

ШКОЛА ПЕДАГОГИЧЕСКИХ НАУК *«Игра ребенка – ведущий вид деятельности»*

С момента принятия ФГОС ДО прошло достаточно времени. Его положения перечитывались, осмыслились, внедрялись в работу ДОУ, отражались в тезисах конференций, текстах статей, положениях примерных программ... К сожалению, в ряде случаев правильные и точные комментарии по-прежнему остаются без внимания, а привычные или новые заблуждения благополучно “перетекают” в современные условия, продолжая множить далеко не безобидные в итоге ошибки.

Предлагаю назвать ведущий вид деятельности:

- Ведущая деятельность (ВД) (ввел Блонский) — это та деятельность ребенка в рамках социальной ситуации развития, выполнение которой определяет возникновение и формирование у него основных психологических новообразований на данной ступени развития.
- Ведущие виды деятельности - те виды деятельности человека, которые в соответствующем возрасте или в данный период жизни человека являются для него главными, основными, вызывают наибольший интерес и наиболее заметно влияют на его психологическое развитие. Чем старше ребенок, тем больше видов д-ти он осваивает. Но разные виды д-ти оказывают разное влияние на развитие.

Ведущий вид деятельности в разные периоды:

- Младенчество – непосредственное эмоциональное общение. Раннее детство – предметная деятельность. Дошкольный возраст – игра. Младший школьный возраст – учебная Деятельность.
- Подростковый возраст – интимно-личностная (Эльконин), общественно-полезная. Юношество – учебно-профессиональное, поиск смысла жизни, личностное самоопределение “Кто Я?”. Ведущая деятельность (ВД) порождает центральные новообразования. (Выготский)
- Игровая деятельность – ВД детей дошкольного возраста, характеризующаяся воспроизведением в специфической форме действий и отношений взрослых.
- Задача воспитателя – помочь детям в организации игры, развить интерес к разным профессиям. Расширить кругозор ребенка, привить уважение к труду. Не предлагать готовые сюжеты игр, а развивать детское воображение, самостоятельность, пусть дети свободно выражают свои мысли и чувства. В высказываниях великих педагогов – К.Д. Ушинского, А.С. Макаренко игра рассматривается как самостоятельная творческая деятельность детей.

Рассмотрим важнейшую ведущую деятельность дошкольника-игру. Как правильно встроить её в образовательный процесс с учётом требований ФГОС ДО и найти ей подобающее место? Какие следует создать для неё условия? Как определить хорошо или плохо играют дети?

В последние годы появляется всё больше работ, где: подчёркивается принципиальная разница между игрой как педагогической формой и игрой как свободной самостоятельной деятельностью ребёнка. Но это различие всё еще недостаточно осознаётся педагогами.

Вопрос: верно утверждение: 1. Игра как детская деятельность. 2. Игра как образовательная форма. (разделить педагогов на две команды, используя приём социоигровой технологии по цвету). Педагоги в каждой подгруппе обсуждают, доказывают свою точку зрения.

Педагоги зачастую не понимают разницы между игрой как специфически детской деятельностью и игрой как образовательной формой. А из тех, кто согласен, что это совершенно разные ипостаси игры, достаточно тех, кто убеждён, что ведущая роль в развитии ребёнка принадлежит именно игре как образовательной форме. Вывод: игра

такими педагогами будет использоваться как средство обучения и воспитания. Организованная игра в таких условиях становится преобладающим видом деятельности, а время на подлинно ведущую деятельность-самодетельную игру-сокращается вплоть до полного исчезновения. Но педагоги продолжают утверждать: “Да мы только и делаем, что играем с нашими детьми”.

ЗБР и ЗАР отличие друг от друга (раздаточный материал)

Зона ближайшего развития-понятие, введённое Л.С. Выготским. Характеризует процесс подтягивания психического развития вслед за обучением. Эта зона определяется содержанием таких задач, которые ребёнок может решить лишь с помощью взрослого, но после приобретения опыта совместной деятельности он становится способным к самостоятельному решению аналогичных задач.

Зона актуального развития – совокупность представлений, знаний, навыков, умений, личностных качеств, которыми ребенок уже овладел и может пользоваться без посторонней помощи. Зона актуального развития определяется по уровню общего развития, степени сформированности тех или иных качеств, прочности усвоенного человеческого опыта, творческого применения приобретенного.

Игры бывают разные. Многие носят обучающий характер. Инициатива принадлежит взрослому, даже в том случае, когда ребёнок начинает играть в игру самостоятельно т.к. изначально цели, способы, средства реализации данной игры принадлежали взрослому. А для ребёнка такая игра выступает ситуацией обучения, которое согласно общеизвестному положению Л.С.Выготского, ведёт за собой развитие. Обратим внимание, не обеспечивает его, а именно создаёт для ребёнка ЗБР, создаёт возможность развития. Является его потенциальным стартом. Актуальным ЗАР же стартом процессов развития-его движущей силой-выступала и выступает только самостоятельная деятельность субъекта.

Фраза: Учить-учиться. Чтобы понять разницу, сопоставим значение слов: учить и учиться. Можно сколько угодно учить с нулевым результатом. Положение меняется кардинально, если ученик сам начинает учиться-учить себя. Становится субъектом собственной деятельности. (взрослый тоже). В дошкольном детстве этот механизм действует так же: поэтому только в самодетельной, идущей от инициативы самого ребёнка-игре у него формируются необходимые для перехода на следующий этап возрастные новообразования и ряд соответствующих целевых ориентиров, прописанных в стандарте. Именно поэтому самодетельная детская игра и выступает ведущей деятельностью дошкольника, не только ведёт за собой развитие, но и обеспечивает его.

Непонимание этой разницы, бездумное словосочетание “игра - ведущий вид деятельности” наблюдается повсеместно, причём не только у педагогов-практиков, но и в выступлениях и публикациях специалистов.

Работаем по ФГОС ДО (практическое задание найти п.3.2.5 зачитать компетенции)

(п. 3.2.5. ФГОС (компетенции) поддержка спонтанной игры детей, её обогащение, обеспечение игрового времени и пространства)

Реклама метод литературы.

Автор статьи журнала Екатерина Трофимова “Детский сад от А до Я” приводит печальный пример: менее года назад состоялась конференция “Профессионализм воспитателя как необходимое условие введения ФГОС”. Одна из секций была посвящена игре: “Игровая компетентность воспитателя: проблемы и решения”. Что само собой очень знаково и правильно. Е.О.Смирнова чётко расставила акценты на том, какие игры определяют развитие ребёнка и не должны ущемляться, а какие не могут называться развивающими, ведущими т.к. решают другие задачи. Однако из выступлений назывались и компьютерные игры-ведущим видом деятельности. Обыгрывание предметов-игрой.. “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” Т.С.Новикова.

При всех своих плюсах, они не могут заменить и не должны подменять самостоятельную свободную “спонтанную” детскую игру. В компьютерной игре невозможно предоставить ребёнку поле для огромной внутренней работы по самостоятельному воссозданию и преобразованию игровой-воображаемой ситуации! Без умения самостоятельно строить воображаемую ситуацию, изменять её в соответствии с условиями, у ребёнка не сформируется внутренний план, возможность действовать в уме. В интернете можно много найти видеороликов, в которых показаны “сюжетно-ролевые игры” (как заявлено в названии), а на самом деле абсолютные постановочные действия. К игре отношения не имеющие. Изобилует фотографиями не слишком весёлых детей, рассаженных по стульчикам и изображающих пассажиров корабля или стоящих рядом с весами, изображая “продавца”, играющих в магазин.

Видеоролик вопросы к детям, в какие игры вы играете все вместе в детском саду?

Ответ: Нет. Как?! Неужели воспитатели не устраивают с вами общие игры?

Ответ: общие устраивают, а настоящие нет... Грустно констатировал ребёнок.

А теперь пойдём во двор и будем играть по-своему!

Этот пример и их уже достаточно “как не надо” подходит к пониманию и организации детской игры. А как надо, давайте разбираться.

Обращаемся к ФГОС ДО: реализация программы должна происходить “...в формах Специфических для детей данной возрастной группы. Прежде всего, в форме игры, познавательной и исследовательской д-ти в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребёнка”.

Ново это? Нет, педагоги используют самые разнообразные дидактические игры, которые сопровождают образовательный процесс. Успешно и виртуозно их применяют, решая те или иные образовательные, развивающие, воспитательные задачи. (познавательные, подвижные, музыкальные, речевые, игры-драматизации, игровые приёмы, формы подачи материал и т.д.). Но всё ли надо “упаковывать” в игровые рамки?

Дискуссия. Все задачи могут быть решены через игру? (неприспособленность к обучению, где требуется произвольность внимания, память, способность к преднамеренным действиям). Подчинение игры задачам обучения наносит детям ущерб, приводит к исчезновению самостоятельных игр и снижает познавательную мотивацию, которая является основой формирования учебной деятельности.

Для реализации образовательной программы, построенной на игре дети должны уметь играть.

Классификация игры. Игра должна иметь определённый уровень развития, соответствующий возрасту (уровни игры).

Раздаточный материал уровни развития игры. Педагоги анализируют по возрастам.

Учитывает ли это стандарт? Безусловно. Он в обязательном порядке требует от педагога обеспечения условий “...для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, что подразумевает помимо прочего (П. 3.2.5 ФГОС ДО) поддержку спонтанной игры детей, её обогащение, обеспечение игрового времени и пространства.

С обеспечением игрового пространства более или менее понятно. В каждой группе представлена предметно-пространственная среда. С обеспечением игрового времени сложнее! Одна из жалоб воспитателей: с детьми некогда играть!

А что касается поддержки спонтанной игры и особенно её обогащения, здесь у многих возникают проблемы и серьёзные. Наиболее часто воспитатели считают: не вмешиваться в игру (играют и играют, главное без драк и ссор).

Как встроить игру в образовательный процесс?

“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”. Фрадкина Ф.И.

Алгоритм системы встраивания игры в целостный образовательный процесс.

Самодеятельные игры не возникают сами собой, но “обучение” игре носит специфический характер (отличный например: от изо- деятельности).

Определить место игры как образовательной формы и как ведущей деятельности в режиме дня и структуре программы.

Следует понимать специфические задачи развития игровой деятельности на каждом возрастном этапе.

Использовать грамотную методику педагогической поддержки игровой деятельности.

А сейчас разберём каждый из этих пунктов.

Место игры. Распределение разных видов игр по видам деятельности в течение дня.

Как всё успеть? Не так сложно, когда для каждого типа игр будет выделено своё время в режиме дня.

Образовательная деятельности в рамках занятий

ФГОС ДО. Образовательная деятельность может продолжаться в течение всего времени пребывания ребёнка в ДОУ (на прогулке. Во 2половину дня, с отдельными детьми или подгруппами. Выступая носителем игрового опыта, воспитатель передаёт его детям в ходе совместных сюжетных игр, лучше с теми, кто желает (не фронтально). Воспитатель как партнёр, но наиболее опытный. Подобная деятельность представляет собой организацию разнообразных культурных практик, о которых говорится в стандарте. В процессе таких игр дети обогащают и расширяют палитру своего игрового опыта, узнают новые игры, получают возможность выбора наиболее предпочтительных для них и т.д.

В режиме выделяется специальное время для самостоятельной деятельности (до занятий и во вторую половину дня), именно это время для свободной спонтанной самодеятельной игры. Однако это время для воспитателя “не свободно”. Он наблюдает, оценивает уровень развития игры, при этом фиксируя, продумывая, какие моменты необходимо включить в следующий раз в совместные разыгрываемые сюжеты, чтобы обогатить игровой опыт детей, помочь в развитии сюжетных линий.

Ориентиром для оценки служит успешность решения тех образовательных задач, которые связаны с формированием игровой деятельности.

Т.о. свободная игровая деятельность сопровождается организацией педагогической поддержки самодеятельных детских игр (сюжетно-ролевых, режиссёрских, игр-экспериментирований), а также организуемых по инициативе самих детей игр с правилами.

Специфические задачи развития игровой деятельности.

Работа по педагогической поддержке самодеятельной игры воспитанников

Как уже сказано, педагог в каждой возрастной группе решает задачи полноценного развития по пяти образов. областям и задачи, связанные с поступательным развитием и усложнением самой игровой деятельности воспитанников.

Самые основные первоочередные задачи:

Ранний возраст: приобщение к разным играм: предметным (в т.ч. с составными игрушками и динамическими игрушками), простейшим сюжетным, подвижным; перевод предметных действий в действия смысловые в контексте игровой ситуации.

2-я младшая группа: обогащение игрового опыта детей через совместные со взрослыми игры (индивидуальные и малыми подгруппами), формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, понимания условности игровой ситуации.

Средняя группа: освоение и развитие ролевого поведения, поддержка игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, подвижным, досуговым, театрализованным, народным играм.

Старшая группа: обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета, по организации предметного пространства собственной игры через совместные с

воспитателем игры подгруппами, создание условий и поддержка самостоятельной игры детей, приобщение детей к разным видам игр.

Подготовительная к школе группа: формирование и педагогическая поддержка детского коллектива, как играющего детского сообщества, поддержка самостоятельности и инициативы при выборе и реализации детьми игр разных видов; поддержка перехода к играм-диалогам, играм-фантазированию, играм в самодельной предметной среде.

Эти задачи исключительно направлены на становление и развитие самостоятельной игры детей, они не сопровождаются никакими дополнительными дидактическими задачами (если возникает необходимость включить дидактическую задачу в игру-только в совместной игре, не в самостоятельной). В самостоятельной игре инициатива от детей, действуют самостоятельно, ставят свои игровые задачи, реализовывают их в собственной д-ти.

Пример: объединение детей разных возрастов очень перспективно, дети играют вместе, старшие организуют диалог, мало ориентируются на возможности ребёнка (в отличие от взрослого-им свойственно занижать возможности детей) и в тоже время они не могут сильно “оторваться” от них, что создаёт ЗБР для игровой деятельности+эмоциональное и личностное развитие.

Методика педагогической поддержки игровой деятельности.

Педагоги опираются на 4 известные методики педагогической поддержки игровой деятельности:

Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.-метод поэтапного формирования способов игры.

С.Л.Новосёлова Е.В.Зворыгина, Н.Ф. Комарова, Е.И Касаткина-метод комплексной поддержки самостоятельных игр. О.Акулова, О.Солнцева-педагогическая технология организации сюжетно-ролевых (режиссёрских и пр.) игр детей.Н.Ф Губанова методика поддержки и развития игры.

На практике что мы наблюдаем: (некоторые используют какую-либо методику, другие свою собственную, а некоторые никакой, считают, что детей не надо учить играть.

Метод комплексной поддержки самостоятельных игр (позднее о нём писали О.А.Скоролупова, Л.В.Логинова -2005г, Е.И.Касаткина -2007 Н.Ф.Комарова - 2010, 2012г, Е.В.Трифорова, Р.А.Иванкова, И.А. Качанова-2014г

Остановимся на наиболее важных его аспектах. Метод включает 4 компонента:

1. Обогащение опыта и знаний детей, расширение их представлений об окружающем;
2. Обогащение игрового опыта (формирование игровых действий, способов осуществления игры);
3. Создание развивающей предметной среды;
4. Активизирующее общение взрослых с детьми.

1. Обогащение опыта и знаний детей, расширение их представлений об окружающем.

С.Л.Новосёлова “Игра-это практическое (т.е. в действии) размышление ребёнка об окружающей его действительности”. Приведу пример: ребёнок играет с разными игрушками: отбери у него игрушки, но игра может продолжиться, т.к. он играет со своим образом мира. Со своим знанием об этом мире, своим реальным жизненным опытом в самых разных его проявлениях. А можно и наоборот завалить ребёнка игрушками (например “Ферма”, “Морские пираты”), но если он смутно представляет, что с ними можно делать, игры не будет. Т.к. нет опыта. Поэтому если мы хотим, чтобы дети играли мы должны задаться вопросом а с чем они будут играть? (живое знание). Смысл игры в том, что она позволяет действовать практически там, где реальная жизнь недоступна (книги, фильмы, рассказы взрослых и пр.). Непревзойдённой по своему развивающему эффекту остаётся детская художественная литература (чтение книг с продолжением, особенно остросюжетных произведений-особенно в старшем возрасте для самостоятельных игр). Но этого недостаточно, если у ребёнка будут знания, много впечатлений получит, но недостаточно опыта или он беден, то это не даст возможности его знаниям воплотиться в игре. Эту задачу решает второй компонент.

2. Обогащение игрового опыта (формирование игровых действий, способов осуществления игры);

Общая линия развития игровых умений всем известна:

Младший возраст: становление ролевого (игрового) действия

Средний дошкольный возраст: развитие ролевого (игрового) поведения

Старший возраст: формирование планового начала при реализации игрового замысла. (Н.Я Михайленко, Н.А. Короткова: формирование способов творческого сюжетосложения)

Проведение ребёнка через эти этапы. Чтобы каждый раз открывали и усваивали новый, более сложный способ её построения, представляет собой целенаправленное формирование игры, а точнее-игровых способов действий.

Где реализуется

В ходе совместных игр с более старшими детьми или взрослыми (актуально для малышей.

Им требуется показ, помощь в согласовании игровых действий)

Игры более старших детей нельзя пустить на “самотёк”, т.к. им нередко требуется помощь в организации игры, усложнении и развитии сюжетов;

Нельзя форсировать события, предлагая новые и новые игры, “дайте детям поиграться”.

Этот термин применим не только к дошкольному возрасту. Но и к каждой конкретной игре в отдельности. Каждый ребёнок имеет индивидуальный темп усвоения тех или иных содержаний, проживание событий, овладение умениями в разных играх.

Для реализации игрового опыта нужна игровая предметная среда. Следующий компонент метода.

3. Создание развивающей предметной среды;

ФГОС предъявляет особые требования к среде, игровая среда-неотъемлемая часть развивающей предметно-пространственной среды, красной нитью требование соответствия особенностям каждого возрастного этапа (п.3.6.3. ФГОС ДО) соблюдение принципов. Педагоги зачитывают принципы из ФГОС.

Основные требования к игровой среде:

Младший возраст. Динамические игрушки, игрушки-орудия(каталки, сачки, палки и т.д.), разнообразные дидактические игрушки, направленные на формирование сенсорных эталонов, обобщённые по образу сюжетных игрушек и разнообразной атрибутики, сомасштабной этой игрушке (фигурки людей, животных, соответствующая мебель, посуда и т.д). Особое значение имеет введение предметов-заместителей, (бруски, бросовый, а в среднем возрасте поделочный материал (принцип полифункциональности); показать как с ними играть).игрушка служит побудителем игры, в зоне доступности все игрушки,

Средняя группа. Более разнообразные по тематике образные игрушки. Многообразные игрушки для перевоплощения (шапочки, фартуки, платки, халаты и т.д.). Обязательно иметь не детализированные костюмы, а их элементы, которые позволяют именно почувствовать себя в образе. С этого же возраста необходимо менять игровые уголки на варианты обобщённой предметно-игровой среды. (это может быть модульная среда, а также средства оформления игрового пространства: ткани, ширмы, укромные уголки (принцип полифункциональности и трансформируемости). Исследования 80-х г. (Н.-Э.Т. Гринявичене) показали, что строгое зонирование приводит к типизации игры, игра ритуализируется, замыкается в рамки заданной взрослым регламентации. Модульная среда максимально эффективна при наличии сюжетных игрушек.

Старший дошкольный возраст. Остаётся максимально обобщённой. Принимают участие в создании предметно-игровой среды самостоятельно, создают фигурки героев своей игры, целые города жителей. В дело идёт весь бросовый материал (лоскуты. Фантики, пробки и т.д..создают квартиры в коробке для маленьких кукол. Игрушки сделанные руками детей-самодельные должны широко использоваться в игре. А не только стоять на выставке. Умение создать игрушку самому - это умение создать орудие своей деятельности, это умение организовать собственную д-ть в соответствии со своими потребностями.

Но даже в самой замечательной среде детям всегда нужна вовремя оказанная помощь носителя игровой культуры: подсказанная идея, продолженный сюжет, новый персонаж или новый поворот развития событий. И следующий компонент метода позволяет решать эти задачи.

4. Активизирующее общение взрослых с детьми.

Этот компонент направлен на побуждение к самостоятельному применению детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

Обычно помощь воспитателя нужна в 3-х случаях: Активизация начала игры. Помощь в случае заминок, пауз в процессе игры. Необходимость перевода игры к более сложным формам

Каждая игровая задача должна быть ответом не на вопрос “Как это было?”-детализация игры. А “Что будет дальше?”. Если наблюдения за играми показывают, что сюжеты игр повторяются практически без изменения, не происходит их развития, то требуются специальные усилия педагога для обогащения содержания детских игр. В таких случаях педагог может включиться в игру со своим персонажем. Подыграть, а затем предложить детям новые игровые задачи, создать “кульминационные моменты” и предоставить их разрешать самим детям.

Тактика: младшим лучше задавать вопросы, помогающие им ставить и решать новые игровые задачи. Старшим детям (В.И.Логинова, Е.Е.Кравцова) “мешать игре”. Т.е. создавать критические ситуации, провоцировать на поиск новых игровых задач. Вообще в самодеятельные игры старших дошкольников лучше не вмешиваться. Исключения составляют случаи, когда дети сами приглашают в игру или игра на глазах разваливается. Если такого нет, то все необходимые педагогические воздействия лучше отложить на время проведения организованных сюжетных игр, в рамках которых можно показать детям варианты развития сюжетных линий. Всё, что надо дети перенесут в свою игру сами.

Таким образом, будет ли игра у дошкольника ведущим видом деятельности, зависит и от нас, педагогов. А для этого нужно совершенствовать своё педагогическое мастерство, уметь организовать и обогатить игровую деятельность ребёнка, выделить время и место для игры в течение дня, вовлечь дошкольника в игру и достичь её уровня в соответствии с возрастом ребёнка.

Литература.

1. Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду.-М.: Издательство “Скрипторий 2003”, 2010.-160с.
2. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей.-СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010.-176с.
3. Трофимова Е. Как организовать игровую деятельность // Журнал “Детский сад от А до Я” №5/2015.- С.4-22