

Структурное подразделение, реализующее общеобразовательные программы дошкольного образования «детский сад» государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы «Центр образования» пос. Варламово

Выступление на малом педагогическом совете

тема:

«Игровые обучающие ситуации в работе с детьми старшего дошкольного возраста»

Подготовила:

*Дуболазова С.Ю., учитель – логопед
СП «детский сад» ГБОУ СОШ
«Центр образования» пос. Варламово*

2025 год

Все мы знаем, что ведущим видом деятельности детей старшего дошкольного возраста является игра. 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).



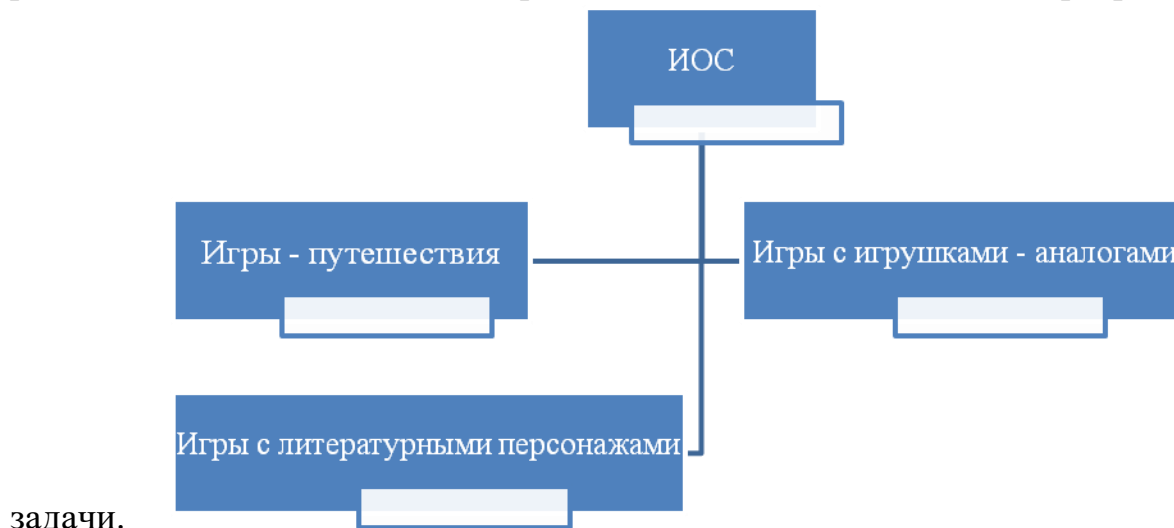
ИОС - это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Ее характеризуют следующие моменты:

- 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 организуется 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, 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—изображения 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.

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 незнающего 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

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.

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.

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 самостоятельности.

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.

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.

Таким образом, игровые обучающие ситуации позволяют успешно решать задачи обучения и воспитания детей дошкольного возраста. Чтобы активизировать игровое общение между детьми, их инициативные высказывания, воспитатели при составлении сценариев активизирующего общения должны подбирать специальные речевые игры, решающие задачи языкового развития и установления эмоциональных личностных контактов между детьми и окружающими взрослыми.

Источник:

1. Талалай О.В., Первышева Л. В., Комарова И. В., Применение игровых обучающих ситуаций с детьми дошкольного возраста в соответствии с ФГОС»(методические рекомендации), Краснодар, 2017 г.

2. Казанкова Л.В., Игровые обучающие ситуации – нетрадиционная форма речевой работы с дошкольниками, - https://www.pedm.ru/conference_notes/59