

МЕТОДИЧЕСКАЯ КОПИЛКА

**«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ
ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ С
ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА В СООТВЕТСТВИИ С
ФГОС ДО»
(МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ)**



г.Краснодар, 2017

**«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ
С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В
СООТВЕТСТВИИ С ФГОС»
(МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ)**

Авторы-составители:

Талалай О.В., Первышева Л. В., Комарова И. В.

В методическом пособии представлены материалы из опыта работы МБДОУ МО г.Краснодар «Центр – детский сад № 23», работающего в статусе муниципальной сетевой инновационной площадки по теме «Организационно-методическое сопровождение педагогов ДОУ в соответствии с ФГОС ДО».

В пособии представлен опыт работы педагогов ДОО по применению игровых обучающих ситуаций разного вида с детьми дошкольного возраста.

Может быть использовано для самообразования педагогов ДОО.

ВВЕДЕНИЕ

Условия сегодняшнего дошкольного образования требуют от педагогов внедрение современных образовательных технологий. Разнообразие их велико. Учитывая особенности детской деятельности, а основным видом деятельности детей дошкольного возраста, является игра, особое внимание уделяется применению игровых технологий.

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность.

Игра представляет собой проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. В дошкольном возрасте дети начинают ориентироваться на мир взрослых и стремятся воссоздать его в игре, чтобы ощутить себя социально значимым лицом или «преобразовать» какую-либо ситуацию и тем самым приблизить ее к себе. Средством для воспроизведения социальной действительности является игровое действие, предполагающее определенную степень условности. Для развития полноценного игрового общения педагоги могут использовать такую форму работы с детьми, как игровые обучающие ситуации (ИОС).

ИОС - это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Ее характеризуют следующие моменты:

- она имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;



- оснащена необходимыми игрушками, атрибутикой; для нее специально организуются пространство и предметная среда;

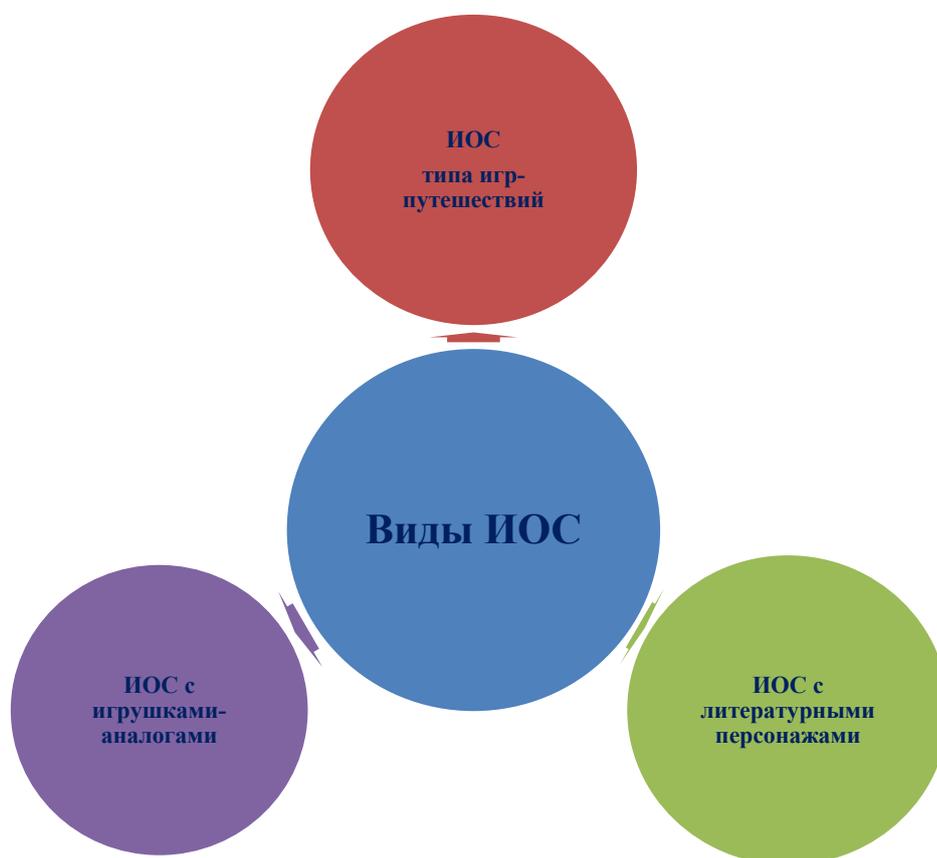
- в содержание игры заложены дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все ее компоненты - сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;

- игру проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет одну роль на себя и исполняет ее,

поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;

- воспитатель руководит всей игрой: следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями; насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.

Можно выделить несколько видов ИОС, с помощью которых успешно решаются различные программные задачи.



Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами



ИОС с игрушками-аналогами — изображениями реально существующих предметов и объектов — могут быть использованы во всех возрастных группах. Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях, например, живых существ на основе типичных признаков.

Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей начиная с 2-3 лет можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков. Маленьким детям можно показать главные отличия игрушки-предмета от живого животного, если организовать одновременное их восприятие и сопоставление. С помощью таких игрушек легко продемонстрировать: что можно делать с предметом и что можно делать с живым существом, т.е. показать принципиально разные формы деятельности с живыми и неживыми объектами.

ИОС с игрушками-аналогами могут быть использованы во всех возрастных группах, причем сопоставлять их можно не

только с живыми объектами, но и с их изображениями на картинах, наглядных пособиях.

Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами



В ИОС с литературными персонажами используют куклы, изображающие персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Это герои любимых сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов. Они воспринимаются детьми эмоционально, формируют воображение, становятся объектами подражания.

В ИОС сказочные Герои «выходят» за пределы сюжета произведения, действуют в новых, но аналогичных ситуациях и обязательно продолжают характерную для них линию поведения.

В детском литературном репертуаре таких произведений много – это, прежде всего народные и авторские сказки «Репка», «Курочка



Ряба» «Красная Шапочка», «Доктор Айболит» и др. С куклами, изображающими главных героев сказок, можно построить много различных ИОС, которые помогут решить разные программные задачи, выработки у них необходимых навыков.

Каждая отдельно взятая ИОС решает небольшую дидактическую задачу с помощью литературного персонажа его вопросов, высказываний, советов, предложений и различных игровых действий. Воспитателю при разработке ИОС следует помнить, что все слова и действия куклы должны соответствовать ее литературной биографии; в новой ситуации она должна проявлять себя так же, как и в произведении. Таким образом, литературный герой, привнесенный в педагогический процесс, - это не просто симпатичная игрушка, которая развлекает детей, а персонаж с определенным характером и формой выражения, решающий дидактические задачи. Детям он интересен тем, что в совершенно новой ситуации проявляет свои типичные особенности, т.е. действует в своем «амплуа», и взаимодействует непосредственно с ними.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может выступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака. В

первом случае воспитатель ставит задачу косвенного обучения детей - устами персонажа сообщает новые сведения, учит правилам поведения (например, так, как это делает доктор Айболит). Во втором случае воспитатель ставит задачу закрепления материала, уточнения и актуализации имеющихся у детей представлений.

Игровые обучающие ситуации типа путешествий

ИОС в виде воображаемого путешествия зоопарка, достопримечательных мест города и др. Дети в игровой форме получают новые знания, и закрепляют ранее полученные. Роль экскурсовода в игре исполняет воспитатель.

Путешествия в данном случае - это собирательное название различного рода игр в посещения выставок, сельскохозяйственных ферм, зоопарка, салона природы и пр., в экскурсии, походы, экспедиции, поездки и путешествия. Именно через путешествие дошкольники знакомятся с новыми местами, животными, растениями, получают самые различные сведения об окружающей природе и деятельности человека в ней.

В каждом конкретном случае сюжет игры продумывается таким образом, что дети, посещая новые места, знакомятся с новыми объектами и явлениями в качестве путешественников,

туристов, экскурсантов, посетителей. В рамках ролевого поведения дети слушают пояснения, «фотографируют», рассуждают. Чтобы игра была полноценной и через нее воспитатель смог реализовать поставленные дидактические задачи, он тщательно продумывает свою роль (слова для контакта с посетителями, содержательные сообщения, возможные игровые и ролевые действия). Игра захватит детей, если воспитатель специальными приемами постоянно поддерживает воображаемую ситуацию того пространства, в котором она протекает (зимнего заснеженного леса, летнего леса с завалами или болотистыми местами, жаркой пустыни, арктических льдов).

Обучение с использованием игр-путешествий может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Можно выделить несколько типов ИОС:

- ситуации-иллюстрации,**
- ситуации-упражнения,**
- ситуации-проблемы,**
- ситуации-оценки.**

Игровые образовательные ситуации-иллюстрации используются в работе с младшими дошкольниками. Основу

содержания ситуаций-иллюстраций составляют литературные художественные произведения. С помощью различных игровых материалов и дидактических пособий воспитатель демонстрирует детям образцы социально приемлемого поведения, а также активизирует их навыки эффективного общения.

В ситуациях-иллюстрациях взрослым разыгрываются простые сценки из жизни детей. С помощью различных игровых материалов и дидактических пособий педагог демонстрирует детям образцы социально приемлемого поведения, а также активизирует их навыки эффективного общения.

Игровые образовательные ситуации-упражнения целесообразно проводить начиная со средней группы, когда ребенок является не только слушателем, но и активным участником. Включаясь в ситуацию-упражнение, дети тренируются в выполнении определенных игровых действий и связывании их в сюжет, учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.

В ситуации-упражнении ребёнок не только слушает и наблюдает, но и активно действует. Дети тренируются в выполнении отдельных игровых действий и связывании их в сюжет, учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.

Игровые образовательные ситуации-проблемы и ситуации-оценки проводятся в старшем дошкольном возрасте. В ситуациях-проблемах взрослый привлекает внимание ребенка к своему эмоциональному состоянию и состоянию других персонажей. Активно участвуя в таких ситуациях, ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их, постепенно овладевает умениями



предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого выстраивать дальнейший сюжет игры и произвольно изменять свое игровое и речевое поведение.

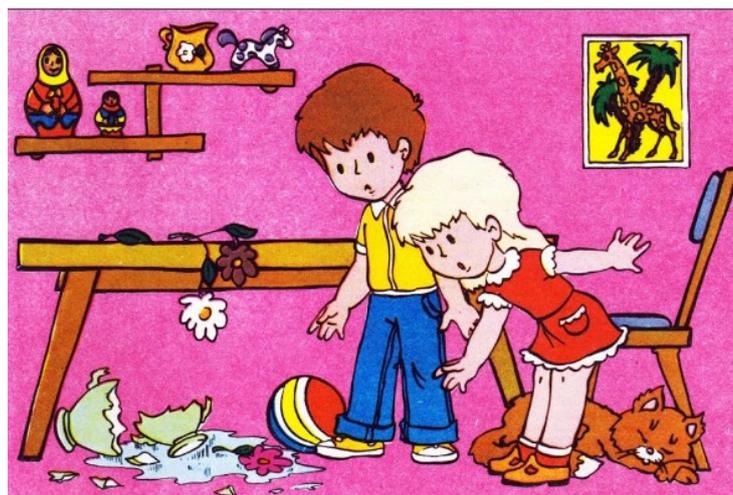
Ситуации-оценки

предполагают анализ и

обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого потребуется помочь ребенку проанализировать и обосновать решение, оценить его.

Участие старших дошкольников в ситуациях-проблемах способствует усвоению ими основных векторов социальных отношений, их «отработке» и моделированию стратегии своего поведения в мире людей. В таких ситуациях взрослый привлекает

внимание ребенка к своему эмоциональному состоянию и



состоянию других персонажей. Активно участвуя в ситуациях-проблемах, ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их.

Он постепенно овладевает умениями предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого выстраивать дальнейший сюжет игры, произвольно изменять свое игровое и речевое поведение. В ситуациях-проблемах каждый ребенок находится в активной действующей позиции. В этом и состоит педагогическая ценность таких ситуаций.

В подготовительной к школе группе используются ситуации-оценки, предполагающие анализ и обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребёнку проанализировать и обосновать решение, оценить его.

Основу игровой обучающей ситуации составляет *сценарий активизирующего общения*. Сценарий общения может включать различные формы проведения ИОС: это разговор воспитателя с

детьми, игры-путешествия, игры-беседы, игры-драматизации, игры-импровизации. Такие формы предполагают включение в сценарий изобразительной деятельности, конструирования, имитационных упражнений, обследование предметов (рассматривание игрушек, предметов, картин). Именно в таких видах детской деятельности речь выступает во всех своих многообразных функциях, несет основную нагрузку при решении практических и познавательных задач.

Разрабатывая сценарии активизирующего общения, мы решаем важные задачи: коммуникативное развитие детей и пробуждение собственной речевой активности каждого ребёнка, его языковых игр, диалогов между детьми, т.е. детской языковой и коммуникативной самодеятельности.

В процессе игрового общения дошкольник учится вырабатывать различные поведенческие стратегии, позволяющие ему увидеть целесообразность и значимость результатов собственной деятельности и поведения. Знания в этом случае становятся не самоцелью, а условием личностного развития. Необходимо не накапливать их, а решать с их помощью важные жизненные задачи.

Игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать задачи, которые являются уже традиционными, например, для методики развития речи: обогащение и активизация словаря,

воспитание звуковой культуры речи, формирование грамматического строя языка, развитие связной речи. Чтобы активизировать игровое общение между детьми, их инициативные высказывания, воспитатели при составлении сценариев активизирующего общения должны стараться подбирать специальные речевые игры, решающие задачи языкового развития и установления эмоциональных личностных контактов между детьми и окружающими взрослыми.

В сценариях активизирующего общения обучение совершается в основном с применением косвенных методов обучения, имеет не учебную, а игровую, коммуникативную мотивацию. Это дает возможность синхронизировать процессы обучения и воспитания, сделать их не противостоящими друг другу, а взаимодополняющими, взаимообогащающими развитие ребенка. Ведь в процессе игрового общения ребенок учится вырабатывать различные поведенческие стратегии, позволяющие ему увидеть целесообразность и значимость результатов собственной деятельности и поведения. В этом случае знания становятся не самоцелью, а условием личностного развития. Важность их заключается не в их накоплении, а в возможности с их помощью решать важные жизненные задачи.

Игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать задачи, которые являются уже традиционными, например, для

методики развития речи: обогащение и активизация словаря, воспитание звуковой культуры речи, формирование грамматического строя языка, развитие связной речи. Чтобы активизировать игровое общение между детьми, их инициативные высказывания, воспитатели при составлении сценариев активизирующего общения должны стараться подбирать специальные речевые игры, решающие задачи языкового развития и установления эмоциональных личностных контактов между детьми и окружающими взрослыми.

Примеры игровых обучающих ситуаций

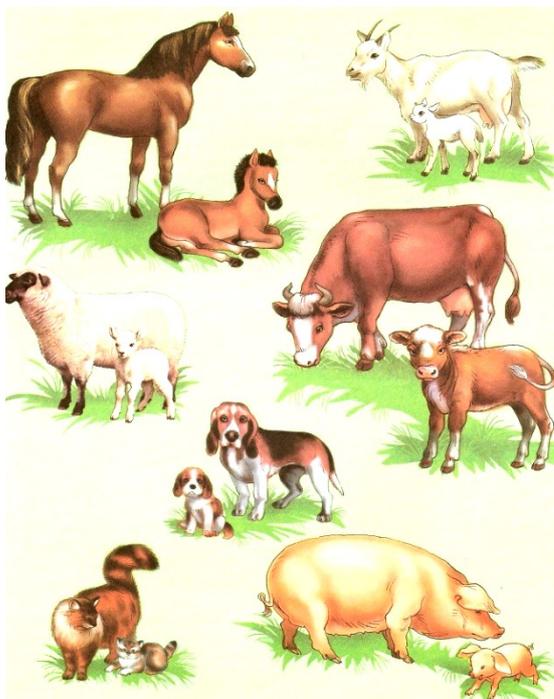
I. Ситуация-иллюстрация (2-я младшая группа)

1.Тема: Домашние животные.

Программное содержание:

- обогащать речь детей словами: кошка, котенок, собака, корова, теленок, коза, козленок, курочка, цыпленок, хвост, рога, уши, ноги, лапы, ест, пьет;
- умение слушать, отвечать на вопросы;
- воспитывать интерес и заботу о животных.

Предварительная работа



Рассматривание иллюстраций домашних животных и детенышей; рассматривание игрушек – животных; беседа о домашних животных; чтение стихов, рассказов, потешек, дидактическая игра «Кто как кричит».

Содержание:

Воспитатель: Дети, кто-то постучал в дверь (Дверь открывается.

Заходит почтальон и здоровается).

Почтальон: Здравствуйте дети. Я Вам принес посылку от Волшебника (отдает посылку и уходит).

Воспитатель: Посмотрим, что же в ней находится?

Дети: О – это картинки.

Воспитатель: Какие красивые иллюстрации с домашними животными. Давайте посмотрим и назовем этих животных. Кто это?

Дети: Собака; корова; коза; кошка.

Воспитатель: Правильно кошка. Дети, Вы знаете стихотворение про кошку.

Дети:

Киска, киска, киска брысь!

На дорожку не садись

А то Машенька пойдет

Через киску упадет. (И т.д. про каждого животного)

Воспитатель: Молодцы. Дети, назовите мне детеныша собаки, коровы, козы, кошки.

Дети: Щенята, телята, козлята, котята.

Воспитатель: Какую пользу приносит корова, коза, собака, кошка.

Дети: Корова, коза (молоко), собака (охраняет дом), кошка (ловит мышей).

Воспитатель: Дети, а как зовет своих детенешей: мама-корова, мама-собака, мама-коза, мама-кошка.

Дети: Муу...; Гав-гав; Мее...; Мяу-мяу.

Воспитатель: Дети! Что же любят кушать животные?

Дети: Корова, коза – травку.

Собака – косточку.

Кошка – молоко.

Воспитатель: Дети, а сейчас мы пойдем на прогулку и покормим маленького щенка, которого принес Алешин папа.

2. Игра «Построй домик животному»

Цель. Закреплять знания об особенностях жизни разных диких животных, об их жилье, о "стройматериалах"; формировать умение подбирать правильный материал для постройки "дома" любому из животных.

Материал. Большая картина, карточки с изображениями "домов" животных, "стройматериалов", самих животных.

Правила. Выбрать из предложенных животных тех, кому вы хотите помочь. Выбрать из предложенного "стройматериала" только те, что нужны для вашего животного. Выбрать "домик" для животного.

Кто быстрее справится с заданием и сумеет объяснить свой выбор, тот и выиграл.

Ход игры.

Воспитатель. Сегодня к нам в детский сад пришла телеграмма от зверей, в которой они просят нас о помощи, - просят построить им дома. Давайте возьмем шефство над ними, позаботимся о них. Поможем построить домик зверям? (Да.)

Выберите из этих животных, кому вы хотели бы помочь.



Далее воспитатель знакомит детей с правилами игры.

II. Ситуации-упражнения (дидактическая игра в средней группе)

Тема: Мы идем в лес.

Дидактические задачи:

1. Расширить представления дошкольников о диких животных.
2. Познакомить с животными занесенными в красную книгу.
3. Способствовать использованию в играх представление о редких животных.
4. Развивать речь детей, умение сравнивать, выражать свои эмоции словами.
5. Воспитывать бережное отношение к животным.

Материал: игрушки, картинки зверей, запись голосов птиц и животных.

Содержание:

Дети и воспитатель отправляются в лес. На входе в лес их встречает лесник, который беседует с ними, рассказывает о питомцах (о том, что они едят, как себя ведут, какой у них характер). Особое внимание уделяет животным, которые

занесены в красную книгу и охраняются государством. Лесник рассказывает о том, где обитают эти животные, почему их так мало осталось, как их охраняют.

Лесник: А сейчас приглашаю Вас немного поиграть, ведь я очень люблю игры. А вы любите?

Экологическая игра "Как вести себя в лесу" (На столе разложены картинки с изображением действий поведения людей в лесу, дети стоят в кругу. Лесник бросает мяч и называет определенное действие. Ребенок, поймавший мяч, находит подходящую картинку, показывает детям).

Лесник: Ну, ребята, вы порадовали меня. Главные правила вы знаете, но есть еще другие, они написаны в этой книге, я ее вам дарю.

III. Ситуации-проблемы (1-я младшая группа):

Примеры ситуаций-проблем:

1. Свойства бумаги. Завяжем бумажный бантик кукле Поле. Что произойдет?
2. Свойства песка. Сделать пирожки из сухого и мокрого.
3. Почему ёж колючий?
4. Свойства воды. На окне два стакана. Один стакан накрыт, другой нет. Почему исчезла вода?

5. Как папа узнал, что ночью был дождь?

Проблемные ситуации создаются, побуждая детей выдвигать свои предположения, делать предварительные выводы и обобщения.

IV. Ситуации-оценки (по сказкам и играм) (старшая и подготовительная к школе группы)

Сказки – это неисчерпаемый источник вдохновения. Сказки укрепляют «иммунитет» доброты, нравственного и психического здоровья. Ведь в них прослеживается причинно-следственная связь, понятная детям, воспитываются настоящие человеческие чувства. Герои каждой сказки встречаются со злом и побеждают его, потому что имеют доброе, чуткое сердце; им на помощь приходят звери, птицы и даже солнце.

Детям старшего дошкольного возраста можно предложить игровые ситуации, направленные на развитие социально-коммуникативных навыков. Все они основываются на сюжетных сказках, поступках сказочных героев.

Например: Придумай сказке другой конец.

Вспомните, как же закончилась сказка "Сивка-Бурка", что произошло в конце, подумайте: какие были у всех лица, когда

они увидели кольцо у Иванушки? Покажите их удивительные взгляды. А какое лицо было у Иванушки? (Показывают).

Подумайте: как еще могла бы закончиться сказка? Как иначе могли поступить царь, царевна, Иван, братья? Как бы поступили вы, если бы были на том пиру?

Ситуации-оценки со стороны самих детей, например, дети в ходе игр-драматизаций берут на себя роль отрицательных персонажей, умеют моделировать свое поведение в соответствии с характеристиками героя, сравнивают различные черты характера: добрый – злой; честный – лживый.

Педагог создает установку на формирование положительных черт характера у детей.

Примером может послужить игра «Пирамида добра»

Детям встать в круг. Что доброго, хорошего можно пожелать друг другу, всем нам? Кто придумает – выйдет в круг, произнесет свое доброе пожелание, вытянет руку вперед и положит её сверху на мою ладонь. Затем следующий кладет руку на ладонь следующего ребенка, уже высказавшего свое пожелание. Я начинаю (например: "Желаю всем быть дружелюбными, веселыми"). Как только выскажете все пожелания, возводя пирамиду добра, я тихонько раскачиваю ее со словами: "Пусть наши желания услышат все и пусть они сбудутся!" –

подталкиваю лежащие ладони на моей руке вверх, рассыпая пирамиду.

Примеры ситуации-оценки:

- Кто в доме главный?
- Как можно узнать настроение человека?
- Мои поступки.
- Если бы я был (была) волшебником?

Заключение

Игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать задачи, которые являются уже традиционными для методики развития речи: обогащение и активизация словаря, воспитание звуковой культуры речи, формирование грамматического строя языка, развитие связной речи.

Все ИОС требуют от воспитателя подготовки: обдумывания сюжета, игровых действий с игрушками, атрибутикой, приемов создания и поддержания воображаемой ситуации, эмоционального вхождения в роль.

Литература

1. Абрамова И.Г. Игротехнические приемы. – СПб.: Образование, 1992. 84 с.
2. Белая К.Ю. Методическая работа в ДОУ: Анализ, планирование, формы и методы. – М.: ТЦ Сфера, 2007. 96 с.
3. Ельцова О. М., Терехова А.Н. Игровые обучающие ситуации как нетрадиционная форма работы с дошкольниками [Электронный ресурс] [URL:http://www.school2100.ru](http://www.school2100.ru)

Blank white rectangular area at the top of the page.



