

Список цитируемых источников

1. Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика. М. : Академия, 2000. 416 с.
2. Менджеричкая Д. В. Воспитателю о детской игре : пособие для воспитателя детского сада / под ред. Т. А. Марковой. М. : Просвещение, 1982. 128 с.
3. Фурмина Л. С. Возможности творческих проявлений старших дошкольников в театрализованных играх / под ред. Н. А. Ветлугиной. М., 1972.

Материал поступил в редакцию 20.05.2015 г.

УДК 796.11

О. К. Васильева

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи

К ВОПРОСУ О РЕАЛИЗАЦИИ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ПРОЕКТА «АПРОБАЦИЯ МОДЕЛИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ»

Введение. Игровая деятельность детей многообразна. Она включает в себя огромное число игр. Высшим уровнем развития игровой деятельности дошкольников признана сюжетно-ролевая игра, в которой ребёнок испытывает внутреннее субъективное чувство свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений, что не всегда происходит в других видах игр. Исходя из этого, мы сузили проблему и остановились на сюжетно-ролевых играх дошкольников.

На основании приказа министра образования Республики Беларусь С. А. Маскевича «Об экспериментальной и инновационной деятельности в 2014/2015 учебном году» от 16 июля 2014 года учреждение образования «Барановичский государственный университет» было включено в перечень учреждений образования, на базе которых осуществляется экспериментальная деятельность по теме «Апробация модели педагогического сопровождения игровой деятельности детей дошкольного возраста», рассчитанный на 2 года.

Основная часть. Термин «педагогическое сопровождение» появился в начале XXI века. В словаре русского языка понятие «сопровождать» означает идти, ехать вместе с кем-либо в качестве спутника или провожатого. В связи со спецификой дошкольного возраста, заключающейся в особой восприимчивости ребёнка, нерелексивной доверчивости к окружающим взрослым и одновременно зависимости от них, детям необходима помощь в осознании и понимании ситуаций, оказывающих влияние на взаимоотношение и взаимодействие с окружающим социумом. Такую помощь имеет смысл обозначить термином «педагогическое сопровождение», которое сегодня исследуется и реализуется на всех ступенях системы образования (Е. А. Александрова, И. А. Липский, Н. Н. Михайлова, С. М. Юсфин).

Педагогическое сопровождение игровой деятельности ребёнка дошкольного возраста предстаёт как эффективная тактика педагогического руководства сюжетно-ролевыми играми и включает в себя следующие компоненты: регулярную диагностику опыта игровой деятельности дошкольников и учёт её результатов во взаимодействии педагога с детьми в игре, а также при планировании игровой деятельности; наличие игровой позиции педагога, гибко сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей; поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребёнка в игровой деятельности в зависимости от освоения ребёнком опыта игровой деятельности; отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений детей; ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игре, их дальнейшее стимулирование и развитие; создание развивающей предметно-игровой среды и организацию активной взаимообусловленной субъект-субъектной деятельности, направленной на использование ресурсов среды, внесение в неё изменений, дополнений, удовлетворяющих интересы и потребности участников.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста характеризуется целостностью, взаимосвязанностью целей, задач, педагогических средств. Строится на основе комплексной диагностики интересов детей, ценностных ориентаций педагогов и родителей воспитанников, развития сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста, ориентировано на интеграцию познавательной, деятельностно-практической и эмоционально-личностной сфер личности. Целостность технологии педагогического сопровождения имеет структурный и содержательный аспекты, и обеспечивается единством компонентов технологии на основе общей цели, ориентированностью на индивидуальное развитие ребёнка и взаимодействием всех участников игровой деятельности на каждом из этапов её реализации.

Исследованием охвачены педагоги, родители воспитанников и дети младшего и среднего дошкольного возраста. На первом подготовительно-организационном этапе (с августа по декабрь 2014 года) реализовывались следующие задачи: создавались необходимые условия в базовых учреждениях образования «Ясли-сад № 4 г. Ивацевичи»; «Ясли-сад № 5 г. Ивацевичи» и «Ясли-сад № 6 г. Ивацевичи» (организационные, методические, кадровые); составлялась программа экспериментальной деятельности; подбирались диагностические методики; осуществлялось практическое изучение отношения родителей к играм детей в домашних условиях (анкетирование родителей воспитанников младшего (от 3 до 4 лет — 91 человек) и среднего дошкольного возраста (от 4 до 5 лет — 112 человек)); определялась компетентность педагогов в организации сюжетно-ролевых игр детей (анкета составлена О. К. Васильевой); проводился анализ предметно-игровой среды (диагностическая методика О. А. Комаровой); выявлялись уровни развития сюжетно-ролевой игры детей младшего и среднего дошкольного возраста (диагностическая методика Е. Н. Литвиновой).

Игровые интересы детей, богатство содержания и сюжетов игр обусловлены социальным содержанием, сферой и характером деятельности окружающих ребёнка людей, а также влиянием передач массмедиа и современных информационных коммуникаций. Поэтому изучение ценностных ориентаций родителей, обеспечивающих условия, необходимые для развития сюжетно-ролевых игр, является очень важным. Анкетирование родителей и беседы с ними показали, что в подавляющем большинстве (98%) родители предоставляют детям возможность играть в те игры, которые они хотят, могут назвать их любимые игрушки и игры, но при этом они не включаются в развёртывающиеся игры своих детей, предоставляя им полную свободу действий. Родители отметили, что сюжеты игр, в основном, дети привносят из детского сада (72,3% детей среднего дошкольного и 56,0% детей младшего дошкольного возраста). В свои сюжетно-ролевые игры дети включают отдельные эпизоды из просмотренных теле- и видеофильмов, мультфильмов. Дети предпочитают смотреть мультфильмы про зверей и растения (75,2%), машины и трансформеры (19,6%), про войну и разрушения (5,2%). Все дети любят мультфильмы с хорошим концом. Вместе с тем анализ данных анкетирования показал, что 15,7% детей берут на себя роль отрицательных героев мультфильмов, а 70,9% детей время от времени берут на себя роль отрицательного героя и демонстрируют асоциальное поведение.

Полученные сведения позволяют учитывать интересы и предпочтения детей при отборе содержания сюжетно-ролевых игр и развитии сюжетов, поскольку появление новых мультфильмов, новых героев, внедрение их в жизнь современного дошкольника отражает субкультуру современного детства, а это требует от воспитателя умения поддерживать или избегать новых игровых сюжетов, направлять новые модели игрового взаимодействия детей в позитивное русло.

Результаты диагностического обследования игр детей позволили определить направления, требующие особого внимания при организации педагогического сопровождения игровой деятельности: определение детьми мотива игры; подбор и изготовление нужных для игры игрушек и атрибутов; своевременная и осмысленная постановки целей игры ребёнком; создание игрового образа детьми в игре; реализация игрового замысла; умение договариваться о начале и ходе игры.

Анализ опыта организации предметно-игровой среды показал, что её разнообразное содержание предоставляет широкие возможности для активизации совместной игровой и творческо-поисковой деятельности педагога и детей. Вместе с тем следует отметить, что в дальнейшей работе по организации предметно-игровой среды необходимо обратить внимание педагогов на выработку у детей системных представлений о разных способах использования элементов предметно-игровой среды, внесения в неё изменений, дополнений совместно с педагогами или самостоятельно.

С декабря 2014-го по апрель 2015 года проводился реализационный этап экспериментальной деятельности, в процессе которого был проведён компетентностный самоанализ педагогов по определению умений организовывать и сопровождать игру.

Компетентностный самоанализ знаний и умений педагогов по организации сюжетно-ролевых игр показал, что наибольшие затруднения у них вызывают умения планировать игру; обучение детей умению ставить цель в игре и согласовывать её с другими участниками; проектировать развитие сюжетной линии; развивать у детей вариативность игрового поведения, способность к импровизации.

Для ответа на запросы педагогов, включённых в экспериментальный проект, был организован семинар-практикум «Сопровождение, организация и поддержка сюжетно-ролевой игры детей дошкольного возраста», состоявшийся 10 февраля 2015 года в г. Ивацевичи (научный руководитель проекта — О. К. Васильева).

Педагоги экспериментальных дошкольных учреждений приняли активное участие в VI Международном научно-практическом семинаре «Дошкольное образование: опыт, проблемы, перспективы», который состоялся 26—27 марта 2015 года в г. Барановичи Республики Беларусь (12 педагогов). Обсуждение проблем игры проводилось на круглом столе «Игровое взаимодействие педагога дошкольного образования и детей дошкольного возраста».

Участие в работе международного семинара привлекло внимание к нашему экспериментальному проекту и других участников семинара, в частности, О. Н. Андрейчик из Государственного учреждения образования «Дошкольный центр развития ребёнка № 1 г. Новогрудка». Они подключились

в экспериментальную деятельность, в связи с чем оформили необходимые документы в Национальный институт образования Министерства образования Республики Беларусь.

Кроме педагогической компетентности педагогов, на реализационном этапе определялись задачи и тематика сюжетно-ролевых игр в экспериментальных группах; разрабатывались сценарии сюжетно-ролевых игр; собиралось портфолио педагогами по планомерному обогащению игрового опыта детей; проводилась методическая учёба с педагогами по организации игр, ведению и оформлению документации, как в каждом дошкольном учреждении, так и с руководителем экспериментального проекта; осуществлялся мониторинг игровой деятельности детей (промежуточные срезы игрового поведения детей), который позволил выявить как положительную динамику в развитии сюжетно-ролевых игр детей, — так и недостатки в организации игр со стороны педагогов; проводилась коррекция игрового поведения детей в соответствии с индивидуальными особенностями их проявлений в игре.

В декабре 2014 года педагогом-психологом проведено социометрическое обследование детей средних экспериментальных групп в целях изучения межличностных отношений детей среднего дошкольного возраста в игре, были определены статусы детей, составлена социометрическая матрица, составлены диаграммы и таблицы с итогами социометрии; в январе 2015 года творческая группа учреждения дошкольного образования разработала квартальный план развития сюжетно-ролевой игры «Семья» по всем возрастным группам; проведено анкетирование родителей воспитанников экспериментальных групп в целях выяснения их ценностных ориентаций и отношения к играм своих детей; размещён консультативный материал для родителей воспитанников экспериментальных групп на информационных стендах; проведены заседания творческой группы по темам «Определение тематики сюжетно-ролевых игр для младшего и среднего дошкольного возраста», «Игровая позиция педагога. Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей в соответствии с игровой позицией». Работал постоянно действующий семинар для участников экспериментальной деятельности, тематика заседаний — «Методические рекомендации по проведению диагностики сюжетно-ролевой игры детей, определение её уровней», «Создание предметно-игровой среды в группах с учётом возрастных, половых и индивидуальных предпочтений детей», «Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей дошкольного возраста», «Коррекция игрового поведения детей в соответствии с индивидуальными особенностями». Была определена игровая позиция педагогов (по результатам наблюдения за организацией игровой деятельности дошкольников и диагностическим срезам педагогического сопровождения игровой деятельности детей). У всех педагогов экспериментальных групп наблюдается позиция «играющего партнёра» и «играющего режиссёра». В младшей группе педагог чаще выступает в роли «играющего режиссёра»; воспитателями экспериментальных групп разработаны сценарии сюжетно-ролевых игр по теме «Семья» согласно планированию; пополняется и обогащается предметно-игровая и развивающая среда групп.

В процессе мониторинга на начальном этапе у детей младшей и средней группы выявлен, в основном, низкий и средний уровень развития игровой деятельности. В то же время при сравнении полученных результатов выявилась положительная динамика развития сюжетно-ролевых игр дошкольников в экспериментальных группах.

Исходя из текущего анализа деятельности педагогов и полученных промежуточных результатов в процессе экспериментальной деятельности по теме «Апробация модели педагогического сопровождения игровой деятельности дошкольников», можно констатировать, что игровая деятельность дошкольников экспериментальных групп характеризуется положительной динамикой развития, а именно: появлением новых игровых ситуаций и сюжетных линий; обогащением игровых действий детей; объединением нескольких игр различной тематики в одну; развитием детской инициативы и самостоятельности в выборе игры; формированием и развитием коммуникативных навыков.

Заключение. В дальнейшей работе по реализации проекта следует обратить внимание на объединение регламентированной и нерегламентированной деятельности посредством сюжетно-ролевой игры, используя разные виды деятельности детей; вариативную организацию игрового пространства; оптимизацию процесса взаимодействия педагогов, детей и родителей в сюжетно-ролевых играх; планирование сюжетно-ролевых игр; разработку технологии руководства игровой деятельностью детей младшего, среднего и старшего дошкольного возраста (на следующий год в экспериментальную деятельность включаются старшие группы детского сада), в которой будут отражены игровая позиция педагога, способы развития и обогащения игровых замыслов детей, способы регуляции игрового поведения детей, построения сюжетов игр, выбора средств реализации задуманного.