

*Макарова Е.Д.*

*кандидат педагогических наук*

*заведующий отделом дошкольного и начального образования*

*Институт повышения квалификации работников образования*

*Республики Карелия*

*Петрозаводск, Россия*

## **Подготовка педагогов к организации игровой деятельности дошкольников**

Краткая аннотация. Субкультура детства. Особенности игр современных детей дошкольного возраста. Игра как ведущая деятельность детей дошкольного возраста уходит из детской субкультуры. Снижение творческой активности современных детей. Пути возрождения сюжетно-ролевой игры в жизни детей. Специально организованная деятельность педагогов по организации творческих игр в жизни дошкольников.

Ключевые слова: детская субкультура, дошкольный возраст, психическое развитие ребенка дошкольного возраста, игра, творческая игра, сюжетно-ролевая игра, игрушка, ведущая деятельность, уровень развития игры.

«Понимание атома – это детская игра по сравнению с пониманием детской игры». Этой фразой знаменитый физиолог Х.Хогленд подчеркнул глубокое уважение взрослых – исследователей детства – к главной деятельности этого возраста – игре.

Действительно, дошкольный возраст – это время активного вхождения ребенка в широкий социальный мир, время социального «развёртывания» растущего человека, освоения им основных социокультурных достижений общества. Каков он, современный окружающий мир, где предстоит жить ребенку? Меняется ли сам ребенок?

Безусловно, в последние десятилетия окружающий мир во многих своих проявлениях кардинально изменился. Стремительные социально-экономические преобразования, появление новых сфер труда и профессий, социальное расслоение общества, активная работа средств массовой информации – все это довольно трудно и неоднозначно сказывается на взрослых. А как же воспринимают эти обстоятельства дети?

Дети по-прежнему играют. Дети поскорее хотят стать взрослыми. Ведь законы развития психики остаются неизменны. Их нельзя отменить. Вопрос в том, во что и как играют современные дети?

Конечно, культурно-исторические изменения общества не могли не отразиться на детской игре. Опытные педагоги дошкольных образовательных учреждений, проработавшие с детьми многие годы, отмечают, что за последние 15-20 лет произошли серьёзные изменения в играх современных дошкольников. Однако эти изменения остаются пока не до конца исследованными. Сегодня чрезвычайно важно понять характер этих изменений, поскольку особенности игры современных детей дошкольного возраста отражают своеобразие их психического развития, их представлений о мире, интересов, ценностей и пр. Игра, в силу её особой чувствительности к сфере человеческих отношений, отражает положение ребёнка в обществе и специфику самого этого общества. Не случайно, метко подметил:

По мнению Е.О. Смирновой, «в разные исторические эпохи, в зависимости от социальных, бытовых и семейных условий, дети играют в разные по сюжетам игры» [4, с. 243]. Основной источник ролевых игр – жизнь и деятельность взрослых. Каковы же особенности игр современных детей?

Наблюдения, беседы с воспитателями дошкольных образовательных учреждений позволили сделать следующие выводы. В режиме жизни ребенка время, отводимое на игровую деятельность, к сожалению, сокращается. Как правило, в этот момент ребенку предлагаются различные развивающие, коррекционные мероприятия, формы дополнительного образования и др.

Наполнение предметно-развивающей среды дошкольников современными игрушками не способствует развитию творческой игры.

Современные игрушки, сложные по своему техническому исполнению, с уже заданным (лимитированным) набором операций, ограничивают способы действия с ними и, следовательно, обедняют творческую игру. «Новые» игрушки все дальше и дальше отходят по своей сущности от творческого характера игры. Основными характеристиками детской игры являются ее свободный характер, творческое изображение окружающей действительности, эмоциональная включенность. Поскольку современные игрушки чаще не дают возможности реализовать эти характеристики, то, соответственно, игра с «новыми» игрушками и не требует развития таких качеств как изобретательность, творческая активность и др.

Следующей особенностью игр современных детей является преимущественное отражение жизни вымышленных героев, чаще всего, компьютерных, телевизионных, мультипликационных и пр. Сегодня приходится признать тот факт, что дети лучше знают виртуальный, а не реальный мир! По данным ЮНЕСКО 93 % детей дошкольного возраста смотрят в голубые экраны до 28 часов в неделю. Эта цифра в 8 раз превышает предельно допустимые нормы.

Кроме того, современным детям очень трудно представить и понять смысл и содержание трудовой деятельности взрослых, так как появилось очень много новых профессий: брокер, риэлтор, менеджер, дилер, маркетолог и др. Чем занимаются люди этих профессий? Как отразить в творческой игре специфику их труда?

Еще один печальный факт: из-за катастрофической занятости, у родителей не хватает времени на неформальное общение с ребенком. Даже если родители дошкольника занимаются «классическими» видами труда – продавец, почтальон, врач, учитель – детям достаточно сложно отображать их деятельность в игре, потому что сегодня налицо еще одна проблема – катастрофическая занятость родителей и, как следствие, нехватка времени на общение с детьми. Многие дети вообще не знают где и кем работают их родители! Соответственно, представления ребенка о содержании их трудовой деятельности весьма приблизительные.

Никакая техника, никакие средства массовой коммуникации никогда не заменят живого, реального человека. Только в общении со взрослым, в совместной с ним деятельности ребенок может открывать смысл предметов и явлений окружающей действительности (Д.Б. Эльконин, М.И. Лисина, Е.О. Смирнова и др.). Более того, становление внутреннего мира ребенка происходит в его совместной жизнедеятельности со взрослым.

Одной из причин недостаточного развития творческой игры современных детей является отсутствие практического участия взрослых в игровой деятельности детей. Большая часть современных молодых родителей слабо представляют, что можно делать вместе с ребенком. Они порой не знают, что интересно детям, как дети воспринимают мир, в какие игры играют. Организовать творческую игру, а тем более принять в ней участие для родителей не представляется возможным. Во-первых, они признаются воспитателям в том, что «не знают, как играть». Во-вторых, многим родителям кажется, что это – пустая трата времени.

Таким образом, можно констатировать еще одну, крайне важную проблему – снижение значимости игры дошкольника в глазах взрослых (родителей, а порой и педагогов-практиков). Мир взрослых и мир детей все более отдаляются друг от друга.

Между тем, игра, в частности, сюжетно-ролевая игра – это ведущая деятельность дошкольника. Она «ведет» развитие психики ребенка. Игра является зоной ближайшего развития ребенка. В первую очередь, в игре происходит усвоение системы отношений «Человек-Человек» (Д.Б. Эльконин). В игре активно формируется рефлексия; ребенок переходит от позиции эгоцентризма к возможности децентрации. В ролевых и реальных игровых отношениях он учится смотреть на себя со стороны, видеть ситуацию другими глазами.

Дошкольный возраст является сензитивным периодом формирования потребностно-мотивационной сферы, когда возникают личностные механизмы поведения, складываются иерархия мотивов, предпосылки к самоконтролю и саморегуляции. Наиболее интенсивно и эффективно становление

мотивационной сферы и произвольности ребенка происходит именно в сюжетно-ролевой игре (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин).

Произвольное поведение определяется как осознанное и опосредованное. Поскольку в игре поведение дошкольников опосредуется образцом действий взрослого, заданным в игровой роли, сюжетно-ролевая игра имеет особое значение для становления самых разных форм произвольности детей.

Итак, несмотря на ряд негативных особенностей игр современных детей, суть творческой игры остается прежней – это деятельность взрослых, их поступки и отношения. Только в игре ребенок может удовлетворить потребность приобщения к миру взрослых. Именно в игре он может делать то, что пока не умеет делать как взрослый в реальной жизни. Поэтому миссия педагогов – вернуть игру в жизнь ребенка, создавать условия для развития свободной творческой игровой деятельности. Для этого необходимо актуализировать представления о развивающем характере творческой игры, о закономерностях ее развития, теории и практике ее организации.

Реализация этих задач проходит через организацию повышения квалификации воспитателей дошкольных образовательных учреждений нашей республики (тематические консультации, творческие группы, обучающие семинары, практикумы, образовательные модули, курсы повышения квалификации, и пр.). В нашем исследовании приняли участие педагоги из шести районов Карелии, а также из г.Петрозаводска (всего 18 воспитателей, 15 возрастных групп: 4 группы детей – II младшая группа, 74 чел.; 5 – средняя группа, 95 чел.; 6 – старшая группа, 112 чел; всего 281 ребенок). Воспитатели с большим интересом и желанием взялись за изучение теории игры, за разработку идеи проектирования и реализации творческих игр.

Диагностика наличного уровня развития творческой игры дошкольников (наблюдения, методики Калининой Р.Р., Урунтаевой Г.А., Солнцевой О.В.) позволила педагогам сделать следующие выводы.

В сюжетно-ролевых играх современных дошкольников преобладают бытовые и телевизионные сюжеты (см. таблицу 1).

## Преобладающие сюжеты игр дошкольников

Сюжеты Возр. группы	Дом, семья	Смеша рики	Чере- пашки- нинзя	Гости, день рождения	Чело- век- паук	Бэтм ан	Путе шеств ие	Шрек
II младшая	+	+						
Средняя	+	+	+	+	+	+		+
Старшая	+		+	+	+	+	+	+

Чаще всего для разыгрывания дошкольники используют готовые, жестко регламентированные сюжеты. Элементы творчества в развитии сюжетных линий практически отсутствовали.

При этом для девочек наиболее привлекательными оказались сюжеты, связанные с жизнью семьи («Дом», «Гости»). Мальчики отдают предпочтение более динамичным сюжетам, связанным с героями мультфильмов («Шрек», «Бэтман» и др.). В то же время «путешествовать» любят все – и мальчики, и девочки.

Итак, преобладающими темами сюжетно-ролевых игр дошкольников являются истории героев из виртуального, а не из реального мира. Детям ближе и понятнее выдуманные телевизионные, компьютерные образы. Причем в среднем и старшем дошкольном возрасте тематика игр принципиально не отличается.

Изучая уровень развития игры дошкольников, педагоги также пришли к неутешительным выводам. Большинство детей старшего дошкольного возраста даже к концу учебного года, в целом, не поднялись выше II уровня развития игры (по Д.Б. Эльконину), содержанием которого являются фиксированные игровые действия (см. таблицу 2).

Критерии Группы	Распределение ролей	Содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Атрибуты, предметы- заместители	Ролевая речь	Выполнение правил
II младшая	I	I	I	I	I	I	I
Средняя	I-II	II	II	I-II	II	II	II
Старшая	II-III	II	II-III	II	II-III	II	II

Так, при распределении ролей дети нуждались в помощи взрослого. Самостоятельное распределение ролей (старшая группа) часто приводило к конфликтным ситуациям. В результате игра распадалась, не начавшись. Лишь четверть играющих групп (25,6%), не имея возможности решить проблему, обращалась за помощью к воспитателю.

Основное содержание игр в среднем и старшем возрасте сводилось к внешним действиям с предметами в соответствии с реальностью. Отражение отношений к другим людям (на момент входной диагностики) не просматривалось ни в одной группе играющих!

Ролевое поведение детей отражало выбранные ими роли. Суть ролевого поведения в основном состояла в реализации игровых действий. Только пятая часть игровых объединений старших детей (22,3 %) демонстрировала четкое ведение роли в ходе игры, которое направляло все поведение ребенка (например, «Капитан» в игре «Путешествие на корабле» довел корабль до причала, завершив путешествие; «Хозяйка» дома проводила всех гостей, прибрала «кухню» и лишь затем вышла из игры, перейдя к другим занятиям).

Рисунок игры представляют игровые действия. Если для младшего возраста характерно многократное повторение одного и того же действия, то в среднем возрасте их набор необходимо расширять. К сожалению, спектр представленных игровых действий средних и даже старших дошкольников оказался достаточно скромным; игровые действия были жестко фиксированы (например, «Мама» - кормит детей и укладывает спать; «Черепашки-нинзя» -

воюют и спят; «Путешественники» - передвигаются на транспорте, выходят и заходят в транспорт).

Использование атрибутов и предметов-заместителей позволяет в создаваемых игровых условиях реализовать сюжет игры и выбранную ролевую позицию. Именно так развивается знаково-символическая функция сознания как возможность замещения одного предмета другим, использование одного предмета как знака другого.

Этого очевидно не наблюдалось у детей, как в среднем, так и в старшем возрасте (дети II младшей группы действовали только с помощью взрослого). В ходе игры они самостоятельно использовали лишь готовые атрибуты и по прямому назначению. При создании естественной проблемной ситуации играющие не были готовы к включению в игру нового оборудования, к замене предметов.

Например, в игре «Дом» «мама» (средняя группа) не смогла подобрать дополнительные столовые приборы для ужина и просто удалила куклу (одну из «дочек») из-за стола. В другой группе играющих две «Мамы», отправившиеся с дочками-куклами в колясках на прогулку, не приняли в игру третью девочку, т.к. у нее коляски не было. Идея воспитателя – взять в качестве коляски тележку (из строительного набора) была отвергнута.

В старшей группе «Черепашки-нинзя» не принимали в игру четвертого участника, так как у него не было специального оружия (меча). Предложение воспитателя взять в качестве оружия длинный узкий воздушный шарик вызвало общий отказ. Через короткое время игра распалась, потому что по условию сюжета победить зло может лишь «смелая четверка» воинов-нинзя.

Только шестая часть играющих старшей группы (16,8 %) продемонстрировала использование предметов-заместителей (например, красные, желтые и зеленые шарики из сухого бассейна – в качестве яблок для угощения гостей; кирпичики из строительного набора – в виде переговорного устройства на корабле во время путешествия; корпус шариковой ручки – как градусник).



Ролевая речь иллюстрирует образ, который берет на себя ребенок, и помогает реализовать выбранный сюжет игры. В играх детей II младшей группы ролевая речь практически отсутствовала. При обращении к партнеру, они называли имя ребенка. В разыгрывании сюжетов с игрушками речевое взаимодействие было кратковременно, односложно и фрагментарно.

В среднем и старшем дошкольном возрасте дети в ходе игры обращались к партнерам, называя их «по роли» («Мама», «Бэтман», «Водитель», «Шрек»). Тем не менее, развернутых ролевых диалогов не наблюдалось ни в одной группе играющих. Возникающие в игре проблемы решались на уровне реальных, а не игровых отношений.

Правила как регуляторы игры выступают основой для разворачивания сюжета. В играх детей II младшей группы игровые правила практически отсутствовали, так как детей привлекали многократно повторяемые игровые действия (например, «Хозяйка» могли сначала угощать «Гостей», а потом готовить для них угощение). Дети среднего и старшего возраста выстраивали события игр в определенной логической последовательности. Тем не менее, появлявшиеся нарушения не опротестовывались другими играющими. Правило еще не вычленяется явно. Лишь в конфликтных ситуациях правила становились мерилom игры и побеждали. Главным высказыванием детей при этом было: «Так не бывает!» (Не может быть, «чтобы Шрека победили», «чтобы корабль не причалил к берегу», «чтобы Бэтмана убили» и др.).

Таким образом, диагностика уровня развития игровых навыков детей убедительно показала необходимость специально организованной деятельности педагога по возрождению творческих игр в жизни детей. Следующим этапом стала работа воспитателей по проектированию творческих игр. Общий алгоритм состоял из следующих элементов:

- ✓ Тематика сюжетно-ролевой игры, обоснование выбора
- ✓ Задачи сюжетно-ролевой игры
- ✓ Предварительная работа
- ✓ Атрибутика (имеющаяся и создание нового оборудования)
- ✓ Линии развития сюжета игры

- ✓ Развитие содержания игры
- ✓ Сетка ролей
- ✓ Игровые действия (к каждой роли)
- ✓ Руководство игрой

Изучив теоретические подходы Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева, проанализировав концепции организации игры Н. Михайленко и Э. Коротковой, Е.В. Зворыгиной, педагоги приступили к составлению эскизов будущих творческих игр.

Подбирая тематику, воспитатели, в первую очередь, учитывали интересы детей их возрастных групп. Кроме того, они активно включали детей в познание окружающей жизни через различные виды, средства и формы деятельности. Целенаправленная комплексная работа дала положительные результаты. Дети заинтересовались спецификой труда взрослых, которые их окружали и прежде, но на которые раньше не обращалось внимания (продавец, почтальон, фельдшер, водитель, повар, военный, парикмахер и др.).

Интересным оказался опыт педагогов одного из северных районов Карелии, расположенного на берегу Белого моря. Основная деятельность взрослого населения здесь – рыболовство. После изучения особенностей труда родителей-рыбаков, дети с удовольствием включились в реализацию этих представлений в условно игровом плане. Так родилась интересная сюжетно-ролевая игра «Рыбаки».

Педагоги другой творческой группы знакомили детей с трудом повара, кондитера; со сферой общественного питания; с особенностями национальной карельской кухни. В результате появился оригинальный проект творческой игры «Кафе «Карельская горница». Он включал в себя и сюжетно-ролевую игру, и элементы театрализованной, и строительно-конструктивной игры.

Отдельно строилась работа по использованию атрибутов и замене реальных предметов предметами-заместителями. С этой целью воспитатели создавали частично-игровые ситуации, где показывали, как можно использовать разнообразные предметы для реализации определенных ролей и сюжетов. Ребята с удовольствием разыгрывали своеобразные этюды, в

которых демонстрировали возможности использования предметов-заместителей. В одной старшей группе таким образом родилась игра-конкурс на наибольшее число вариантов использования одного предмета – «Чудесные превращения».

Хорошо себя зарекомендовала идея появления в группах «Чудесных сундучков», куда складывался бросовый материал. Разрозненные, казалось бы, ненужные вещи и детали, дети с помощью воспитателя (а затем и родителей) превращали в необходимые атрибуты для разных игр. Так у мальчиков одной из групп появился «пульт управления», который был сделан из коробки и толстого куска фанеры, в которую вкручивались различные «управляющие кнопки» (пробки от бутылок с минеральной водой), переключатели, тумблеры и т.д.). В другой группе девочки создавали украшения для посетителей «Салона красоты» из бусинок, пуговиц и др. материала. В нескольких старших группах ребята создавали «кондитерские изделия» из одноразовых стаканчиков, гофрированной оберточной бумаги, используя для их украшения бисер, кнопки, мелкие пуговицы и др.

Вокруг «чудесных сундучков» постепенно появились творческие мастерские, где дети, превращаясь в волшебников, творили – создавали интересные атрибуты и оборудование для будущих творческих игр. Работа творческой мастерской организовывалась, как правило, во вторую половину дня. По словам педагогов, трудно было сказать, кому больше нравилось «работать» в мастерской – детям, педагогам или родителям?!

Проектируя игру, воспитатели продумывали возможные варианты развития сюжета. Это необходимо для того, чтобы игра с течением времени могла развиваться, появлялся элемент новизны, сюрпризности.

На основе расширения представлений о ближайшем окружении педагоги обсуждали с детьми возможные сюжеты игр. Первоначально детям было крайне сложно выстраивать сюжетные линии. Воспитатели активно помогали им через наводящие вопросы, напоминания, обращения к появившемуся опыту, эмоциональной памяти детей, разыгрывания некоторых эпизодов и т.д.

Таким образом, в результате активной работы творческих групп воспитателей, у нас родились интересные и содержательные проекты сюжетно-ролевых игр: «Парикмахерская», «Ветеринарная клиника» «Путешествие на автобусе» и др. (младшая группа); «Дом гномов», «Поликлиника», «Моряки» и др. (средняя группа); «Салон красоты», «Армия», «Больница», «Волшебное королевство», «Кафе «Карельская горница», «Спасатели», «Фотоателье», «Туристическое бюро «Карелия» и др. (старшая группа).

Наша работа продолжается. Педагоги в сотворчестве с дошкольниками реализуют проекты сюжетно-ролевых игр, внося в них новые элементы. Включение творческих игр в жизнь детей – это способ освоения социальной действительности, в котором выражается связь ребенка с современным обществом. Специально организованная деятельность педагога позволяет обогащать представления ребенка об окружающем, и помогает детям овладевать игровыми навыками и умениями. Таким образом, игровая деятельность становится источником самореализации дошкольника.

#### Литература

1. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. – СПб. «Союз», 1997.
2. Калинина Р. Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду. — СПб.: Речь, 2003.
3. Макарова Е.Д., Петугина К.К. Интегративный подход к реализации национально-регионального компонента в профессиональной подготовке специалистов. // Этнокультурный компонент в профессиональной подготовке студентов и учащихся: Науч.-метод. материалы / Науч.рук. В.Ф. Тропин]. – Петрозаводск: Verso, 2007. – С. 108-112.
4. Смирнова Е.О. Детская психология. – М.: ВЛАДОС, 2003.
5. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Практикум по детской психологии/ М.: Просвещение; Владос, 1995.
6. Харчевникова А.Н., Деркунская В.А. Сюжетно-ролевые игры для социализации детей 4-5 лет: Метод.пособие. – М: АРКТИ, 2010.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1978.

