МДОУ Нагорьевский детский сад

***Консультация***

«Нетрадиционные формы организации игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста»

Воспитатель:

Рослина Л.А.

с.Нагорье

2014 год

В последние десятилетия проблема детской игры находится в центре внимания многих исследований. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая большое значение для развития ребёнка дошкольного возраста по ориентации в мире действий, отношений, задач и мотивов человеческой деятельности. В детском саду часто игра рассматривается как приятное времяпровождение, дающее ребёнку возможность расслабиться, реализовать моторные потребности и самовыразиться. Это ,разумеется, так. С. Миллер считает, что «свобода выбора, не будучи навязанной другими людьми или обстоятельствами, - характерный признак игры». Однако данный признак скорее можно рассматривать как условие ее протекания, а не как содержательную сторону. Свобода обеспечивает прежде всего новые формы взаимодействия с миром, при котором «я» ребёнка реализует себя там, где это невозможно в реальной жизни. Кроме того, она дает возможность, формиро-вания множества «я-ролей» и «я-образов», ведущего к более полному осмыслению мира и типов взаимоотношений в нем. Ребенок, проигрывая разные варианты, вырабатывает собственную стратегию поведения.

Игра раскрывает большие перспективы в развитии ребенка не только потому, что реально раздвигает границы его возможностей(например, повышает остроту зрения, увеличивает длительность произвольного сосредоточения и т. д. ),но и в первую очередь потому, что формирует внутренний план действия, который, как известно, лежит в основе мышления.

В старшем возрасте игра трансформируется в образную систему взаимоотношений, окрашенную эмоциональным переживанием роли, которая несет в себе свободу выражения, с одной стороны, и необходимость регулирования своего поведения сообразно действиям других-с другой. Такое усложнение игрового действия предъявляет к ребенку высокие требования. Например, он должен уметь одновременно совершать ролевые действия, направленные на выражение ролевого образа, и реальные действия, направленные на организацию и поддержание игры, или находить соответствие между внешними ролевыми действиями и внутренним ролевым образом.

В пять лет возможна совместная игра 4-5 детей, здесь важно, чтобы имитационные действия сменялись ролевыми отношениями, что часто связано с динамикой сюжета. К 6-7 годам у детей начинают ярко проявляться соревновательные мотивы, особенно у мальчиков. Введение игр-соревнований реализует двигательную потребность ребенка. Мотивом и результатом игры для детей является сама игра. Поэтому судить об ее уровне возможно по внешним проявлениям: содержанию, сложности сюжета, устойчивости игровых объединений, длительности во времени. В старшем возрасте игра не приводит к увеличению продолжительности сосредоточения, но обучение должно переходить от наглядно-действенных форм к образным и вербальным, что лучше возможно в игровой форме. Во всех возрастах в игре повышается эффективность познавательных процессов и луч-ше происходит понимание и усвоение, увеличивается объем памяти.

Самостоятельная игровая деятельность возникает потому, что ребенок получает удовольствие от самого процесса игры. Вмешательство взрослого, даже в виде похлопывания по спине, может разрушить ее. Установлено, что с возрастом даже простое присутствие взрослого изменяет манеру поведения ребенка, который моделирует свое поведение в соответствии с возможной оценкой. Естественность же протекания – атрибут игры. Однако игра развивается благодаря подкреплениям взрослого, ее суть – подражания его действиям и поведению. Выполнение правил в игре считается достаточно сложным умением ребенка. Однако их выполнение также проходит этапы в своем становлении. Первоначально правило задается самим предметом и способом действия с ним. Затем ролью, которая обозначает последовательность действий, способов поведения, соответствие внешнего выражения внутреннему образу. К введению правил «подталкивает» и конфликт между отстаиванием личных интересов и необходимостью группового взаимодействия. Для изображения возможной конфликтной ситуации вводятся ограничения, дающие возможность их предупредить, либо исполняющие роль «судьи» в случае их возникновения. Еще позднее возникают мотивы преодоления трудностей, поэтому правила вводятся сознательно, чтобы усложнить игровую задачу, по принципу – «чем труднее, тем интереснее». Аналогично действуют мотивы достижения успеха, правила выступают в качестве «ориентиров-маркеров», по выполнению которых судят об успешности деятельности. При этом интересен момент, что именно правило (точнее – его нарушение) «дает разрешение» на проявление агрессивных действий в отношении человека, его нарушившего (что может быть прив-лекательно само по себе). Существует еще притягательная сторона правил – возможность их нарушать.

Так, В. Г. Марц пишет: «Игры для ребенка – это все, в играх он упражняет свое тело, игры затрагивают его духовную (заметьте! –не «душевную» или «психическую») деятельность… Ребенок играет во все минуты жизни, даже тяжелые условия не мешают ему играть. Платон назвал игру радость богов».

В результате постоянно растущих познавательных потребностей возникают игры – экспериментирования. Их содержание чрезвычайно разнообразно, в поле деятельности попадает интерес к тому, что неизвестно: как намокает предмет, что и где оставляет следы, как смешиваются вещества, что будет результатом определенного им действия. Получаемые им впечатления дают толчок к возникновению нового психического процесса – воображение. В это время появляются имитационные игры. Интересны и еще две разновидности игр. Это игры разрушительные. Их особенность в том, что ребенок совершает деструктивные действия, приводящие к уничтожению созданного либо самим, либо другим. Вторая разновидность – игры пассивные. В их содержание входит циклически повторяемые однообразные движения.

Кардинальным образом характер всех игр начинает меняться после 4 лет. Связано это с изменениями в психических процессах. Впервые появляется возможность осознания получаемых впечатлений и их первичной дифференцировке. В период от 4 до 6 лет возникают подражательные игры. Они основаны на доминировании воображения в этот период. Определяя сущность понятия «подража-тельные», мы отталкиваемся прежде всего от характеристики совершаемых движе-ний и действий, которые могут быть составным элементом хорошо известных нам по традиционному классификатору сюжетно-ролевых игр. Внесение воображаемой ситуации, когда изображаемое носит условный характер и связывается с «вынесением» за реальность образом, также меняет параметры и характеристики движения (например: «я-герой» или «я-жертва», «я иду по асфальту» или «я иду по болоту» и т. д.). Внутреннее соединение с образом через воображение это то, что отличает подражательные игры от имитационных. Основные задачи, решаемые в играх: установление отношений, замысел и средства реализации замысла; ребенок учится видоизменять характер действий в зависимости от ситуации, замысла или пос-тавленной цели; овладение таким параметром, как выразительность; выделение условного плана и свернутого действия; развитие способности одухотворять окружаю-щий мир. В этом возрасте ребенок отделяется от взрослого и у него появляются внут-ренние возможности образования коллективных игр. Важнейшая задача этих игр, как писал В. Г. Марц, - необходимость понимания ребенка, что «его свобода всегда встре-чается с таким же правом личностей на свободу, и из столкновения свобод отдельных личностей вытекает закон разумного ограничения этой свободы». Регуляция деятельности в таких играх требует учета позиции другого, прогнозирования результатов действий или движений своих или партнеров, регламентации деятельности через правило, которое в спонтанных играх вводится через форму «предварительной договоренности» с другим (например: «толкаться не будем», «забегать за черту нельзя»).

Большая группа игр связана с возникновением интереса к собственной умелости. Цель в таких играх всегда направлена только на само движение, полностью исключая условный план и воображаемую ситуацию – это игры ловкостные и акробатические. Качества и свойства движения полностью захватывают ребенка. Он часами может бросать камни в цель, бить по мячу, лазать по деревьям. Производимое им ловкое движение доставляет ему удовольствие. Уже к 7 годам у ребенка появляется стремление к состязанию. Он хочет, с одной стороны, быть вместе с други-ми детьми, а с другой – выделяться двигательными способностями. Идея превосходства выражается в том, что он все время пытается проявить себя соревнуясь с партнером: «давай, кто быстрее добежит», «кто дальше кинет», «а ты сможешь сделать так?». Поэтому возникает новая разновидность – игры общественно-организованные, которые проявляются в двух вариантах: 1) игрыборьбы или состязания и 2)хоровые игры. Последние отличаются однонаправленностью действия, сочетаются в ритме, темпе. Смысл хоровых игр, так же как и хороводов вообще, не в дублировании и воспроизведении заданного действия, а в достижении суммарного результата, который создает эффект, не достигаемый в одиночку или в паре. В нем обязательно проявится и композиционный эффект, когда различные элементы действия или функции распределены между участниками игры, но согласованы между собой. Важнейшие задачи: безусловное развитие самосознания, направленности личности, навыков коммуникации, мотивационной сферы. Развитие двигательной сферы и моторных игр детей получает дополнительную мотивацию, связанную с общественно-значимыми мотивами.

К играм с преобладанием моторного компонента в этом периоде можно отнести и игры драматические. Они направлены, в первую очередь, не на проигрывание социальной роли, как в ролевой игре, где сюжет преобладает над игровым действием, которое, как известно, постепенно сворачивается, а на проживание значи-мых чувств и эмоциональных состояний. В них сюжет лишь создает канву, в которой возникают требуемые состояния, выраженные в аффективном и моторном компоненте. К ним следует отнести игры, имеющие соответствующий эквивалент у разных культур: игры в войну, игры-преследования, игры на построение жилища, игры спасения, игры затаивания-прятки.

Также выделяется группа игр с завязанными глазами. Несмотря на то что здесь в основе лежит проживание чувства страха и неожиданности, в них есть и еще одна характеристика, отличающая их от предыдущего вида игр, - элемент неопределен-ности. Такие игры всегда сопровождают таинственность и неожиданность, поэтому за-дача научиться действовать в ситуации неопределенности и умения преодолеть собст-венный страх выступают в них на первый план.

Таким образом, с целью ориентации на специфику игровой деятельности старших дошкольников на современном этапе поставлена задача поиска новых форм ее организации, которые позволяют:

- сформировать и закрепить активную позицию по отношению к миру;

- опираясь на сферу игровых интересов детей, поднять их игру на новый более высокий уровень развития.