические приемы, направленные на реализацию этих задач.
- ❖ Планируемые задачи направлены **на обогащение содержательной стороны игр детей, формирование у них предметных и ролевых способов решения игровых задач, развития положительных взаимоотношений между детьми, самостоятельности творчества.**

Примерные варианты планируемых задач

Обогащение игрового опыта

- ❖ Побуждать Колю, Ваню, Таню использовать обобщенные действия с игрушками в играх.
- ❖ Побуждать ... самостоятельно использовать предметы-заместители для игр, изображенные на плоскости (на столе)
- ❖ Побуждать ... вариативно использовать в играх знакомые предметы в качестве заместителей.



Контактная информация:

603122, г.Нижний Новгород, ул.Ванеева, 203

**Кафедра теории и методики
дошкольного образования**

E-mail: ktmdo@yandex.ru

Телефон: (831) 417-58-89