

ТЕХНОЛОГИЯ «МАСТЕРСКАЯ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ» КАК ЭФФЕКТИВНОЕ СРЕДСТВО ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Бушмина О.Б.

Каширина В.В.

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 5
общеразвивающего вида городского округа город Нововоронеж».

Г. Нововоронеж

Ведущая деятельность возникает и развивается на основе новых психологических особенностей новообразований возраста. Когда общение изменяется то, следовательно, происходят изменения в деятельности ребенка. Игра всегда признавалась ведущим видом деятельности ребенка в дошкольном возрасте, поэтому ее очень активно используют педагоги дошкольных учреждений.

Не вызывает сомнений утверждение о том, что игра обеспечивает комплексное психическое развитие и параллельно создает основу для развития личных творческих способностей. Вместе с тем, есть доказательства того, что у современных детей не сформировано умение играть и, поэтому возникает множество специфических проблем: это и низкий уровень психологической готовности к школьному периоду жизни, и сложности во взаимодействии и в поиске контакта друг с другом, и отсутствие контроля своих эмоций, и разнообразные психологические зависимости, и многое другое.

В практике психолого-педагогической деятельности наблюдается подмена дидактической игрой самостоятельной игры детей, подменяется названием «игра» просто типичным занятием.

А.В. Запорожец высказывался об игре и его слова до сих пор актуальны: «с одной стороны, имеют место попытки жесткой регламентации игровой деятельности, когда воспитатель навязывает детям и сюжет, и способ

осуществления игры, превращая ее в учебное занятие, лишая ее самостоятельного характера». (Запорожец А.В., 1966).

Игры по «конспекту», где разучил с детьми их роли, определил, как они должны играть и успокоился, приводит к тому, что детская игра «построенная» взрослым носит коллективный характер, где ребенку необходимо независимо от своих интересов и потребностей быть включенным в игру, и «желать» играть, как и вся группа.

Есть и другая сторона медали - некоторые воспитатели пускают игру «на самотёк» и стараются «не вмешиваться» в игру детей, отказываются от ее сопровождения. А как известно, игра занимает центральное, место в жизни ребенка, являясь преимущественным видом его самостоятельной деятельности.

А.В. Запорожец подчеркивал, что мощнейший развивающий потенциал игры дошкольника реализуется только при ее переходе «в форму детской самодеятельности». (Запорожец А.В., 1966). И здесь динамика развития игровой деятельности проявляет себя наиболее ярко.

Самая привлекательная игра дошкольного возраста - свободная сюжетная игра. Это объясняется тем, что в игре ребенок свободен в своих внутренних ощущениях, он «всемогущ» над действиями, вещами, отношениями — того, что в обычной жизни может вызывать сопротивление, протест, трудности. Так как особенность сюжетной игры - это действие в воображаемой ситуации, то в ней ребенок ощущает состояние внутренней свободы.

В современных психологических и педагогических исследованиях указано, что сама по себе сюжетная игра, не появляется у ребенка, а перенимается от других людей, которые уже «умеют играть». На первых порах ребенку, действительно, необходимо овладеть игровыми способами воссоздания действительности с помощью взрослого.

Чтобы погрузить детей в свободную сюжетную игру на помощь педагогу приходит социоигровая технология, которая дает возможность детям творчески прожить все этапы становления детской игры через запуск механизмов ее

саморазвития (далее «этапы» игры). Эта технология разработана на основе трудов А. В. Запорожца, социоигровой технологии Е.Е. Шулешко, А.П. Ершовой, В.М. Букатова, концепции становления сюжетной игры в дошкольном возрасте Н.Я. Михайленко.

В нашем дошкольном учреждении социоигровую технологию мы используем в формате «Мастерской игры живого действия».

Технология представляет собой свободную самодеятельную игру в меняющихся мизансценах (обстановке) и основана на следующих принципах:

- педагог – равноправный партнёр. Интересно играет, организует и выдумывает игры. На первых этапах педагог активный участник обсуждения и носитель культурных образцов действий, приемов, способов взаимодействия и т.п.;
- педагог - не судья. Передача этой роли детям предопределяет снятие страха ошибки у детей;
- дети имеют право свободно и самостоятельно выбирать место для игры (локацию), средства, реквизит и т.п., а также имеют право во время игры сменить локацию;
- игра требует подчинения своих действий общему правилу - играть, не мешая друг другу.

Для продуктивного общения и развития, дети объединяются в малые группы (по 6 человек). Сам процесс деления на группы на первых трех этапах реализации технологии происходит произвольно, можно поделить: - по цвету волос, глаз, одежды;

- одинаковые буквы в имени;

- кто на каком этаже живет;

- кто как добрался до детского сада и т.д.

Но, начиная с четвертого этапа - творческого самоутверждения, «актерская труппа» уже не меняется. Это дает возможность детям принять на себя подходящие именно им роли и организовать деятельность «труппы» так,

чтобы все ее члены были активно приняты и задействованы в реализации задуманной игры. В малых группах предполагается коллективная деятельность, а лидер группы выражает общее мнение. Причём, лидера дети выбирают сами, и он постоянно меняется.

Каждая игра имеет ограничение во времени, в рамках занятия психолога, но в этом и есть определенное преимущество, игра не успевает затухать и к следующей игре дети приступают с еще большим азартом. Каждая следующая подгруппа детей, если уже использованная другой подгруппой детей локация занята, имеет возможность и право ее трансформации, но не имеет права «уничтожить» ее полностью. Таким образом, трансформируемая среда обогащает игровое пространство и у детей тренируется пластичность психики, креативность и формируются новые игровые действия.

Тема игры определяется произвольным выбором предмета из «Театрального сундучка».

Реализация данной технологии предполагает несколько этапов:

1. Первый этап - обучение детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь). На этом этапе используются игры-задания для рабочего настроения. Пробудить интерес детей друг к другу, поставить их в зависимости друг от друга, повышая мобилизацию внимания и тела, расширить знание об окружающим мире – главная задача этого этапа.
2. На втором этапе дети на практике осознают, как им надо организовывать свое общение в микрогруппе. Здесь используются образно-пластические этюды для отработки навыков мимики и тела, творческие игры на освоение новых способов игровых действий, используя предметы окружающей среды, а также «обслуживающие» игры – игры на разбор и пробу своих сил в обслуживании театральной «труппы» (например: осветитель, гример, декоратор и т.п.).
3. Третий этап включает в себя развитие ассоциативного ряда (воображение), деловых навыков. На этом этапе на первый план выходят игры для

социоигрового приобщения к делу, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми, и детей друг с другом, игры в воображаемых ситуациях, а также игры-фантазии «Как можно использовать этот предмет?» Данные игры способствуют закреплению игровых навыков, а также активизируют общение между всеми участниками процесса.

4. Четвертый этап – творческое самоутверждение. Этот этап включает в себя игровые разминки – где дети заряжаются всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьёзным выигрышем. В них преобладает механизм психологически эффективного и деятельного отдыха. Задания для творческого самоутверждения подразумевает художественно-исполнительский подход и соответствующие действия. Знания на предыдущих этапах помогают детям в их самостоятельной деятельности.
5. Пятый, заключительный, этап – вольные игры, выполнение которых не требует активного присутствия педагога, а игра может проходить без дополнительных атрибутов, а только лишь с использованием воображения и мастерства мимики, тела, голоса, а также свободного использования, в режиме экспромта, обслуживающей техники и декораций.

Каждое игровая встреча имеет следующую структуру:

1. «Слепой» выбор предмета из «Театрального сундучка», на основе этого предмета и формируется тема игры. После небольшого обсуждения у детей есть возможность поменять предмет один раз.
2. «Мозговой штурм». Активное обсуждение и «набрасывание» вариантов использования предмета и отработка возможных действий с ним (движения тела, мимика, позы, способов действий и т.п.) с разбором и демонстрацией.
3. Подготовка/изготовление реквизита (если это необходимо для реализации своего замысла) и декораций в выбранной локации (сцена, игровая

комната, любой уголок арт-пространства, который соответствует замыслу детской игры). Педагог здесь выступает как «приглашенный сотрудник» (помощь по требованию).

4. Свободная игра в выбранной мизансцене.

Таким образом, социоигровая технология «Мастерская игры живого действия» выводит игру из формата «проработки» знаний, где дети обязаны повторять за педагогом выученные роли и действия, в формат деятельности, которой дети ХОТЯТ заниматься. И это желание и запускает цикл развития самодеятельной игры. В этой технологии детям остается место для выражения своей творческой индивидуальности, они могут реализовать свои собственные замыслы, а не навязанный педагогом план игры. Привлекательность этой технологии в том, что ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы, подвластности ему вещей, действий, отношений. Все эти «возможности» расширяют практический мир ребенка и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт. Прохождение всех этапов технологии «Мастерская игры живого действия» позволяет дошкольникам не только сформировать и освоить игровые умения, но, поясняя смысл своих игровых действий партнерам, дети обеспечивают не только возможность индивидуальной игры, а и возможность согласованной совместной игры с партнерами.

Работа в «Мастерской игры живого действия» дает возможность расширить практический мир дошкольника и обеспечить ему внутренний эмоциональный комфорт. Кроме этого сиюминутного субъективного ощущения «всевозможности», эмоционального комфорта, есть и долговременные эффекты для ребенка: прогресс в развитии психики, более быстрое и качественное овладение речью, развитие сенсорного опыта, формирование и обогащение внутреннего мира, развитие когнитивных способностей. Мониторинговые процедуры показывают динамику в развитии личностных (инициативность, самостоятельность, произвольность, мотивация, эмоции, самосознание,

нравственное развитие) и интеллектуальных качеств (высшие психические функции, накопление знаний и социального опыта).

Список использованной литературы:

1. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. «Организация сюжетной игры в детском саду»: пособие для воспитателей. – 3-е изд. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 2009 – 96с.
2. Шулешко Е.Е. Социоигровые подходы в педагогике. — Красноярск: краевой институт усовершенствования учителей, 1990. — 116с.

Материалы конференций:

1. Психология и педагогика игры дошкольника: (Материалы Симпозиума) / Ин-т дошкольного воспитания АПН РСФСР; Под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. - Москва: Просвещение, 1966. - 351 с.