

ИГРОВАЯ ОБУЧАЮЩАЯ СИТУАЦИЯ КАК ВАРИАТИВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Никитина Татьяна Олеговна,
заведующий лабораторией психологического сопровождения
образовательного процесса МБОУ ОДПО ЦРО г. о. Самара,
Барина Наталья Сергеевна,
старший воспитатель
МБДОУ «Детский сад № 384» г. о. Самара*

Преобразования в дошкольном образовании выражаются в разнообразии образовательных услуг, их вариативных формах, лично ориентированном стиле общения с детьми. Реформирование системы дошкольного образования, являясь одним из приоритетных направлений государственной политики, ставит новые задачи по обеспечению его качества на основе, с одной стороны, сохранения фундаментальности и, с другой стороны, соответствия потребностям личности, общества и государства.

Педагог дошкольного образования, являясь ключевой фигурой в жизни воспитанников дошкольных образовательных учреждений, должен быть готов к осознанному выбору образовательных форм с учетом возможностей и потребностей детей.

Педагоги нашего ДОУ разработали и апробировали игровые обучающие ситуации как вариативную форму организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста, позволяющую создать условия для овладения детьми культурными средствами деятельности, организовать виды деятельности, способствующие развитию мышления, речи, воображения, общения и детского творчества; обогатить и обеспечить игровое время и пространство детей.

При проведении совместной образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций воспитатель применяет игру как основу для решения задач развития детей в различных направлениях. В процессе выполнения игровых действий воспитатель предлагает детям усложняющиеся задания, которые способствуют индивидуальному развитию каждого ребенка.

Разработка игровых обучающих ситуаций как вариативной формы организации образовательной деятельности детей старшего дошкольного возраста базируется на идеях, отражающих современное состояние системы дошкольного образования (К. Ю. Беляя, Н. Е. Веракса, С. Г. Доронов, О. В. Дыбина, Т. С. Комарова, Н. А. Короткова, В. Т. Кудрявцев, А. И. Савенков и др.).

Содержательную основу составили разработки отечественных ученых-практиков Н. Н. Горбачевской, О. М. Ельцовой, С. Н. Николаевой, А. Н. Тереховой, раскрывающих методические и технологические основы игровых обучающих ситуаций в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста: С. Н. Николаева «Методика экологического воспитания дошкольников», Н. Н. Горбачевская, О. М. Ельцова, А. Н. Терехова «Технология организации полноценной речевой деятельности в детском саду».

Что же такое ИОС? Форму обучающей игры воспитателя с детьми, имеющую определенную дидактическую цель можно назвать игровой обучающей ситуацией (ИОС).

ИОС – это полноценная, но специально организованная сюжетно-ролевая игра. Её 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 неё специально организуются пространство и предметная среда;
- в содержании игры заложены дидактическая цель, воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;
- игру проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берет одну роль на себя и исполняет её, 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 достигается дидактическая цель.

Виды ИОС:

1. Литературно-сказочная: сюжет создают сказочные или литературные персонажи, они определяют игровые действия в ходе игры.

2. Приключенческая: игра-путешествие, может проходить в реальном пространстве, на бумаге – по карте, в виртуальном пространстве, в комбинации.

3. Познавательно-поисковая: организуется как поисковая игра в пространстве, познавательный квест; обязательным является пространственно-графическое оформление игры и символическая маркировка игрового пространства.

4. Реалистичная: сюжетно-ролевая игра.

Для эффективной организации образовательной деятельности старших дошкольников в формате игровой обучающей ситуации нами был разработан вариант шаблона технологической карты, включающий следующие структурные компоненты:

- этапы ИОС;
- деятельность педагога, его культурно-педагогический репертуар;
- деятельность детей, их игровые действия и выбранные роли;
- специфическое музыкальное и/или цветное сопровождение ИОС.

*Примерный шаблон технологической карты игровой обучающей ситуации
с детьми старшего дошкольного возраста*

Тема недели: «...»

Тема ИОС: «...»

Вид ИОС – ...

Задачи: ...

Оборудование: ...

№	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветное сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)			
2	Игровые действия (разворачивание сюжета)			
3	Выход из игры (ритуал возврата)			
4	Контрольный вопрос			
5	Рефлексия			

Этап «Вхождение в игру»: ритуал погружения. Проводится при помощи игрового сюрприза, эмоционального погружения в сюжет. Акцентные вопросы: «Хотите? Сможете? Будете? Отгадайте». Планируемый результат – сформулировать «детскую» цель, подготовить детей к интеллектуальным затруднениям. Например, хотим отправиться в сказку.

Этап «Игровые действия»: в рамках выбранного сюжета моделируется игровая ситуация, разворачивается сюжет и следование по нему, на этом этапе дети сталкиваются с интеллектуальными затруднениями. Для достижения своей «детской» цели детям требуется выполнить различные действия, задания, упражнения и т. д.

Этап «Выход из игры»: ритуал возврата. На данном этапе происходит переключение детей с игрового настроя, переход в реальную действительность.

Этап «Контрольный вопрос»: важный этап, позволяющий выявить наличие произвольного внимания детей в процессе ИОС, а также тренирующие навык детей удерживать в памяти детали сюжетного содержания ИОС. На данном этапе детям задается 1–2 вопроса, например, «Какая сегодня была наша игровая тема?», «Сколько домиков вы выложили из палочек?», «Сколько законов «страны Здоровья» мы сегодня узнали?», «Какая песенка звучала, когда вы играли в игру «Кто чем питается?» и т. д.

Этап «Рефлексия»: акцентные вопросы «Где были? Чем занимались? Кому помогли?» помогают зафиксировать достижение «детской» цели. Акцентные вопросы «Как это удалось? Что сделали, чтобы достичь цели? Какие знания (умения, личностные качества) пригодились» приводят к выводу: цель достигли, потому что что-то узнали, чему-то научились, проявили себя определенным образом. Педагог объединяет «детскую» и «взрослую» цели: «Удалось... , потому что узнали... , научились...».

Для организации содержания этапа рефлексии могут быть использованы различные формулировки, разработанные Э. Эриксоном, отражающие разные уровни рефлексии.

Уровни и позиции рефлексии старшего дошкольника (Э. Эриксон)

<i>Уровни</i>	<i>Процесс (содержание)</i>	<i>Способ</i>	<i>Результат</i>
Интеллектуальный	Какую задачу я решал?	Каким образом я действовал?	Какой результат получил?
Коммуникативный	Как мы взаимодействовали?	Какие способы мы использовали?	Какого результата мы достигли?
Личностный	Что я делал?	Как я действовал?	Какого результата я достиг?

Пример заполненной технологической карты приведен в приложении 1.

Основные требования применения игровой обучающей ситуации в образовательной деятельности дошкольников:

- соответствие содержания ИОС образовательным задачам,
- адекватность (соответствие) возрасту воспитанников,
- умеренное количество ИОС в рамках изучения темы.

При проведении совместной образовательной деятельности в формате ИОС педагог использует игру как основу для решения задач развития детей в различных направлениях. В процессе выполнения игровых действий воспитатель предлагает детям усложняющиеся задания, которые способствуют индивидуальному развитию каждого ребенка.

Партнерская форма образовательной деятельности требует и определенной организации пространства: надо максимально приблизиться к ситуации круглого стола, приглашающего к равному участию в работе, обсуждении, исследовании, игре. Это может быть свободное расположение всех участников (включая взрослого) за реальным круглым столом, на ковре или вокруг нескольких общих столов с материалами для игры. Дети свободно выбирают рабочие места, перемещаются, чтобы взять тот или иной материал, инструмент. Разрешено свободное перемещение, размещение, свободное общение (рабочий гул). Также очень важно приглашение к деятельности – необязательной, непринужденной.

Условия организации образовательной деятельности в формате игровых обучающих ситуаций:

1. Построение: короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочного либо литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам.

2. Организация РППС: наличие игрушек, атрибутов, специально организованного пространства и игрового оборудования.

3. Содержание игры: дидактические задачи, которым подчинены все компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей, игровые действия.

4. Проведение игры: объявление названия и сюжета от имени персонажа, распределение ролей, выступление персонажа в роли знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака, поддержание воображаемой ситуации в соответствии с сюжетом с помощью игрового персонажа.

5. Руководство игрой: постоянное поддержание специальными приемами воображаемой ситуации того пространства, в котором протекает игра, наблюдение за развитием сюжета, исполнение ролей детьми, ролевых взаимоотношений;

6. Насыщение игры ролевыми диалогами, музыкальным сопровождением, речевым материалом и игровыми действиями, через которые осуществляется дидактическая цель.

Основное различие между обучающим занятием и игровой обучающей ситуацией состоит в том, что взрослый выступает как партнёр по общению, который стремится к установлению равноправных, личностных взаимоотношений.

Эффективность применения игровых обучающих ситуаций в образовательной деятельности старших дошкольников обусловлена системной организацией данной вариативной формы. Актуальная трудность состоит в перестройке профессионального сознания педагогов и подходов их педагогической деятельности. Организация игровых обучающих ситуаций – ресурсная возможность творческим педагогам реализовать свой профессиональный потенциал. Организация образовательной деятельности старших дошкольников в формате игровых обучающих ситуаций позволяет реализовать требования образовательного стандарта дошкольного образования в построении вариативного развивающего образования.

Литература

1. Веракса Н. Е. Особенности преобразования противоречивых проблемных ситуаций дошкольниками // Вопросы психологии. – 1981. – № 3. – С. 123–127.

2. Веракса Н. Е. Пространство детской реализации: проектная деятельность дошкольников (5–7) лет / Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. – М.: Мозаика-Синтез, 2020.

3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии // Вопросы психологии. – 1966. – № 1. – С. 62–76.

4. Ельцова О. М. Игровые обучающие ситуации как нетрадиционная форма работы с дошкольниками / О. М. Ельцова, А. Н. Терехова // Начальная школа плюс До и После. – 2011. – № 1.

5. Ельцова О. М. Организация полноценной речевой деятельности в детском саду / О. М. Ельцова, Н. Н. Горбачевская, А. Н. Терехова. – М.: Детство-Пресс, 2008. – 192 с.

6. Короткова Н. А. Образовательный процесс в группах детей старшего дошкольного возраста. – М.: Линка-Пресс, 2012.

7. Князева О. Л. Особенности поисковой деятельности дошкольников при решении наглядно-действенных задач // Вопросы психологии. – 1987. – № 4. – С. 86–93.

8. Лисина М. И. Развитие познавательной активности детей в ходе общения со взрослыми и сверстниками // Вопросы психологии. – 1982. – № 4. – С. 18–35.

9. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми. 3–7 лет. ФГОС. – М.: Мозаика-Синтез, 2021.

10. Николаева С. Н. Сюжетные игры в экологическом воспитании дошкольников. Игровые обучающие ситуации с игрушками разного типа и литературными персонажами: пособие для педагогов дошкольных учреждений / С. Н. Николаева, И. А. Комарова. – М.: Гном и Д, 2005.

Технологическая карта игровой обучающей ситуации (ИОС) с детьми старшего дошкольного возраста

Тема недели: «Осень золотая».

Тема ИОС: «Тайны лесного царства».

Вид ИОС – сказочная.

Задачи:

- закреплять представления детей об осени как сезоне («Познавательное развитие»);
- развивать логическое мышление посредством словесной игры («Познавательное развитие»);
- совершенствовать навык детей в согласовании прилагательного с существительным («Речевое развитие»);
- закреплять навыки детей вырезать из бумаги, приклеивать к вертикальной плоскости («Художественно-эстетическое развитие»);
- тренировать композиционное восприятие детей в процессе продуктивной деятельности («Художественно-эстетическое развитие»);
- закреплять навыки детей сотрудничать в процессе продуктивной деятельности («Социально-коммуникативное развитие»).

Оборудование:

- магнитофон;
- подборка музыки и песен на тему «Осень»;
- картина «Осенний лес» с отсутствующими элементами;
- бумажные салфетки, бумага, клей, бисер, проволока, пуговицы (по количеству детей);
- костюм лесовичка для педагога;
- веревочка с узелками.

№	Этап ИОС	Деятельность педагога, культурно-педагогический репертуар	Деятельность детей, игровые действия, выбранные роли	Музыкальное сопровождение, цветовое сопровождение
1	Вхождение в игру (ритуал погружения)	Воспитатель в роли лесовичка входит в группу: Я в городе большом Сегодня заблудился, Поэтому с визитом Немного припозднился! Я пришел вас навестить, В гости в лес вас пригласить – В таинственное царство, В лесное государство! Очень богатое царство мое, Несет красоту, и добро, и тепло! Мой волшебный, мудрый лес Полон сказок и чудес! Протягивает детям веревочку с узелками, приглашает их в осенний лес.	Дети берутся за узелки на веревочке и проходят на ковер, образуют круг, протягивают шнур через руки, держатся за узелки и произносят текст: Течет среди елок лесная речушка, Журчит и торопится к светлой опушке. Несется по камушкам весело речка, А мы из веревочки свяжем колечко	Звуки осеннего леса

2	Игровые действия (разворачивание сюжета)	<p>1. Беседа о деревьях. Примерные вопросы: Что такое дерево? Что вы знаете о деревьях? Назовите его части. Как вы думаете, дерево живое? Почему? А кто еще живет в лесу? Чем же отличаются деревья, от зверей, птиц, насекомых? Что же происходит в природе?</p> <p>2. Работа с картиной: – Беседа Примерные вопросы педагога: • Вы сможете узнать по стволу дерево? Это какое дерево? Как догадались? • А узнаете это дерево? • Почему так решили? Это ствол какого дерева Чего же не хватает?</p> <p>– Аппликация (начало): педагог предлагает детям дополнить картину недостающими деталями, изготовив их самостоятельно.</p> <p>3. Педагог предлагает отгадать загадки: У нее четыре крыла, тело тонкое, словно стрела, И большие, большие глаза. Называют ее... (<i>Стрекоза.</i>) Он работник настоящий, Очень, очень работающий. Под сосной в лесу густом Из хвоинок строит дом. (<i>Муравей.</i>) Она ярка, красива, Изящна, легкокрыла. Сама похожа на цветок</p>	<p>Дети отвечают на вопросы, высказывают свое мнение, доказывают точку зрения</p> <p>Рассматривают картину, отгадывают какому дереву принадлежат стволы.</p> <p>Изготавливают поделки для завершения композиционной целостности (сюжета картины): выполняют крону из бумаги к каждому дереву, приклеивают к стволу и называют свое дерево и цвет кроны.</p> <p>Отгадывают загадки про насекомых Называют насекомое и место, где оно зимует.</p>	<p>«Ласковая осень» (музыка А. Олейниковой, слова Л. Ратич)</p>
---	---	---	--	---

		<p>И любит пить цветочный сок. <i>(Бабочка.)</i> Всех жучков она милей, Спинка алая у ней. А на ней кружочки Черненькие точки. <i>(Божья коровка.)</i> По листочку проползает, Всюду дырки оставляет, Вот прожорливая штучка, А свернулась закорючкой. <i>(Гусеница.)</i></p> <p>4. Словесная игра «Четвертый лишний» Бабочка, воробей, комар, жук. <i>(Лишний воробей – это птица.)</i> Стрекоза, кузнечик, заяц, пчела. <i>(Лишний заяц – это животное.)</i> Клен, шиповник, береза, дуб. <i>(Лишний шиповник – это кустарник.)</i> Рябина, смородина, елка, клен. <i>(Смородина – это куст.)</i></p> <p>5. Подвижная игра «Осенний букет». На ковре раскладываются обручи на расстояние между обручами 1,5–2 м. Во время сбора листьев педагог считает: Раз-два-три, Свой кружок найди! Сарафан одела осень – Пестрый, расписной. Листик желтый, листик алый, Листик золотой! То поднимет, то бросает Ветер озорной Листик желтый, листик алый, Листик золотой! Соберем букет на славу, Пышный и большой: Листик желтый, листик алый,</p>	<p>Называют лишний предмет. Объясняют, почему он лишний.</p> <p>Дети делятся на две команды. Каждая команда встает около одного из обручей, дети берутся за руки. Одновременно с чтением стихотворения каждая команда начинает хоровод возле своего обруча в правую или левую сторону. После слов педагога «скорее собери» дети собирают листья. После слов «свой кружок найди!» дети каждой команды бегут к своим обручам и складывают собранные листья в букет.</p>	<p>«Осенний вальс» (слова и музыка Е. Обуховой)</p>
--	--	--	--	---

		<p>Листик золотой! Раз, два, три – скорее собери! (счет до 10) 1, 2, 3 – свой кружок найди!</p> <p>6. Аппликация (окончание). Педагог предлагает детям приклеить на картину свой лист и назвать его</p>	<p>Приклеивают листы на картину, дают название дерева, с которого лист: <i>Кленовый лист</i> <i>Березовый лист</i> <i>Рябиновый лист</i> <i>Дубовый лист</i></p>	Звуки осеннего леса
3	Выход из игры (ритуал возврата)	<p>Педагог предлагает разместить свои работы на месте выставки. Читает стихотворение: Как красиво! Дуб налево, дуб направо, Просто – целая дубрава! Вас, ребята, угостить хочу. Подходите, не стесняйтесь, Угощайтесь, угощайтесь! А что же – мы еще в лесу? Нужно возвращаться! Мы на миг закроем глазки, Открываем – мы не в сказке. И домой нам всем пора</p>	<p>Дети дарят поделки лесовичку. Помогают педагогу организовать выставку своих работ</p>	«Песня про осень» (музыка Г. Гладкова, слова Л. Паляя, Б. Будара)
4	Контрольный вопрос	Назовите насекомых, про которых вы отгадали загадки	Дети называют насекомых: стрекоза, муравей, бабочка, божья коровка, гусеница	
5	Рефлексия	Что вы делали? Как справились? Что понравилось больше всего? О чем вы обязательно расскажете родителям дома?	Дети анализируют свою деятельность, объясняют	