

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ РУКОВОДСТВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ ДЕТЕЙ

Беляева А. А.

обучающийся магистратуры,

Анисимова А. А.

обучающийся магистратуры,

Тюняева Т.В.¹

кандидат педагогических наук, доцент,

ФГБОУ ВО Мичуринский ГАУ

Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматривается технология взаимодействия взрослого и ребенка в структуре игровой деятельности. Рассмотрены направления организации сюжетно-ролевой игры. Акцент сделан на проблему управления игровым процессом.

Ключевые слова. Игра, деятельность, технология, развитие, управление.

¹Тюняева Т.В. t.tunyaeva@yandex.ru

Дошкольный период жизни ребенка – этап усвоения общественного опыта, важный период становления личности. В эти годы ребёнок приобретает первоначальные знания о социуме. У него начинает формироваться личное восприятие общих понятий, определённое отношение к труду, вырабатываются навыки и привычки поведения, складывается характер.

Основной вид деятельности детей младшего дошкольного возраста – игра, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребёнка: его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость и т. д. В ходе игры создаются наиболее благоприятные условия для развития всех сторон личности ребенка, в том числе для воспитания эмоциональных качеств. Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности.

Кроме того, игра – это своеобразный свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. Игра – особая форма деятельности, отличительными чертами которой являются выполнение действий и переживание чувств в воображаемом плане. Сюжетно-ролевыми называют игры, которые создаются самими детьми, активность в игре детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета[3, с.54].

В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (Л.С. Выготский, А. В.Запорожец, А.Н.Леонтьев, Д.Б. Эльконин).

К игре ребенка побуждает стремление подражать конкретным персонажам, воплощать свои мечты, реализовать свои переживания,

возникающие в различных жизненных ситуациях, в которые ребенок прямо или косвенно оказывается включенным.

В организации сюжетно-ролевой игры можно выделить несколько направлений.

Сторонники первого исторически возникшего направления (В.П.Арсентьева, Л. В. Артемова и др.) выделили два этапа в организации игры.

На первом осуществляется опосредованное руководство через косвенные приемы воздействия (реплики, вопросы, ответы) и тематические наборы игрушек и игрового оборудования для сюжетно-ролевых игр «Семья», «Магазин», «Больница» и др.

Роль воспитателя в организации сюжетно-ролевой игры авторы этого направления сводили к следующему:

- наблюдение за играми, влияние на их содержание, обогащение содержания, развитие сюжета;
- приучение к коллективной игре через создание правильных взаимоотношений между детьми;
- создание необходимых условий для игр (достаточное время, удобство, правильно подобранные игрушки);
- изучение интересов, переживаний, характера детей, а также их уровня развития.

Данный подход ориентирован на самостоятельное овладение детьми игровыми умениями, что в условиях одновозрастной группы современного дошкольного учреждения малоэффективно [1, с.17].

А.П. Усова – создатель второго направления в организации детской игры – полагает, что объектом педагогического воздействия должны быть детские реальные отношения, возникающие в ходе коллективных игр и связанные с формированием у детей качеств общественности. По ее мнению, необходимо управлять формированием реальных отношений, организуя детей с учетом их интересов и возрастных возможностей. [4,

с.64]. Концепция А. П. Усовой получила дальнейшую научно-практическую разработку (Т.В. Антонова, О. М. Гостюхина, Р.А. Иванкова, Т. А. Репина, И. Б. Теплицкая и др.).

Ролевая игровая деятельность – этап развернутой сюжетно-ролевой игры. Ребенок уже может использовать роль как средство совместного развертывания сюжета, т.е. умеет воплощать в своих действиях содержание разнообразных ролей и обозначать свою роль для партнера. Установление множественных связей между ролями требует овладения более сложными способами ролевого поведения: сменой образа в ходе игры и изменением ролевой позиции в зависимости от смены роли партнером [2, с.117].

В процессе игры продолжается обучение, но более важным является возможность воздействия на ребенка, более полное понимание личности участника, не только как мыслящего, но и как чувствующего и активно действующего, включенного в события, приближающиеся к реальным. В игровом поле ребенок с удовольствием перевоплощается, «примеряет» разные социальные роли, осознает при этом общественные нормы поведения, которые необходимо соблюдать в реальной действительности. Проживая ту или иную роль, ребенок обогащает память новыми знаниями, знакомится, при умелом руководстве со стороны старших, с новыми понятиями, вырабатывает конкретные умения, получает практический опыт.

Наиболее ценно, когда за ребенком в ходе игры закрепляется роль «первой скрипки», он выполняет самостоятельную свободную деятельность. Ребенок сам определяет сюжет игры, легко импровизирует, проявляет активность, учится анализировать свои действия и действия других участников. Сюжетно-ролевая игра – самостоятельная деятельность детей, и воспитатель не может заранее предвидеть все приемы руководства ею, как это делается при подготовке к проведению игр с правилами.

Своеобразие детской деятельности требует и своеобразных приемов управления. Важнейшее условие успешного руководства творческими играми – умение завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это

достигается только в том случае, если взрослый (педагог или родитель) относится к игре серьезно, с уважением относится к интересной выдумке, с искренним интересом, понимает замыслы детей, их переживания. Задача взрослого «соответствовать» замыслу ребенка – режиссера и профессионально относиться к импровизационным находкам ребенка.

Игра возникает в том случае, когда у ребенка имеются яркие, конкретные представления о каком-либо событии или явлении, которое ему интересно и которое оказывает на него большое эмоциональное воздействие. Например, малыш, катаясь на велосипеде, предлагает поиграть в «полицейских». Ребенок часто с родителями ездит на автомобиле, объем элементарных знаний, связанных с движением по городу, у него сформирован. Ребенок придумывает условия игры, сам распределяет роли, себе берет ведущую роль – он полицейский. Он догоняет вымышленного нарушителя дорожного движения, просит его представить документы, внимательно их просматривает, принимает решение о выборе меры наказания. Затем продолжает патрулирование, вдруг резко останавливается, оказывается, впереди светофор. Ребенок, транслируя нормы поведения на дороге, терпеливо ждет разрешающего сигнала светофора, и продолжает движение. В этой импровизированной игре у ребенка формируется способность творческого подхода, элементы рефлексии. Каждая игра способствует воспитанию не одного, а нескольких качеств вызывает разнообразные эмоциональные переживания. Важно, чтобы у ребенка воспитывались такие качества личности как доброжелательность и дисциплинированность, справедливость и интеллигентность. Ребенок самостоятельно готовит весь необходимый для игры «инструментарий». Это важно, так как означает, что ребенок проводит предварительный анализ планируемой игры, мысленно моделирует виды предстоящей деятельности, создает конструкторов возможных игровых ситуаций, развивая, таким образом, творческое воображение.

Должен ли и может ли воспитатель вмешиваться в игру? Конечно, может, ведь ребенку свойственно стремление к совместным действиям, но степень вмешательства должна определяться по ходу развития событий. Взрослый должен сориентировать ребенка на разъяснение смысла игры партнерам – взрослому или сверстнику. Управление игровым процессом должно сопровождаться пониманием игровых замыслов. Являясь участником игры, воспитатель всегда имеет возможность уточнить желания детей, показать различные способы организации игры. Свои оценочные суждения в процессе игры взрослый должен выражать в форме советов, рекомендаций, пожеланий. Такая технология предъявления требований в опосредованной форме с одной стороны, не вызывает протеста, раздражения, неприятия со стороны ребенка, а с другой стороны, дает детям образец общения с людьми, транслирует стиль общения более демократический, лояльный, доброжелательный, оставляющий право выбора и принятия решения за собеседником.

Целью вмешательства должно стать придание игре нужного направления, может быть введение элементов усложнения, проведение экспресс-анализа, деликатное влияние на развитие интересов ребенка и другое. Безусловно, взрослый должен играть вместе с детьми и воздействовать своим примером. Опосредованное управление со стороны взрослого позволит развертывать игру таким образом, чтобы дети усваивали новый, более сложный способ ее построения, который ни в коем случае не уменьшит радость игры. Например, мы напоминаем ребенку, что в каждой профессиональной деятельности есть специально отведенное время для обеденного перерыва и предлагаем пообедать в кафе. Ребенок самостоятельно делает заказ, ему приходится соотнести свои пожелания с количеством денежных средств, которые как бы у него в наличии. Так мы закрепляем математические умения, формируем понятие «сдача», учимся ее рассчитывать. Важность сюжетно-ролевой игры для всестороннего развития ребенка требует систематического, компетентного управления ею.

Список литературы:

1. Арсентьева В.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве: учебное пособие. – М., ФОРУМ, 2009. – 144 с.
2. Игра и развитие личности дошкольника / АПИ ССС Р, НИИ дош к. воспитания. – М., Изд-во АПИ, 2013. – 152с.
3. Солнцева О.В. Дошкольник в мире сюжетно-ролевых игр. Сопровождение сюжетных игр детей. – СПб., Речь, 2010. – 167 с.
4. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей / под ред. Запорожца. – М., Просвещение, 1976. – 96с.

PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES FOR MANAGING THE GAME OF CHILDREN'S ACTIVITIES

Belyaev A.A.

graduate student,

Anisimova A. A.

graduate student,

Tyunyayeva T.V.

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,

Michurinsk State Agrarian University,

Michurinsk, Russia

Annotation. The article discusses the technology of interaction between an adult and a child in the structure of gaming activity. The directions of the organization of the role-playing game are considered. The emphasis is on the problem of managing the gameplay.

Keywords. Game, activity, technology, development, management.