

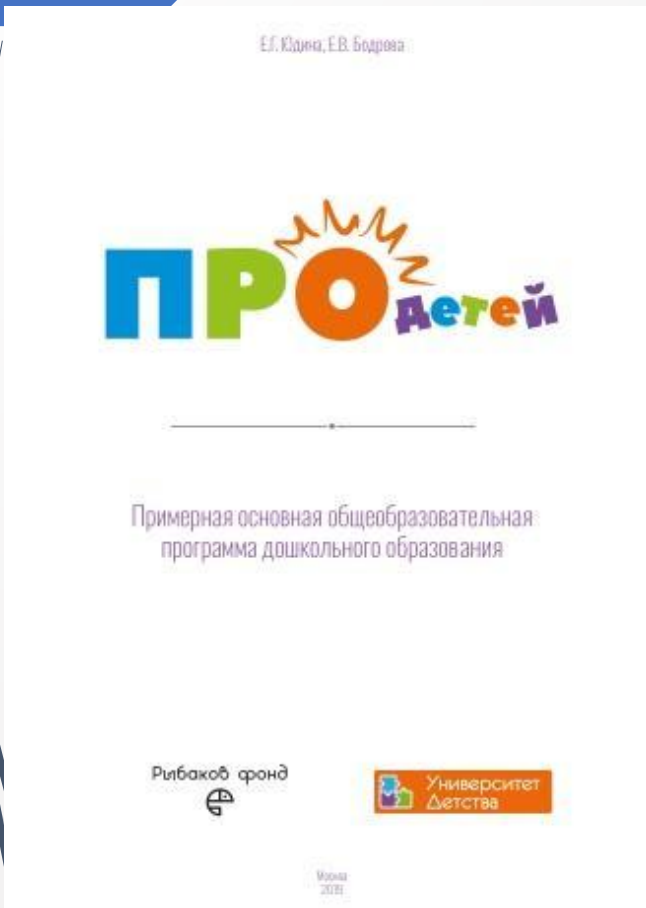
Использование игры как формы образовательной работы

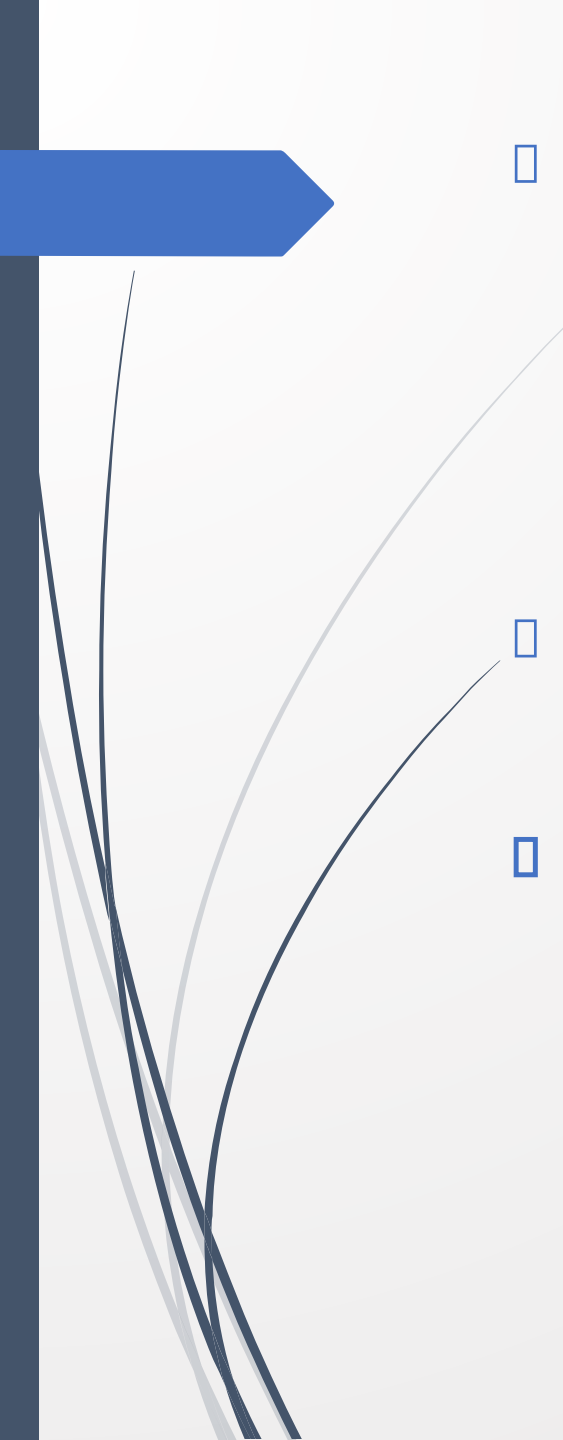
Программа "ПРОдетей"


Аннотация


Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования «ПРОдетей» ориентирована на детей 3–7 лет и опирается на культурно-исторический подход к образованию, разработанный Л. С. Выготским, его коллегами и последователями. Программа «ПРОдетей» носит комплексный характер, полностью соответствует требованиям ФГОС ДО и обеспечивает развитие ребенка во всех образовательных областях, его позитивную социализацию и индивидуализацию, охрану и укрепление его физического и психического здоровья.

Программа отдает предпочтение не фронтальным формам обучения, а совместным видам деятельности, в которых дети осваивают основы саморегуляции в процессе планирования и контроля своих действий и действий партнеров. Педагоги формируют у детей логическое мышление, коммуникативные и социальные навыки, способность к ответственному, самостоятельному выбору.



- 
- Детская игра является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника и находится в центре программы «ПРОдетей» как самостоятельная ценность. Образовательный процесс строится на собственной активности детей, что делает обучение интересным для ребенка и обеспечивает школьную готовность на основании включения ребенка в ролевые игры, игры с правилами, продуктивные виды деятельности и т. д.
 - Высокая степень индивидуализации образовательного процесса делает возможным успешное применение программы для различных категорий детей – от одаренных до детей с ОВЗ.
 - **ПРОдетей: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Е.Г. Юдина, Е.В. Бодрова. – М.: Рыбаков Фонд; Университет детства, 2019. – 136 с.**

- 
- Хотя школьная подготовка не является центральной целью программы, по мере включения ребенка в специфические виды активности (ролевые игры, игры с правилами, продуктивные виды деятельности и т. д.) формируются предпосылки для перехода к учебной деятельности.
 - Сюжетно-ролевая игра предстает в Программе не только как контекст развития и обучения детей дошкольного возраста, но и как специальный предмет формирования со стороны педагогов и семьи, поскольку овладение развитыми формами игры способствует развитию личности ребенка, его коммуникативных и познавательных способностей, а также физическому, художественному и речевому развитию.
 - В центре Программы находятся педагогические методики и образовательные технологии по поддержке развитой сюжетно-ролевой игры, что наряду со специальными активностями, направленными на амплификацию социальных, коммуникативных, познавательных и продуктивных компетенций, позволяет детям усвоить культурные способы действия (специфически человеческие «инструменты» разума, которыми пользуются взрослые) и реально овладеть собственной деятельностью. Все детские активности, включенные в Программу, предполагают вовлечение в игру детей, находящихся на разных уровнях развития, за счет встроенной разноуровневой педагогической поддержки

- 
- Для обеспечения индивидуализации дошкольного образования в Программе используются следующие методы и основанные на них методики: метод организации центров активности в предметно-пространственной среде группы детского сада; метод планирования; метод распределенной регуляции совместной деятельности детей (ко-регуляции); метод символического действия; методика планирования игры и работы в центрах активности; методика моделирования письма; методика работы в малых группах и в парах.
 - Особенности предметно-развивающей среды в программе «ПРОдетей» определяются важностью развития у дошкольников навыков ролевой игры. Дети могут организовывать игру не только в одном отведенном для этого центре активности, но также и в других центрах, что напрямую влияет как на наполняемость центров, так и на их расположение в пространстве группы.
 - Сюжетно-ролевая игра, несмотря на свою ведущую роль в детском развитии, не рассматривается как имманентно присущая всем детям дошкольного возраста. Она не появляется и не развивается сама по себе, хотя детям очень нравится играть и, конечно, у дошкольников присутствуют все предпосылки для развития игры. Однако без определенной поддержки такая деятельность не осуществится, причем уровень развития игры зависит от конкретных аспектов социальной ситуации развития ребенка, в частности от применения взрослым определенных способов опосредствования игры.


Планирование игры

Сначала воспитатель спрашивает каждого ребенка, во что он хочет играть и какую роль исполнять, поощряя детей к обсуждению друг с другом игровых сценариев и образов.

Старшим детям педагог задает более конкретные вопросы, касающиеся их сценария: какой игровой материал им понадобится, чем они могут заменить недостающие предметы и пр. Делая планирование обязательным, воспитатель помогает ребенку концентрироваться на роли и связанных с ней правилах.


С младшими детьми планирование часто происходит в устной форме. Однако оно более эффективно в случае, когда дети пытаются изобразить свой план в форме рисунка или пробуют записать его. Во-первых, пока ребенок рисует, он уделяет своему плану больше внимания и лучше продумывает детали игрового сценария. Во-вторых, наличие плана в виде изображения, символов или букв напоминает ребенку о его намерениях и помогает регулировать собственное поведение, а также поведение партнеров по игре.

По мере того как игра приобретает более развитую форму, необходимость в педагогической поддержке планирования постепенно снижается и дети начинают самостоятельно обсуждать свои роли и действия. В результате игра становится продолжительной, с более разнообразными сценариями. Старшие дошкольники создают развернутые планы, дети зарисовывают или записывают последовательность эпизодов, диалогов персонажей и т. д.



Для формирования развитой формы игры важно, чтобы дети обладали достаточными знаниями о той или иной теме. Для этого воспитатель проводит реальные или виртуальные экскурсии, читает книги, показывает видеосюжеты, приглашает гостей, которые делятся увлекательными историями. Чтобы обеспечить успешное применение в игре новой информации, воспитатели проводят групповую драматизацию, в ходе которой учат детей использовать ролевую речь и жесты, присущие тому или иному персонажу. Подобно любому скаффолдингу, групповые драматизации проводят чаще в период, пока игра у детей не развита. По мере развития игры необходимость в групповых драматизациях сокращается и в конце концов отпадает.

Стоит отметить, что в случае присутствия в группе детей с ограниченными возможностями здоровья, а также двуязычных детей групповые драматизации следует проводить чаще, поскольку это поможет максимальному вовлечению в игру всех детей, в т. ч. тех, у которых есть трудности с игрой, связанные с социальной ситуацией их развития.



Место игры в образовательном процессе в течение дня

Поскольку планирование игры требует от детей не менее 10 минут очень сосредоточенной работы, желательно, чтобы перед началом игрового блока у ребят была возможность размяться и подвигаться (не стоит приступать к игре по плану, если перед этим дети долго сидели).

Игру по плану лучше проводить в начале дня, а свободную игру (без планирования) — как в первой, так и во второй половине дня.


Если позволяет погода и оборудование игровой площадки, то игру по плану и игру без планирования следует совмещать с прогулкой: в этом случае дети проведут больше времени в игровом процессе. Очень важно, чтобы 60–65 игровых минут ничем не прерывались.




Процедура проведения игры по плану. Программа «ПРОдетей» предлагает различные варианты проведения игры. Описанная ниже процедура относится к тому периоду развития темы, когда дети уже ознакомлены с ее содержанием и подготовили игровой материал.

- 1. Игровые упражнения проводятся на ковре со всей группой или в двух подгруппах непосредственно перед началом планирования работы в центрах или игры.

Упражнения для малышей знакомят детей с символическим использованием предметов-заместителей. Одно из таких упражнений — игра «Чем еще это может быть?». Воспитатель пускает по кругу какой-нибудь предмет и спрашивает, чем он может быть. Предмет может быть хорошо знаком детям (чашка, карандаш, тарелка и т. п.) или представлять собой абстрактное геометрическое тело (куб, шар, конус). Дети передают предмет друг другу, называя и показывая, как он может быть использован понарошку (например, бумажная тарелка может выступать в качестве «пиццы», «руля» или «колеса»). Ребенок не только называет, но и показывает новое предназначение предмета, совершая с ним соответствующее действие, при этом совсем неважно, если некоторые дети повторят то, что уже говорили и показывали другие ребята. Это упражнение полезно проводить перед введением новой игровой темы, когда требуется показать и рассказать, как тот или иной предмет можно в ней применить («Если мы строим космический корабль, как мы будем использовать эту тарелку?»). Дети решают, какой из предложенных вариантов им больше понравился, и впоследствии действительно будут использовать предмет в этом качестве (например, делать из бумажных тарелок циферблаты приборов, иллюминаторы и пр.).

- 
- Другой вид игровых упражнений для малышей — демонстрация простейших игровых эпизодов с их последующим повторением. После просмотра видеосюжета или прослушивания книжки про больницу дети могут поупражняться в придумывании коротких диалогов между пациентом и врачом, пациентом и медсестрой или пациентом и фармацевтом.
 - Игровые упражнения для старших детей обычно включают в себя групповое обсуждение различных вариантов сценариев. Основой служат сюжеты книг и фильмов, к которым дети придумывают свои варианты. Иногда в историях появляются персонажи и события из различных книг и фильмов (например, дети захотят поселить в волшебном замке и Золушку, и Белоснежку и будут обсуждать, как эти два персонажа уживутся друг с другом).
 - 2. Планирование работы в центрах или игры проводится одновременно со всей группой или с двумя подгруппами.
 - 3. Дети играют или занимаются в центрах, которые они выбрали, в соответствии с составленными планами.
 - В зависимости от темы и конкретной роли ребенок может оставаться в одном центре на протяжении всей игры (например, в роли кассира) или перемещаться между центрами (например, в роли покупателя, посещающего разные магазины).

- 
- Воспитатель наблюдает за игрой и при необходимости включается в процесс на короткое время. Очень важно, чтобы воспитатель выполнял педагогическую задачу развития игры и не отвлекался на другие педагогические задачи, не связанные непосредственно с разыгрываемыми сюжетами. Если он выступит в роли посетителя ресторана и сделает заказ «официанту», это не разрушит сюжет, а наоборот, даст игре дополнительный толчок. Однако взрослому не стоит поправлять «официанта», который неправильно произнес название блюда: это разрушит игру
 - 4. Дети убирают за собой игрушки и предметы, которыми они пользовались во время игры, и готовятся к следующему режимному моменту.
 - Помочь малышам справиться с этой задачей может проигрывание аудиозаписи песенки, которая в течение года звучит только во время уборки. По длительности песенка должна соответствовать времени, отведенному на уборку (3–5 минут), иметь быстрый темп и состоять из нескольких легко запоминающихся куплетов. Дети смогут по куплетам определять, сколько у них осталось времени до конца уборки.


Игровые темы. Знакомство детей с игровыми темами

- Программа «ПРОдетей» предполагает, что каждая тема может продолжаться в течение 3–5 недель. Длительность одной темы зависит от того, насколько долго можно поддерживать интерес детей к ней. Опыт показал, что воспитателям легче планировать длительные темы, потому что у них больше времени, чтобы подготовиться и внести необходимые дополнения в зависимости от того, как разворачивается та или иная тема
- В чем преимущество такого планирования тем? За неделю детям бывает трудно познакомиться с новым материалом и создать свои сюжеты и материалы для игры. Кроме того, когда каждую неделю начинается следующая тема, дошкольникам трудно переключиться на совершенно иной материал, а для закрепления старого возможности не предоставляется. Бывает и так, что дети быстро освоили какую-то тему (например, она не является вполне новой: ребята уже играли с этим сюжетом или изучали что-то похожее). В этом случае тему не стоит продолжать, следует перейти к новой.

Выбор темы. То, насколько дети будут увлечены игрой, в большой степени зависит от того, во что они играют. Понятие «игровая тема» отличается от понятия «тема» или «проект», хотя может быть связано с ними по содержанию. Игровую тему можно развивать внутри «привычных» тем (например, времена года, праздники) или же внутри проектов, выбранных на основе интересов.

**Примеры игровых тем, которые можно
развернуть внутри неигровых**

Центр активности	Наполнение
Транспорт	Аэропорт Железнодорожный вокзал Авторемонтная мастерская
Здоровье	Фитнес-центр Больница
Животные	Зоопарк Зоомагазин Приют для животных Ветеринарная лечебница
Новый год	Покупка подарков (торговый центр) Кондитерская фабрика Игрушечная фабрика
Динозавры	Палеонтологический музей (раскопки)
Растения / живая природа	Ферма Садовый центр Кемпинг



Какие темы могут способствовать зарождению и разворачиванию зрелых форм ролевой игры?

Прежде всего те, которые позволяют детям принять на себя множество разных ролей, причем эти роли могут вступать между собой в различного рода взаимодействия.


Другой признак удачно выбранной темы — наличие у детей некоторых начальных знаний о теме или возможность ввести детей в тему за достаточно короткое время (свезить их на экскурсию, прочесть книгу, показать видео и т. д.).

Полезно развивать внутри темы мини-темы и сценарии, включающие в себя различных персонажей. Таким образом, одна тема удовлетворит интересы максимального количества детей

При выборе темы следует ориентироваться на возраст дошкольников и степень развития у них игровых навыков. Поначалу лучше предлагать темы, тесно связанные с непосредственным опытом детей: «Семья», «Магазин», «Больница» и т. п. По мере развития игровых навыков список тем расширяют и пополняют менее знакомыми: «Музей», «Авторемонтная мастерская», «Аэропорт» и т. п. Наконец, более опытные игроки могут основываться на литературных произведениях и фильмах и играть в космические станции, средневековый замок, пиратский корабль и т. д.

При выборе новой темы нужно учитывать следующие моменты:

- 1. Насколько ее содержание известно детям? Является ли оно полностью новым или частично строится на основе содержания предыдущих тем? Во втором случае при ознакомлении детей с темой лучше использовать элементы уже известного содержания. Например, если ребята до этого играли в магазин, а следующая тема — «Музей» или «Зоопарк», то в одном из центров следует оставить «мини-магазин», похожий на магазин сувениров, которые обычно есть в музеях и зоопарках.
- 2. Будут ли элементы новой темы присутствовать во всех центрах и если да, то в каком виде? Ответ на этот вопрос зависит от того, много ли детей выразили интерес к данной теме, а также от того, в каких активностях заинтересованы дети (например, если в группе наиболее популярен центр строительства, то ребята начнут строить и в других центрах). Существенным моментом является также и уровень развития игры в группе. Многие ли дети способны к совместной игре? Кто предпочитает играть в одиночестве? Кто испытывает трудности в общении (например, у ребенка наблюдается задержка речевого развития или двуязычие)? В зависимости от этих и других факторов воспитатель по-разному наполняет центры материалами, связанными с текущей темой.



Педагогическая поддержка самодеятельных (спонтанных) игр


Критерий игры (как отличить игру от «не игры»)

		Игровой мотив (А.Н.Леонтьев)	
		+	-
Роль (Д.Б.Эльконин)	+	Самодеятельная сюжетно-ролевая игра	Организованная сюжетно-ролевая игра
	-	Игры-экспери- ментирования	Не игра

Игра как деятельность

- Характеризуется 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).
- Характеризуется 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.
- В игре как деятельности формируются **ОСНОВНЫЕ ВОЗРАСТНЫЕ НОВООБРАЗОВАНИЯ**

Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам




□ **Спонтанная игра (самодеятельная)** - это прирождённая, полная радости своеобразная деятельность ребёнка, которая происходит не ради какой либо внешней цели, а для собственного удовольствия. Игра для ребёнка - это обстоятельства, в которых он чувствует себя свободно, раскованно, эмоционально возвышенно. Именно в такой непринуждённой ситуации, не заметно для себя, без напряжения и усталости дети приобретают социальный опыт, учатся думать, работать, творить.

□ **Спонтанная игра (Самодеятельная)** - это деятельность ребёнка, которая **возникает по его инициативе тогда, когда ему захочется, с теми предметами, какие больше нравятся, и заканчивается, когда ребёнок наиграется.**

Спонтанные игры необходимы для того, чтобы повысить жизненный опыт и улучшить уже приобретённый. Играя в одну и ту же игру несколько раз, ребёнок всё лучше и лучше переигрывает её, добавляя новые варианты, игра становится всё более разнообразной и яркой.

□ **Для поддержки спонтанной игры важным фактором является:** обогащение предметно - пространственной среды в соответствии с возрастом (разнообразные конструкторы, костюмы, маски и т. д.)



Главный принцип Стандарта–сохранение уникальности и самоценности дошкольного детства как важного этапа в развитии человека.


□ Сегодня дошкольное образование признано вернуть в детство игру.

Ту самую, самодеятельную, спонтанную, творческую, возникающую и развивающуюся по собственной инициативе детей.

В которой ребёнок учится общаться, взаимодействовать, с помощью которой он познаёт мир, отношения объектов и людей этого мира.

Эта игра, в которой ребёнок «примеряет» на себя разные роли.

□ **Формирование самодеятельной игры у старших дошкольников происходит в самостоятельной игровой деятельности, однако отсутствие системы работы по формированию самодеятельной игры делает этот процесс затруднительным**





Существует два критерия самодеятельной (или спонтанной) игры:

- Наличие роли
- Наличие игрового мотива (то есть самостоятельно инициированной деятельности)


Пока мы вовлекаем ребенка в игру, ее нельзя назвать самодеятельной. Это организованная педагогом игровая деятельность. Но в тот момент, когда ребенок берет в руки инициативу, начинает развивать сюжет, придумывать роли, игра становится самодеятельной.


Самодеятельная (спонтанная) игра – это уникальная деятельность ребенка, мотив которой лежит в ней самой. Суть самодеятельной игры – в ее процессуальности, в этом же заключается ее развивающее значение

- 
- Следует различать понятия «инициатива в игре» (ею обладает тот, кому принадлежат цели, способы и средства реализации данной игры) и «инициатор игры» (тот, кто начал или предложил игру, но не определяет вид игры). Взрослый может инициировать игру, передав затем инициативу ребенку. И если случится момент, когда инициатива взрослого будет подхвачена, и ребенок заиграет самостоятельно, игра перерастет в самодеятельную или спонтанную.
 - С другой стороны игра может быть несамодетельной, даже если ребенок играет в нее самостоятельно – например, игра в пирамидку или пазлы, где цель (собрать кольца в определенном порядке или собрать из частей общую картинку) уже заложена в самой игре, а не определяется ребенком.

- 
- В целевых ориентирах ФГОС указано, что ребенку нужно создать условия для проявления инициативы и самостоятельности. Проблема безынициативности детей очень серьезна. Только проявляя инициативу и обладая самостоятельностью, ребенок сможет поставить собственные цели. Ребенок по природе активен, ему надо реализовывать себя.
 - Игра учит ребенка ставить цели. Учит быть самостоятельным. Мотивы, цели, способы исполнения – вот единство трех компонентов.
 - Очень часто в детском саду мотивы и цели ставит педагог, ребенку остается только способ исполнения.
 - Вернуть ребенку единство всех трех компонентов очень важно, и идеальной формой для этого является самодеятельная игра.


- 
- Ребенку необходимо взаимодействовать со сверстниками. Ребенок учится выстраивать отношения так, чтобы и его, и интересы другого ребенка были соблюдены. Такое же условие содержится внутри самодеятельной игры. Ведь только так самодеятельная сюжетно-ролевая игра будет продолжаться. Ребенок должен обладать развитым воображением. Развитое воображение предполагает сформированность внутреннего плана действий – способность представить себе ситуацию и мысленно преобразовать ее. Только в самодеятельной игре формируются знаковые действия и способность к моделированию.
 - Преодоление эгоцентрической позиции также происходит в игре. Пиаже сказал, что ребенок видит окружающий мир только со своей точки зрения. Принимая на себя игровую роль, ребенок меняет свою точку зрения и смотрит на мир с других точек зрения. Здесь также силен и познавательный компонент. Если ребенок чего-то не знает, то он выходит из игры, узнает, а затем снова погружается в игру. Игра и познание перемежаются волнообразно. Я ищу знания, потому что они нужны мне. А учебная деятельность вырастает на основе познавательного мотива. Именно здесь и лежит прочная взаимосвязь дошкольного детства и школьного возраста.


- 
- Сегодня специально организованные игры вытесняют из педагогического процесса самодеятельную игру. Как правило, взрослый занижает требования к ребенку, занижает зону его ближайшего развития.
 - Если ребенок играет с детьми старшего возраста, картина меняется. За счет постоянных вовлечений старшими детьми младших – разворачивается невероятно сильная игра, организовать которую взрослый не способен.



Основной посыл ФГОС ДО – амплификация (обогащение) условий развития дошкольников. Поэтому на третий раздел Стандарта – «Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования» педагогам следует обратить особое внимание. Именно в этом разделе среди **условий**, необходимых для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста (п. 3.2.5), называются:

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

- 
- **Распределение разных видов игр** по видам деятельности в течение дня может быть организовано следующим образом.
 - · **Непосредственно-образовательная деятельность будет включать в себя разнообразные дидактические игры в соответствии с содержанием образовательной работы по соответствующим областям.**
 - · **Образовательная деятельность в режиме дня предполагает организацию досуговых, подвижных, театрализованных игр, игр с правилами, а также организацию совместных с педагогом сюжетных игр, способствующих обогащению игрового опыта детей. Здесь воспитатель выступает как игровой партнер, носитель игровой культуры, которую передает детям в процессе совместной деятельности.**
 - · **Свободная деятельность сопровождается организацией педагогической поддержки самодеятельных детских игр (сюжетно-ролевых, режиссерских, игр-экспериментирований), а также организуемых по инициативе самих детей игр с правилами, подвижных, досуговых, народных. воспитатель поощряет проявления разнообразной игровой активности, инициативности, самостоятельности; предоставляет возможность свободного выбора тематики, партнеров, способов и средств реализации собственной деятельности. Так создаются условия для формирования возрастных новообразований.**



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

□ Новикова Т.С



Проблемы использования игры как формы образовательной работы

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»). Вывод исследования: **«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.

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 (самообучения), но автодидактическая игра у нас 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».

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