

Карпухина Валерия Александровна

Воспитатель

Мусихина Ольга Васильевна

Воспитатель

ГБОУ школа № 371 имени Героя Российской Федерации Е.Н. Зиничева

Московского района Санкт-Петербурга

«Игровые образовательные ситуации как инновационная форма познавательного развития детей младшего дошкольного возраста»

«...ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело. Вся его жизнь – это игра» А. С. Макаренко

Согласно требованиям ФГОС дошкольного образования реализация Программы должна осуществляться «в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности».

Значит, игра — это естественный путь обучения маленьких детей;

игра является основной формой работы и ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Поэтому в центре моей работы с дошкольниками действительно «Золотое правило» дошкольной педагогики: **«Мы должны так обучать детей, чтобы они об этом даже не догадывались»** (Л. Выготский).

Игра является составной частью педагогических технологий; в современном образовании *игры* выделены в отдельную игровую технологию.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом. (Г. К. Селевко)

Если игра имеет определенную дидактическую цель, то такую форму игры называют **игровой обучающей ситуацией (ИОС)**

Игровые обучающие ситуации – форма совместного образовательного процесса в дошкольном учреждении.

ИОС являются нововведением в образовательном процессе, поэтому в педагогической и методической литературе находим очень мало теоретического и практического материала: конспектов ИОС, картотек игровых обучающих ситуаций по познавательному развитию для дошкольников. На протяжении учебного года, учитывая интересы, возрастные и индивидуальные особенности детей 3-4 лет (младший возраст, мы

составляли и использовали *конспекты игровых образовательных ситуаций* по реализации задач образовательной области «Познавательное развитие».

Как показывает практика, игровые образовательные ситуации позволяют вовлечь детей в активную познавательную деятельность:

- *обеспечить деятельностный подход (ребенок становится субъектом детской деятельности);*

- *создать особую атмосферу доверия и сотрудничества между воспитателем и детьми и между сверстниками, а это, в свою очередь, способствует формированию личностных качеств дошкольников (инициативность, любознательность, самостоятельность, активность, стремление получать новые знания) и развитию психологических процессов (мышление, память, воображение, внимание, представление, восприятие, ощущение).*

Основные характеристики игровых обучающих ситуаций:

- короткий и несложный сюжет;
- оснащение необходимыми игрушками, атрибутикой;
- специально организованное игровое пространство;
- наличие дидактической цели и воспитательной задачи;
- обязательное проведение и руководство игрой взрослым.

Игровые образовательные ситуации могут быть классифицированы по разным признакам:

- по направлениям развития (образовательным областям);
- по использованию игровых персонажей и форме проведения (ИОС с игрушками-аналогами, ИОС персонажами, ИОС типа игр-путешествий);
- по видам деятельности (в зависимости от того, где они используются: в организованной образовательной деятельности, в совместной деятельности в режимных моментах или в самостоятельной деятельности дошкольников);
- по смысловому компоненту (ситуации-иллюстрации; ситуации-упражнения; ситуации-проблемы; ситуации-оценки).

ИОС используем в течении всего дня: в режимных моментах, на занятии, в самостоятельной деятельности детей.

В ситуациях-иллюстрациях используем игровых-персонажей на длинных палочках, которые могут двигаться (Например, бабочка, пчела, стрекоза, птица машет крыльями, совершая полет). Такие игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у дошкольников можно формировать представления о существенных признаках объектов живой природы. Также в игровых ситуациях применяем мягкие и резиновые игрушки, картинки для сопоставления живого объекта с неживым аналогом.

Например, игровая обучающая ситуация «Покорми котёнка Мурку». Появляется котёнок Мурка (мягкая или резиновая игрушка, здороваются с детьми и говорит им, что очень проголодался. Дети вызываются

покормить Мурку. Что ест котенок? Чем его можно покормить? Дети из своего маленького личного опыта, особенно у кого дома есть домашний любимец, предполагают и советуют, какую еду можно предложить голодному котенку. Детям предлагаются продукты-муляжи или картинки продуктов (молоко, рыба, консервы, хлеб, пирожное, корм из магазина для кошек и т. д., а дети выбирают еду для кошки.

Игровая образовательная ситуация «Поймай рыбку для Мурки». Кошка любит рыбку. Если дома нет, где можно взять рыбку? Можно купить в магазине или наловить. Где и как можно поймать рыбку? Дети размышляют, что можно сходить на рыбалку, с собой нужно взять удочку. Рыба живет в воде, надо идти на реку или озеро. *Первый вариант:* неподалеку находится озеро или река (голубая ткань, а в ней плавают бумажные рыбки. Дети по очереди на магнитную удочку ловят разноцветных рыбок (Закрепление цветовой гаммы). Можно усложнить задание: ловить рыбок, на тельце которых наклеены геометрические фигуры. *Второй вариант:* ловить окуня, карася, щуку на магнитную удочку в тазу с водой (Это могут быть распечатанные заламинированные картинки или пластмассовые муляжи). Эта рыба водится в водоемах нашего края. *(Применяем региональный компонент в познавательном развитии детей).*

В ситуациях-упражнениях используем куклы художественных произведений, которые хорошо знакомы детям: герои полубившихся сказок, рассказов, мультфильмов. Литературный герой выполнять роль знающего или ничего не знающего наивного простака.

Например, ИОС «Замечательная репка». Воспитатель выставляет персонажей по сказке «Репка» (настольный театр, дети расставляют в правильной последовательности. Вот репка уродилась замечательная у сказочных персонажей! Воспитатель берет репу в руки (муляж, потом дает детям, чтобы они ее рассмотрели самостоятельно.

- Какая, ребята, репка по размеру и цвету выросла? (Большая и желтая, а листья зеленые).

- Репка, это фрукт или овощ? (Овощ)

- Где растет репа? (На огороде, на грядках)

- Сама головка репки прячется в землю, мы ее не видим, а зеленые листья растут прямо над землей, мы наблюдаем за ними.

- У репки есть длинный хвостик. У кого такой хвостик из животных? (У мышки).

- Давайте из репы кашу сварим!

Пальчиковая игра «Каша из репы»

Вот мы репу посадили (Сжать крепко пальчики в кулак левой руки.)

И водой ее полили (Имитируем правой рукой полив репы)

Вырастала репка хороша и крепка (Развести ладошки в стороны)

А теперь ее потянем (Имитация движения)

И из репы кашу сварим,

(По левой ладошке водим пальцем правой руки – варим кашу).

А потом ее съедим, всех друзей мы угостим (Берем ложку, едим понарошку)

И будем мы от репки здоровые и крепкие (Показать «силу».)

ИОС «Покорми персонажей сказки «Репка».

Ребятам предлагают выбрать еду (пирог, репка, молоко, рыбка, сыр, рыбная консерва, косточка, яблоко) бабушке, дедушке и внучке, а также животным – кошке, собачке и мышке. Потом дети кормят всех персонажей сказки «Репка».

Ситуации-проблемы для нас нравятся больше всего, потому что заставляют детей думать и активно действовать.

Примеры ситуаций-проблем:

1. Свойства бумаги. Завяжем бумажный бантик кукле Насте. Что произойдет?

2. Свойства песка. Сделать пирожки из сухого и мокрого.

3. Почему ёж колючий?

4. Свойства воды. На окне два стакана. Один стакан накрыт, другой нет. Почему исчезла вода?

5. Как папа узнал, что ночью был дождь?

В играх-путешествиях знакомим дошкольников с новыми местами, животными, растениями; дети получают самые различные сведения об окружающей природе и деятельности человека в ней.

ИОС «Как проходит день у пчел» (игра-импровизация-путешествие).

В гости прилетает пчелка (Игрушка на палочке, которая может махать крылышками) и приглашает ребят в путешествие на летнюю полянку собирать нектар (вкусный сладкий сок) на цветах. Воспитатель с помощью волшебной палочки превращает детей в пчел, и они летят в улей (картонный домик): пчелка Вика, пчелка Назар и т. д. Войти в образ насекомых детям помогают шапочки-пчел, которые одевают на голову. В домике есть часы «Части суток» (Круг разделен на 4 части: черный –ночь; голубой – утро; желтый – день; серый – вечер). Беседа с детьми:

- Что делают пчелки ночью? (Спят).

- Чем занимаются пчелки утром? (Просыпаются и росой умываются.)

- Какую важную работу пчелки выполняют днем? (Летают, садятся на цветы, собирают нектар вкусный сладкий сок).

- Как вечер проходит у пчел? (Возвращаются домой – в свой улей; несут домой собранный нектар – из него получается сладкий и вкусный мед).

Воспитатель читает стихотворение (использует часики, переводит стрелку по частям суток, дети имитируют движения и работу пчел. Важный атрибут: маленькие ведерки для сбора нектара у каждой пчелы. Много цветов на поляне, музыкальное сопровождение.

Здорово было бы покормить детей настоящим медом. Можно усложнить игровое задание: пчелки собирают нектар только с одуванчиков, или только с цветков клевера, или ромашек.

Ситуации-оценки. Их будем использовать в старшем дошкольном возрасте, когда дети будут давать оценку поступкам литературных героев.

Все ИОС требуют от воспитателя подготовки: обдумывания сюжета, игровых действий с игрушками, атрибутикой, приемов создания и поддержания воображаемой ситуации, эмоционального вхождения в роль. Знания в этом случае становятся не самоцелью, а условием личностного развития дошкольника.

Игровая обучающая ситуация (ИОС) в условиях реализации ФГОС ДО выступает как форма НОД с чередованием видов детской деятельности.

Игровые образовательные ситуации могут быть частью занятия, так и полностью.

Алгоритм составления ИОС:

- 1. Название (тема) игровой образовательной ситуации.*
- 2. Цель и задачи.*
- 3. Используемый дидактический материал и оборудование.*
- 4. Введение в игровую ситуацию (с помощью игрового персонажа, звуков природы и т. д)*
- 5. Содержание игровой ситуации (игры-путешествия, проблемные вопросы, беседы-игры и др.).*
- 6. Рефлексия.*

Игровые образовательные ситуации, «запускающие» самостоятельную деятельность. Чтобы мотивировать детей на самостоятельную познавательную деятельность, необходимо создавать развивающую среду в группе, которая вызовет интерес к игре. Например, можно в центре познания положить лупу, поставить таз с водой, живой песок, магнитики, открытки с фото цветов и др. Ребенок обязательно включится в самостоятельную познавательную деятельность: будет удивляться, какое волшебное стекло – увеличивает предметы; искать предметы, на которых прилипнет магнит, соединять магнитики между собой.

У нас в группе постоянно «живут» игровые персонажи – домашние животные, птицы и насекомые, которые вместе с ребятами путешествуют, играют, вместе открывают тайны окружающего мира, знакомятся с родным поселком. Зайчонок Степашка и кошка Мурка многому «научились» у ребят: как дружить с комнатными растениями; как посадить и вырастить лук; куда делся снежный колобок, который Степашка принес после прогулки и хотел поиграть с ним в группе; где живут листики; как разделить торт пополам).

Опытным путем выясняем, у кого длиннее шарфик, кто выше ростом, отчего качаются деревья, какой снег пригоден для создания снежных построек, куда на ночь прячутся насекомые.

Как показывает образовательная практика, все положительные качества и знания у детей формирует конкретное содержание, которое специально вносится педагогом в ИОС.

Тесно взаимодействуем с родителями: провели мастер-класс «Использование игровых образовательных ситуаций разного типа в экологическом образовании детей 3-4 лет»; консультацию «Игровые образовательные ситуации, как одна из эффективных форм работы с дошкольниками»; делимся с родителями своим педагогическим опытом и предоставляем фотоотчет о проведении ИОС в форме публикаций на международном образовательном интернет-портале maam.ru; сайте детского сада. Предлагаем родителям самим придумывать игровые образовательные ситуации для детей. В результате этой работы у нас появился свой сборник «Игровые образовательные ситуации для младших дошкольников». Мы постоянно его дополняем новыми идеями родителей.

Результат:

1. Разработана картотека игровых образовательных ситуаций для детей младшего дошкольного возраста по образовательной области «Познавательное развитие».

2. Игровые образовательные ситуации способствовали освоению субъектной позиции ребенка в деятельности, развитию личностных качеств и, в конечном итоге, успешной подготовке ребенка к переходу на следующую степень образования.

3. Совместно с родителями создали специальный дидактический материал, необходимый для конструирования игровых образовательных ситуаций.

4. Родители ознакомились с технологией конструирования игровых образовательных ситуаций.

5. Планируем продолжать работу по этой теме в средней группе, так как тема актуальна, соответствует современным тенденциям развития дошкольного образования.