

«Использование игровых методов и приемов при обучении детей дошкольного возраста»

Перед педагогами стоит задача – предоставить каждому ребёнку возможность радостного и содержательного проживания периода дошкольного детства. Это значит, что взаимодействие воспитателя с детьми, как в повседневной жизни, так и в процессе обучения должно осуществляться без принуждения ребёнка и с учетом того, что каждый возраст создаёт наиболее благоприятные возможности для усвоения определённых знаний, для овладения определенными умениями и навыками, которые выступают в качестве средства детского развития.

По мнению учёных, одним из путей, направленным на решение данной проблемы, является использование при обучении детей игровых методов и приёмов. Эти методы, представляющие собой определённую дидактическую систему, нацелены на овладение детьми способами сюжетно-ролевой игры.

Беспорядочность в использовании игровых методов и их несоответствие способам построения сюжетно-ролевой игры на разных возрастных этапах дошкольного детства не оказывает положительного влияния ни на развитие игры, ни на повышение эффективности обучения.

Согласно исследованиям, проведенным Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, на протяжении дошкольного детства (от 2 до 7 лет) дети постепенно овладевают ***тремя способами построения сюжетно-ролевой игры***, которые не имеют четких возрастных границ, но, согласно многочисленным наблюдениям, осуществляются в следующих пределах:

- ❖ ***предметно-действенным*** (ранний и младший дошкольный возраст);
- ❖ ***ролевым*** (средний дошкольный возраст);
- ❖ ***сюжетосложением*** (старший дошкольный возраст).

Каждый этап овладения способами построения игры самоценен и является мощным средством развития ребёнка, формирования его личности. Кроме того, игра, соответствующая возрасту, доставляет детям не сравнимую радость и позволяет взрослым эффективно управлять их действиями.

В первую очередь это связано с развитием произвольности.

Психологи считают, что развитие произвольного управления действиями дошкольника предполагает постановку всё более отдалённых целей, увеличение времени, в течение которого ребенок может выполнять не привлекательное действие. Так, например, для того чтобы маленький ребёнок научился рисовать, он должен овладеть главными формообразующими движениями (изображение различных линий, округлых форм и др.), приёмами работы с изобразительными материалами и т.п. Этот процесс требует от малыша упражнений, выполняемых в определённой системе.

Как известно, сами дети интереса к такому учебному содержанию не проявляют. Они стремятся отразить в рисунке только те предметы, которые произвели на них сильное впечатление.

Процесс изображения эмоционально не затрагивающих ребёнка объектов и явлений (клубочек ниток, дождик и др.) лишен для него смысла, и он действует без старания и интереса.

Как же сделать выполнение учебных заданий осмысленным и интересным?

Для этого маленькому ребёнку, как и человеку любого возраста, нужно и важно знать, что он трудится не напрасно, и то, что он делает, кому - то необходимо. Необязательно ему самому. Даже лучше, если другим. Но кому? В каком мире смогут найти себе применение нарисованные детьми клубочки ниток и дождик?

К счастью, такой мир существует. Это тот удивительный мир, в котором куклы ходят, друг к другу в гости, зайцы и медведи посещают

парикмахерскую и магазин и обращаются к ребёнку за помощью, когда болеют.

Это мир детской игры. Именно там и дождик, и клубочек ниток, нарисованные детьми на бумаге, могут очень пригодиться. Игрушки сразу и с пользой для себя «употребят» все, что нарисовал, вылепил или наклеил ребёнок.

Объединяя, богатый и разнообразный мир игры с обучением, педагоги приобретают возможность сделать осмысленным и интересным выполнение любых бесполезных, с точки зрения ребёнка, учебных заданий. Введение в процесс обучения игры вызывает у детей желание овладеть предлагаемым учебным содержанием; создаёт мотивацию учебной деятельности; позволяет осуществлять в игровой форме руководство детской деятельностью и её оценку; доставляет удовольствие от полученного результата, а также от возможности использовать в игре по окончании занятия.

Игровая мотивация – дело очень серьёзное, т.к. работа по созданию игровой мотивации предполагает умение воспитателя играть.

Проведенные психолого-педагогические исследования убедительно показывают, что дети дошкольного возраста достаточно чётко отличают игру от трудовой и учебной деятельности.

Вторжение в сферу игры ребёнка – тонкое и деликатное дело. Для дошкольника действия взрослого, направленные на его воспитание и обучение вполне понятны, но когда воспитатель начинает с детьми играть, то они относятся к этому достаточно настороженно: «Действительно будет играть или будет притворяться и хочет использовать игру, в каких - то корыстных целях?».

Для того чтобы с помощью игровой мотивации повлиять на детей, самому педагогу надо осуществить переход из одной деятельности в другую, принять позицию «равного» партнёра. А по ходу руководства детской деятельностью не «соскальзывать» с игры, сохраняя игровой характер

деятельности с её специфическими признаками (двойным планом действий, необязательностью, свободного выбора действий партнёрами и т.п.).

Сложность выполнения этого требования состоит в том, что на каждом возрастном этапе, вслед за изменениями сюжетно-ролевой игры, игровая мотивация должна меняться.

Следовательно, педагог должен уметь создавать игровую мотивацию с учетом способов построения сюжетно-ролевой игры.

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ ПО СОЗДАНИЮ ИГРОВОЙ МОТИВАЦИИ НА РАЗНЫХ ВОЗРАСТНЫХ ЭТАПАХ.

МЛАДШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

1. Вы рассказываете, что у каких-то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса, пациентов доктора Айболита и др.) что-то случилось, (нечто сломалось, грозит опасность или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д.

Сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или же успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.

2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они, оказать требуемое содействие, и дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.

3. Вы предлагаете детям научить их делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь. Теперь вы можете рассчитывать, на то, что ваш показ и предложение упадут на подготовленную почву.

4. Во время работы каждый ребёнок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется,

высказывает свои пожелания и т.д. Поэтому предлагается наличие в группе достаточного количества мелких объёмных игрушек.

5. Эти игрушки используются вами и для оценки работы детей, которая дается от лица игрушек как бы с их позиции.

6. По окончании работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своими подопечными, используя при желании полученный продукт.

Целесообразно, чтобы в рассказах воспитателя в основном действовали одни и те же персонажи. Тогда дети полюбят их, приобретут устойчивый интерес к жизни и происходящим с ними событиям.

Осуществляя руководство детской деятельностью, следует максимально использовать игровые формы. **Указывая ребёнку на тот или иной недостаток в его деятельности, важно подчеркнуть, какие неудобства или трудности это создаёт для игрового персонажа. (ПРИМЕР)** Оценивать работу детей целесообразнее по ходу занятия, а не в конце его. **Замечания и подсказки (как исправить) должны исходить не от педагога, а от персонажа.**

СРЕДНИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

В работе с детьми этого возраста **используются два типа игровой мотивации.**

Первый тип предполагает создание изображения для каких-нибудь вымышленных игровых персонажей.

Для этого педагог кратко, но достаточно убедительно рассказывает детям о нуждах или потребностях вымышленных персонажей.

Затем осуществляется постановка **игровой задачи** (помочь заготовить для них фрукты, овощи или сделать мебель и т.п.), а на её основе – **учебной** (« Я научу вас лепить или рисовать для них фрукты»).

На занятиях по изобразительной деятельности показ способов изображения проводится только по просьбе детей, так как каждый ребенок работает над своим содержанием.

Все замечания, указания, направленные на совершенствование изображения, педагог должен осуществлять только в игровой форме, рассказывая ребёнку, как его работа будет воспринята игровыми персонажами.

Второй тип мотивации предполагает создание такого изображения, когда дети принимают на себя определённую роль и действуют в ней.

Педагог предлагает детям немного поиграть, берёт на себя роль, например мамы зайчихи, и интересуется, кем бы дети хотели быть в этой игре. В течение 1-2 минут можно организовать действия детей в роли. Затем перед детьми, действующими в роли, ставится вначале **игровая задача** (мама – зайчиха предлагает помочь игровым персонажам сделать, найти и т.д...), а затем **учебная** (Я научу вас...)

В этом возрасте продолжается работа по созданию у детей установки на получение качественного результата.

Ребёнок учится соотносить полученный результат с поставленной им целью и оценивать выполненную работу с точки зрения значимых для него самого качеств.

Принимая определённую роль и действуя в ней, ребёнок спокойно воспринимает критические замечания педагога, не реагирует отрицательно на свой неуспех. Он относится к критике как к напоминанию выполнять определённые правила игры, в которую вместе с ним играет взрослый. Благодаря этому у детей появляется желание довести начатое дело до конца и добиться результата.

СТАРШИЙ ДОШКОЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ

Потребность в создании игровой мотивации сохраняется и в старшем дошкольном возрасте.

Это связано с тем, что дети начинают принимать учебные задания вначале только в тех случаях, когда полученные знания и навыки можно сразу же использовать в игре, рисовании или другой достаточно привлекательной для них деятельности. **И только к концу дошкольного возраста становится возможным усвоение детьми знаний «впрок», понимание того, что они будут нужны в будущем.**

Понимание смысла учебных заданий необходимо не только для того, чтобы ребёнок их выполнял (это он может делать и под влиянием требований взрослого), а в большей степени для того, чтобы он специально обращал внимание на **способы действий**, старался их усвоить.

Эффективным подходом к решению данной проблемы является использование на занятиях **игровой мотивации**, направленной на осуществление **самоконтроля** в процессе выполнения задания (см. занятие рисованием краской «Мишка у гимнастической стенки» - дошкольное воспитание. – 2001.-№ 3).

Особое значение **игровая мотивация** имеет при формировании у детей старшего дошкольного возраста способности к взаимодействию друг с другом.

Для того чтобы воспитатель мог наглядно убедить детей в этом, может быть использована игровая мотивация, которая в старшем дошкольном возрасте строится на основе сюжетосложения.

Особое внимание в старшем дошкольном возрасте следует уделять формированию самооценки и самоконтроля. Очень важно так организовать процесс обучения, чтобы каждый ребёнок в любом виде деятельности добивался нужного результата.

Успехи и неудачи при выполнении заданий действуют на большую часть детей этого возраста так же, как и раньше: успех радует, вдохновляет, а неудача приводит к растерянности и отказу от работы. Задача взрослого - **научить детей не драматизировать неудачи, а относиться к ним как к естественному процессу.** «Не ошибается тот, кто ни чего не делает».

В результате психолого-педагогических исследований установлено: правильная организация деятельности старших дошкольников состоит в том, чтобы, **опираясь на игру, постепенно подводить детей к выполнению учебных заданий.** В начале года преобладают задания в форме игры, а руководство и анализ детских работ проводятся в игровой форме. К концу года соотношение заданий, даваемых в игровой и учебной форме, должно постепенно меняться: предпочтение отдаётся учебным заданиям. Вполне достаточно сказать детям: «Хотите познакомиться с новыми приёмами работы краской?»

Кроме того, к концу дошкольного возраста становится возможным учить детей различать игровые и учебные задания, понимать, что **учебное задание является обязательным и его надо выполнять независимо от того, хочется тебе этого или нет.** А при использовании игровых форм обучения необходимо выделять моменты, важные для овладения **предпосылками учебной деятельности: выполнение правил, строгое распределение действий между участниками и т.п.**

В течение учебного года занятия следует строить таким образом, чтобы благодаря игровым методам и приёмам внимание детей постепенно переводилось с результата выполняемых действий на способ получения этого результата.

Очень важно обучать дошкольников взаимодействию друг с другом. Работа по данному направлению начинается с формирования заинтересованного отношения к общему продукту.

На первых занятиях общий продукт должен создаваться всей группой.

Дальнейшие занятия направлены на формирование совместной деятельности двух детей и разного рода взаимодействия между ними. Такое взаимодействие должно восприниматься детьми как действительно необходимое для успеха предстоящей работы.