

Психолого-педагогическое сопровождение игры как ведущей деятельности дошкольников в условиях реализации ФГОС ДО

Игра - особый вид деятельности человека. Она возникает в ответ на общественную потребность в подготовке подрастающего поколения к жизни.

Сюжетно-ролевая игра заключается в воспроизведении детьми действий взрослых и отношений между ними.

В игре ребенок моделирует мир взрослых, их взаимоотношения.

Сюжетно-ролевая игра возникает на границе раннего и дошкольного возрастов и достигает своего расцвета в середине дошкольного детства.

Кроме этого вида игры, дошкольник осваивает игры с правилами (дидактические и подвижные), которые способствуют интеллектуальному развитию ребенка, совершенствованию основных движений и двигательных качеств.

Игра влияет на все стороны психического развития, что неоднократно подчеркивали как педагоги, так и психологи.

В младенчестве и раннем детстве зарождается игровое действие в ходе овладения предметными действиями, то есть в предметной деятельности зарождается игра как предметно-игровая деятельность.

Во второй половине второго года жизни расширяется сфера взаимодействия малыша с окружающим. Нарастает потребность ребенка в совместной со взрослым деятельности. Пристально наблюдая мир взрослых, малыш выделяет их действия. Опыт, приобретенный в действиях с игрушками и в повседневной жизни, дает ребенку возможность отображать действия людей с предметами в соответствии с назначением, принятым в обществе (например, процесс кормления, лечения). Теперь действия направляются не на получение результата, а на выполнение понятной по прошлому опыту условной цели. Действие становится условным, а его результат - не реальным, а воображаемым. Ребенок переходит к сюжетно-отобразительному этапу развития игры.

На третьем году жизни малыш начинает стремиться к реализации игровой цели. Действия постепенно обобщаются, становятся условными: ребенок подносит ложку несколько раз к кукле и, считая, что обед закончен, переходит к другому игровому действию. Малыш постоянно сравнивает свои действия с действиями взрослого. В таких играх действия с сюжетно-образными игрушками на первых порах очень похожи на реальные практические действия с предметами и постепенно становятся обобщенными, превращаясь в условные. Тогда ребенок начинает действовать с воображаемыми предметами: кормит куклу несуществующей конфетой.

На третьем году жизни развиваются взаимоотношения детей в игре. Взаимоотношения возникают по внеигровым поводам. Ребенок жалуется, если кто-то из детей мешает ему играть или отнимает игрушку. Малыш протестует против вмешательства в его игру другого ребенка. Он может отнять нужную ему для игры игрушку, не уступить ее, поделиться радостью обладания ею, своими небольшими достижениями в игре (красиво нарядил куклу).

Следующий этап развития взаимоотношений в игре связан со становлением собственно игрового взаимодействия детей на основе общего места игры, выполняемого одновременно действия (один строит, другой подает кирпичики). Дети присоединяются к играющему рядом сверстнику, радуются совместным усилиям, понимают, когда кто-то из детей не выполняет общего действия, высказывают жалобы-претензии к его качеству.

В конце третьего года жизни возникает взаимодействие с ровесниками по поводу ролевого действия, качества его выполнения, достигнутого результата. Таким образом, складываются предпосылки сюжетно-ролевой игры, которая будет интенсивно развиваться в дошкольном детстве. Дошкольник встает на точку зрения разных людей и вступает с другими играющими в отношения, отражающие реальное взаимодействие взрослых.

Выполнение роли ставит ребенка перед необходимостью действовать не так, как он хочет, а так, как это предписано ролью, подчиняясь социальным нормам и правилам поведения. Дошкольник встает на позицию другого

человека, причем не одного, а разных. В пределах одного сюжета малыш «смотрит» на ситуацию глазами нескольких людей. Перед ребенком открываются не только правила поведения, но и их значение для установления и поддержания положительных взаимоотношений с другими людьми. Осознается необходимость соблюдать правила, т.е. формируется сознательное подчинение им. Сюжетно-ролевая игра позволяет малышу понять мотивы трудовой деятельности взрослых, раскрывает ее общественный смысл. Если первоначально в выборе роли главное место занимает ее внешняя привлекательность: бескозырка, фонендоскоп, погоны, то в процессе игры раскрывается ее социальная польза. Теперь ребенок понимает, что воспитатель воспитывает детей, врач их лечит.

Соблюдение правил и сознательное отношение к ним ребенка показывает, насколько глубоко он освоил отражаемую в игре сферу социальной действительности. Именно роль придает правилу смысл, наглядно показывает дошкольнику необходимость следования ему и создает возможности контроля за этим процессом. Отношение ребенка к правилам изменяется на протяжении дошкольного возраста.

Игра всегда предполагает создание воображаемой ситуации, которую составляют ее сюжет и содержание. А, следовательно, выбор сюжета всегда опирается на определенные знания. Именно поэтому на протяжении всего дошкольного возраста игры в «семью» являются любимыми для детей, так как они сами ежедневно включены в подобные отношения, а значит, имеют о них наиболее полное представление.

Постепенно дошкольники начинают вводить в свои игры сюжеты из любимых сказок и кинофильмов. Особенно ярко эта особенность становится заметна с 4 лет. В играх переплетаются реальные и сказочные сюжеты, причем воссоздаваемая сфера реальности продолжает расширяться по мере включения ребенка в более сложные общественные отношения.

К бытовым сюжетам присоединяются профессиональные, а затем и социальные. Богатство и разнообразие сюжетов тесно связано с богатством

детского воображения. В то же время создание сюжетов игр стимулирует развитие детской фантазии, творческой деятельности.

Нередко ребенок-лидер навязывает товарищам неинтересные роли, а сам берет на себя самую привлекательную, не считаясь с желаниями других. Если детям не удастся договориться о распределении ролей, то игра распадается или кто-то из ребят выходит из нее.

Особым видом игровой деятельности является дидактическая игра. Она создается взрослым специально в обучающих целях, когда обучение протекает на основе игровой и дидактической задачи. В дидактической игре ребенок не только получает новые знания, но также обобщает и закрепляет их. У дошкольников развиваются познавательные процессы и способности, они усваивают общественно выработанные средства и способы умственной деятельности.

Главная цель любой дидактической игры - обучающая. Поэтому основным компонентом в ней выступает дидактическая задача, которая скрыта от малыша игрой. Ребенок просто играет, но по внутреннему психологическому значению - это процесс непреднамеренного обучения.

Условия, обеспечивающие соблюдение правил в дидактической игре - это коллективная организация деятельности, когда играющие согласуют свои действия и контролируют выполнение правил сверстниками. Создание разновозрастных объединений, когда старшие дети передают свой игровой опыт младшим. Старшие встают в позицию обучающего, что помогает им осознать правила как нормативное средство построения совместной деятельности.

Правила в дидактической игре выполняют разнообразные функции, которые направляют игру по заданному пути, объединяя дидактическую и игровую задачи, определяют последовательность игровых действий, повышают занимательность игры, позволяют воспитателю косвенно руководить ею, регулировать взаимоотношения участников и формируют межличностные отношения. Таким образом, без правил дидактическая игра развивалась бы стихийно, а дидактическая задача не решалась. Дети подчиняются конкретным

правилам, состоящим из 1-2 элементов, общих для всех играющих. Старшие дошкольники выполняют правила более обобщенные и сложные, самостоятельно придумывают новые.

Дидактическая игра выступает одновременно как вид игровой деятельности и форма организации взаимодействия взрослого с ребенком. В этом и состоит ее своеобразие.

Дидактическая игра, как и сюжетно-ролевая, социальна по своему происхождению. Но если в ролевой дошкольник осваивает смысл человеческой деятельности, то в дидактической - общественно выработанные способы умственной деятельности.

В структуру подвижных игр входят игровые действия, правила и материал, а также нередко роль и сюжет. Правила в таких играх выделены до начала игры, открыты для ребенка. С подчинением правилу связано развитие произвольных движений, когда требуется сдержать непосредственное побуждение, затормозить действия или изменить их по сигналу ведущего.

Хотя подвижные игры прямо направлены на развитие основных движений и формирование двигательных качеств, они оказывают влияние на многие стороны психического развития ребенка. Прежде всего, это касается нравственно-волевой сферы личности. В коллективных подвижных играх происходит становление организаторских и коммуникативных умений ребенка. В играх-соревнованиях, играх-эстафетах старший дошкольник учится удерживать цель деятельности, действовать по инструкции взрослого, контролировать свое поведение и действия.

Ребенок проверяет свои возможности, гордится достигнутым результатом и в то же время учится радоваться удаче товарища, сопереживать трудностям, проявлять взаимопомощь.

Источники:

Кудрявцева Елена Александровна, к. п. н. заместитель директора по методической работе ООО «Издательство «Учитель».(Вебинар 09 апреля 2015)

