

Педагогическое сопровождение игровой деятельности

Педагогическое сопровождение игровой деятельности включает в себя:

- осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности дошкольников, учет ее результатов во взаимодействии с детьми в игре;**
- наличие игровой позиции, сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;**
- поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);**
- отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;**
- ориентация педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;**
- создание современной предметно-игровой среды (с использованием полифункционального игрового материала, результатов детской продуктивной деятельности);**
- организация совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопление содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций, творческое создание обстановки для игр;**
- организация совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых игровых умений и нового содержания;**
- создание условий для самостоятельной, инициативной и творческой игровой деятельности детей.**

Для создания позитивной социальной ситуации развития игры, формирования образовательной среды педагогам в первую очередь необходимо определить место игры как спонтанной деятельности детей и как педагогической формы в образовательном процессе. Это необходимое, но, конечно, не достаточное условие для развития игровой инициативы, самостоятельности, воображения, становления детей как субъектов предметной и игровой деятельности.

Предметно-пространственная среда согласно требованиям ФГОС ДО должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной.

Для того, чтобы игра ребенка развивалась необходимо, чтобы ребенок сам играл доминирующую роль в построении среды. Необходимо реализовать в развивающей предметно-пространственной среде принцип интеграции, например, условия для познавательного развития могут быть представлены наличием в центрах материалов для экспериментирования, знакомства с книгами, с живой и неживой природой, настольно-печатных игр, мини-музеев и т.д.

Формирование предпосылок сюжетно-ролевой игры, освоение воспитанниками режиссерской игры, создание собственного игрового пространства тормозит отсутствие предметов-заместителей, недостаток в группах игрушек-моделей, игрушек-трансформеров, макетов, представляющих в уменьшенном виде реальные сооружения и траектории, использование тематических маркеров игрового пространства.

Оснащение групп наборами реалистичных предметов, современных игрушек не дает возможность развертывания полноценной сюжетной игры, основным смыслом которой является воображаемая ситуация.

Предметно-пространственная среда должна стать механизмом, обеспечивающим становление речи, воображения, общения детей с окружающими, развитие их как субъектов предметной, продуктивной, игровой деятельности.

Вариантами развития среды может быть:

- в младшей группе: внесение взрослыми и детьми в уголки обобщенных игрушек: кукол-пеленашек, игрушек-самоделок, выполненных из разных материалов, использование многофункциональных предметов: кусков тканей, деревянных брусков, различных коробочек, которые сначала по замыслу воспитателя, а потом и по желанию детей могут превратиться в кукольное одеяло, стаканчик для чая, угощение для игрушек и т.д.

- в старших группах важно создавать макетную среду, которая дает возможность дошкольникам выбрать максимально комфортное место для игры, стимулирует их к тому, чтобы договариваться о ходе совместной деятельности, организовывать игру на разные темы и сюжеты, а также комментировать происходящие события и давать советы по дальнейшему развитию игрового сюжета.

При построении развивающей предметно-пространственной среды и создании условий для формирования психологической готовности детей к игре особого внимания заслуживают маркеры игрового пространства. Это своего рода знаки, представляющие собой предметы, указывающие на место событий, где разворачивается сюжет. Главное их преимущество по сравнению с другим игровым оборудованием заключается в том, что они могут быть практически чем угодно и обозначают игровое пространство так, как пожелают дети. Игровые маркеры могут быть разных размеров, размещаться на столах, на ковре, в больших и малых коробках, они таят неисчерпаемые возможности для превращения их детьми в различные жилища, экологические пространства, предметы окружающего мира. Так, кусочек обычного линолеума в зависимости от детского замысла может легко превратиться в шоссе, железную дорогу, мост... Из маленьких кусочков пластика юные дизайнеры могут соорудить заборчик, который будет обозначать карусель, стадион, горку и т.д. Напольные, настольные ширмы также являются незаменимым ресурсом при организации различных видов игр (сюжетно-ролевых, режиссерских, игр с правилами), позволяя меняться игровому оборудованию и пространству. Для становления ребенка как субъекта проектирования среды в старших группах можно выделить несколько смысловых центров: игрушка-самоделка, стена творчества, карта интересов. В группах можно организовать мастерскую «Умелые руки» для ремонта игрушек, изготовления новых игрушек и атрибутов.

Организуя условия для разной игровой деятельности воспитатель в общении с детьми занимает разные педагогические позиции в зависимости от

личностных, индивидуальных особенностей детей. По отношению к одним воспитанникам педагог может занять позицию партнерства и сотрудничества (мне тоже интересно), по отношению к другим - позицию «незнающего» взрослого (я не помню, как это сделать). Руководство взрослого игрой должно быть очень тонко, так, чтобы дети чувствовали себя источником собственной игровой деятельности.

Для развития умения детей управлять своей игрой педагог может создавать различные препятствия, проблемы, создает ситуацию, при которой меняется привычный для детей ход игры. Необходимость решения подобных нестандартных ситуаций вынуждает детей постоянно перестраиваться, чтобы преодолевать препятствия, а значит, помогать дошкольникам изменяться и развиваться в личном плане, учит строить одну и ту же игру каждый раз по-разному.

Однако в последнее время отмечается низкий уровень психологической готовности детей в игре. Кризис трех лет начинается у современных детей позднее и фактически превращается в кризис 4 лет. Многие дети, поступающие в младшую группу, по существу являются не дошкольниками, а детьми раннего возраста.

В старшем же дошкольном возрасте появилась такая проблема, как заикливание детей на предметной деятельности, что ведет к искаженному развитию игры.

Основные критерии игры:

- спонтанность (деятельность, которая планируется, начинается, ведется и заканчивается ребенком исходя из его желаний и возможностей).

- наличие воображаемой ситуации

- роль и связанные с ней действия

-использование игрушки

-двухпозиционность игровой деятельности (ребенок в игре занимает две позиции: внутри игры и за ее рамками).