



31.10.2024 р. 13:30



Ніна Сокиринська

**ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗАВДАНЬ
РОЗДІЛУ «ГРА ДИТИНИ» В СВІТЛІ ВИМОГ
ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ДЛЯ ДІТЕЙ
ВІД 2 ДО 7 РОКІВ «ДИТИНА».**

*/в рамках семінару для слухачів
міської Школи
вихователя-стажера
«Дебют» ЗДО ВМТГ/*



В оновленому БКДО грі відведено центральне місце. Саме ігрова компетентність розглядається у Державному стандарті дошкільної освіти як базова для формування всіх інших.

Пріоритетні завдання освітнього напрямку «Гра дитини»:

- вплив гри на особистісний розвиток дитини
- кроки до самостійної гри
- складники ігрової компетентності
- нова роль педагога



У нинішніх малюків у руках звукові та світлові, тактильні іграшки, трансформери, велика кількість конструкторів з можливістю швидко змінювати побудовані об'єкти та багато чого іншого. Сучасна малеча прагне бавитися справжніми електричними інструментами і мати іграшкову кухню, обладнану як мамина. Їх нестримно ваблять гаджети, якими наповнені наші оселі, - телефони, ноутбуки, планшети, комп'ютери...



Серед складників результату дошкільної освіти гра посідає чільне місце. Водночас вона залишається головним інструментом досягнення цього результату, підґрунтям формування життєвого досвіду дитини, важливим засобом системної організації розвитку її фізичних, інтелектуальних, емоційних, соціальних та моральних навичок



Саме гра формує здатність до реалізації свободи вибору, автономність, сприяє розвитку соціальної єдності (чуття «ми», товарицькість, командний дух), дає можливість усвідомити власні життєві цілі та потреби, забезпечує ув'язок дитини із середовищем - предметним, соціальним, природним.



ЗМІСТОВІ АКЦЕНТИ РОЗДІЛУ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ ДЛЯ ДІТЕЙ ВІД 2 ДО 7 РОКІВ «ДИТИНА» .



Дитяча гра є індикатором соціальних статусів і виступає одним із ключових засобів формування ціннісних орієнтирів особистості дитини. Ігрова діяльність забезпечує сучасній дитині почуття комфорту, дарує їй радість, впливає на зміцнення нервової системи, відкриває для неї світ, формує первинний соціальний досвід і життєву компетентність.



Сучасні діти покоління “Альфа” мають певні особливості, зокрема їм властиві багатозадачність і нетерплячість, кліпове мислення, гіперактивність. Для багатьох з них головний канал комунікації це – Інтернет. Смартфон чи планшет – іграшка, яка потрапляє їм до рук ще до року. Тому використання гаджетів, сучасних (зокрема дистанційних) ігор є частково вимогою часу та має бути організоване відповідно до головних принципів безпеки освітнього простору.

І молодша група (ранній вік)

У групі раннього віку має бути достатня кількість іграшок (м'які та пластмасові фігурки тварин, транспорту; м'ячі, кеглі, набори для сюжетно-рольових ігор «Лікарня», «Магазин», «Сім'я» та ін.), Під керівництвом і за участю вихователя діти можуть грати в прості ігри розвивального характеру: настільні ігри на розвиток пам'яті, мислення, уваги, лото, підлоговий та настільний будівельні набори тощо.



II молодша група

З дітьми молодшого віку педагог використовує достатньо широкий спектр видів ігор, які умовно можна поєднати в групи за різними ознаками: сенсорні та рухливі. Щоб гра здійснювала розвивальний вплив, щоб діти мали змогу проявляти в іграх свій творчий потенціал, слід створити *якісне* предметно-ігрове середовище, яке вміщує: ігрове поле, ігрове устаткування, іграшки, ігрову атрибутику різного роду, ігрові матеріали, необхідні для відповідної діяльності дітей.



Окрему увагу під час супроводу ігрової діяльності дітей молодшого дошкільного віку варто приділити збагаченню ігрового досвіду дітей, оскільки дітям іноді бракує навичок самоорганізації, планування ігрових дій, знань правил гри, способів урегулювання конфліктів або подальшого розгортання сюжету тощо. Роль дорослого в самостійних іграх дошкільників специфічна.

З одного боку, він уважно і тактовно спостерігає за учасниками гри, дбайливо ставиться до задумів дітей. З іншого - акуратно спрямовує задум і дії дітей, використовуючи переважно непрямі прийоми керівництва (пораду, підказку, запитання тощо), а інколи демонструє певні зразки (показує й називає емоції, пояснює їх вплив на здоров'я людини, наголошує на загальнолюдських нормах та цінностях). Молодшим дошкільникам педагог допомагає організувати гру, розвивати ігровий сюжет, розгортати діалоги. Він сам стає учасником гри, не перестаючи бути її організатором.



Середній дошкільний вік

Завдання:

- сприяти формуванню стійких ігрових інтересів,
- розвивати фантазію під час гри,
- диференціювати ігрові інтереси дітей,
- заохочувати їх до спільних ігор,
- учити отримувати емоційне задоволення від спілкування з однолітками,
- сприяти створенню власного задуму майбутньої гри, тематики і сюжетів індивідуальної та спільної гри.

Різновидом освітніх форм роботи можуть бути **життєві** або **літературні сюжетні ігрові ситуації**. Змістова спрямованість сюжету визначається будь-якою життєвою ситуацією, наприклад: відвідування супермаркету (ярмарку, виставки, базару), святкування дня народження, мандрівка, організація роботи ательє, служби порятунку «112», бюро знахідок, підготовка циркової вистави тощо.



Квести, як форма ігор - можна проводити навіть у дистанційному форматі: «Знайди та покажи предмет червоного кольору» (з ускладненням «Знайди та принеси книжку червоного кольору, кілька речей певного кольору тощо»); «Пори року» (дитина має продемонструвати, які речі можна одягнути в певну пору, зображує за допомогою міміки та жестів особливості фізичного стану людини в цю пору року); «Квест за картиною» (потрібно відшукати приховані на картині зображення, описати місце їх знаходження); «Колесо емоцій» (потрібно відтворити певну емоцію за допомогою міміки).



Окрему увагу серед самостійних ігор дітей **п'ятого року життя** варто звернути на **конструкторсько-будівельні ігри**. Самостійна будівельно-ігрова діяльність сприяє закріпленню набутих умінь і навичок, вирішенню нових конструкційних завдань, що вимагають ініціативи та винахідливості



Великого значення набувають **сюжетно-рольові ігри дітей**, які вже вміють об'єднуватися для спільного ігрового сюжету. Вихователь наразі здійснює опосередкований вплив на хід гри та дії учасників і вступає у гру лише тоді, коли діти його про це просять.



Програвання пропонованих педагогом ігрових ситуацій і відкриття нових можливостей знайомих предметів та іграшок є базою для розгортання самодіяльних сюжетно-рольових ігор у майбутньому.



Важливо пам'ятати:

- ✓ розвиває дитину не іграшка (навіть «найбільш розвивальна»), а активізація уяви у процесі гри.
- ✓ Тож визначальним для вибору іграшки має бути те, наскільки позитивний емоційний посыл вона транслює та яке поле для дій відкриває.



Старший дошкільний вік

Завдання педагога створювати умови для виникнення, розвитку, поєднання різних видів ігор (сюжетно-рольових, конструктивно-будівельних, театралізованих тощо). Збагачувати ігровий досвід дітей, вчити дотримуватись правил гри, за потреби самостійно змінювати їх за домовленістю з іншими учасниками гри.

Вчити дітей спільно грати, дотримуючись правил культури взаємодії, самостійно обирати ігри, грати на самоті, об'єднуватись з однолітками на основі ігрової задуми, рольової взаємодії, особистих уподобань.

Як підсумок такої роботи можна провести тематичний інтегрований тиждень «Містограй».



Гра-стратегія як ситуативна гра є складною, багатоплановою діяльністю.

Гра-стратегія має всі структурні компоненти гри: **зادум, ігрові ролі, відповідний сюжет, ігрові дії, результат.** Передусім у її основу покладено інтригу, реальну проблему, визначено загальну мету, для реалізації якої й необхідно об'єднати зусилля, спільно обговорюючи всі подальші кроки. У процесі гри вихователь кілька разів ускладнює завдання, «чинить перепони», які діти мають подолати.



У дітей старшого дошкільного віку не іграшка визначає зміст гри, а творчий задум і зміст гри зумовляють добір іграшок.

Тому в старших групах не варто мати багато однотипних іграшок, адже їх надлишок може притупляти ігровий інтерес, обмежувати дитячу уяву, винахідливість, що розвиваються при використанні у творчій грі предметів-замінників.



Осередок сюжетно-рольових ігор. Цей осередок доцільно розділити на мініосередки, в яких будуть розміщені атрибути для організації найбільш популярних серед дошкільників ігор.



Осередок театралізованих ігор. У цьому осередку доцільно розмістити реквізит для різних видів театру - настільного, пальчикового, маріонеткового та ін.): елементи декорацій, ширми, театральну бутафорію, костюми та їх елементи, наголовники, зображення відомих казкових персонажів тощо.



Осередок настільних дидактичних ігор. Варто розмістити дидактичні ігри відповідно до віку та вподобань дітей; ігри мають систематично змінюватись та доповнюватись: **матеріалами з математики, логіки, сенсорики, грамоти, екологічного та економічного виховання, розвитку мовлення, дослідницько-пошукової діяльності.**



Осередок конструктивно-будівельних ігор. У цьому осередку мають бути зібрані різні конструктори : дерев'яні, пластмасові, металеві та ін., коробки, колодки та інші матеріали, знаряддя та допоміжне обладнання для конструювання.



Музичний осередок, у якому зібрані різні види дитячих інструментів: дудочки, свищики, музичні молоточки, трикутники, бубонці, маракаси, орфовські музичні інструменти, магнітофон, аудіозаписи музичних і літературних творів.



Спортивний осередок з різноманітним гімнастичним обладнанням, спортивним інвентарем: **дуги, навісні мішені, гойдалки, ребриста дошка, традиційні і нетрадиційні тренажери та обладнання (доріжка здоров'я, кольорові шнури, палички, коні, серсо, прапорці, хустинки, стрічки, м'ячі, кубики, мішечки з піском, шишки, горіхи, скакалки, обручі тощо.**



Осередок відпочинку. Усамітнене місце з диванчиком або ліжечком, м'якими іграшками, де дитина могла б перепочити, пофантазувати.

Орієнтовне наповнення: м'яка зручна канапа чи диванчик ; 1 - 2 м'які іграшки, улюблені дитячі книжки та журнали; магнітофон із записами для релаксації; матеріали для малювання.



Завдання педагога:

- створити цікаве для сучасних дітей середовище;
- продумати діяльність, яка може стимулювати вільну гру;
- відвести грі гідне місце в повсякденному житті групи;
- аналізуючи результативність своїх дій, вчасно коригувати їх, невтомно шукати способи виведення гри на творчий рівень.





МІНІСТЕРСТВО
ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



УКРАЇНСЬКИЙ
ІНСТИТУТ
ДОСЛІДЖЕНЬ
РОЗВИТКУ ОСВІТИ

ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ МАРАФОН «ФАСИЛІТАЦІЯ ГРИ: СУЧАСНИЙ ВЕКТОР»

20.11.2023
13.00-15.00

- Вільна гра та сприяння різноманітності як взаємозумовлені процеси



[ПЕРЕГЛЯНУТИ](#)



ТРАНСЛЯЦІЯ

21.11.2023
13.00-15.00

- Вільна гра у житті дитини



[ПЕРЕГЛЯНУТИ](#)



ТРАНСЛЯЦІЯ

22.11.2023
13.00-15.00

- Педагогіка забави KLANZA
- Авторський дидактичний посібник "Чарівний кубик-віршограй"
- Проектна діяльність як засіб соціалізації старших дошкільників за програмою «Впевнений старт»
- Інтерактивні ігри для дітей дошкільного віку
- Використання ігрових технологій в освітньо-виховному процесі ЗДО
- Чим зайняти дітей в укритті: ефективні форми роботи



[ПЕРЕГЛЯНУТИ](#)



ТРАНСЛЯЦІЯ

23.11.2023
13.00-15.00

- Навчання через гру



[ПЕРЕГЛЯНУТИ](#)



ТРАНСЛЯЦІЯ

24.11.2023
13.00-15.00

- Сюжетно-рольова гра: родзинки організації



[ПЕРЕГЛЯНУТИ](#)



ТРАНСЛЯЦІЯ

youtube.com/@wgoapdo

Використані джерела:

**Методичні рекомендації до
Освітньої програми для дітей від 2
до 7 років «Дитина», 2021.**



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!