

«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» всё, 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 любят 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.