



**Наталія СКОРБА,**  
заместитель заведующего  
по основной деятельности,  
дошкольный центр развития ребёнка  
№ 30 г.Гродно

## ТАКТИКА ПЕДАГОГИЧЕСКОГО РУКОВОДСТВА ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ

Реализация творческого потенциала педагогического коллектива учреждения дошкольного образования с учётом стремительно меняющихся требований и темпа развития современного общества приводит к необходимости поиска новых концептуальных подходов к организации образовательного процесса.

С сентября 2016 года педагогический коллектив дошкольного центра развития ребёнка № 30 г.Гродно (далее — ДЦРР) в соответствии с приказом Министерства образования Республики Беларусь от 11.07.2016 № 658 в тесном сотрудничестве с консультантом Светланой Васильевной Кондратюк, магистром педагогических наук, старшим преподавателем кафедры дошкольного образования и технологий Барановичского государственного университета, начал реализацию инновационного проекта «Внедрение модели педагогического сопровождения игровой деятельности детей дошкольного возраста» (2016—2018 гг.).

Учитывая уровень профессиональной компетентности педагогических работников ДЦРР и наличие необходимой предметно-развивающей среды, базой для реализации проекта была выбрана группа для детей с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата.

В основу инновационного проекта положен новый концептуальный подход с позиции парадигмы педагогического сопровождения игровой деятельности детей дошкольного возраста. Его суть — комплексная поддержка и помощь ребёнку в организации и развитии им сюжетно-ролевой игры, наиболее значимой для его всестороннего развития. Педагогическое сопровождение игровой дея-

тельности предстаёт как эффективная тактика педагогического руководства, которая заключается не только в предоставлении детям возможности играть, но и в продумывании педагогическими работниками наиболее эффективного игрового маршрута, основанного на понимании перспективы обогащения игрового опыта каждого ребёнка.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры включает:

- осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности детей дошкольного возраста и учёт её результатов во взаимодействии с воспитанниками в игре и при планировании игровой деятельности;
- наличие у педагогического работника игровой позиции, гибкое сочетание прямых и косвенных способов воздействия на игру;
- поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения в зависимости от освоения ребёнком опыта игровой деятельности;
- отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений детей;
- ориентацию педагогического работника на индивидуальные творческие проявления детей в игре, их дальнейшее стимулирование и развитие;
- создание и оформление игрового пространства.

Наиболее эффективным направлением организации образовательного процесса в рамках инновационной деятельности, учитывая пожелания и возможности воспитанников группы, а также современные тенденции развития системы ранней профориентации детей дошкольного возраста, было выбрано «Обогащение

вариативных и инвариативных сюжетов игр детей посредством специально организованной и нерегламентированной деятельности».

Изучив психолого-педагогическую и методическую литературу по теме инновации, проанализировав уровень сформированности компонентов игровой деятельности воспитанников группы (методика Р.Р. Калининой), педагогическими работниками был разработан тематический алгоритм обогащения сюжетов игр, представленный в виде примерных ежемесячных тематических блоков (реализация: сентябрь—май) с основными направлениями развития сюжетных линий (семья, школа, гипермаркет, дом моды и т.д.), которые определены с учётом интересов воспитанников группы (методика «Выбор картинки» в интерпретации О.К. Васильевой).

Развитие игровой деятельности воспитанников в рамках реализации алгоритма рассматривается как циклический процесс объединения сюжетов смежной тематики. Так, например, организуя игру «Семья», педагогический работник предлагает детям несколько параллельных сюжетных линий: «Магазин», «Аптека», «Скорая помощь». На первых этапах предлагается один дополнительный сюжет (например, семья—магазин, семья—аптека), затем количество одновременно проигрываемых сюжетных линий увеличивается в контексте развёртывания основного сюжета (например, семья—магазин—аптека, семья—скорая помощь—аптека), в итоге игра приобретает многосюжетную структуру.

В целом процесс обогащения содержания игровой деятельности воспитанников представлен двумя направлениями:

- педагогическое взаимодействие в специально организованной и нерегламентированной деятельности (*пример тематического планирования нерегламентированной деятельности игрового комплекса представлен в Приложении*);

- развитие игрового замысла посредством эффективной организации и трансформирования пространства игровой комнаты.

В процессе планирования и проведения занятий еженедельно педагогические работники группы пополняют и систематизируют представления воспитанников о профессиях взрослых (в соответствии с алгоритмом), расширяют спектр игровых интересов, способствуют появлению игрового замысла, где сочетаются реальные и вымышленные события (из книг, мультфильмов), закрепляют правила и нормы поведения со взрослыми и сверстниками.

В соответствии с перспективным планом в нерегламентированной деятельности (активирующее общение; игровая деятельность, направленная на обогащение опыта; познавательная практическая и художественная деятельность) педагогические работники используют такие методы обогащения сюжета игры, как:

- составление рассказа о герое — персонаже игры;
- драматизация отдельных ситуаций с участием главного героя;
- чтение произведений художественной литературы;
- обобщающие беседы о людях похожих профессий;
- сравнение содержания созданного детьми игрового образа с героем произведения;
- приёмы внесения игрушки (О.К. Васильевой);
- создание игровых проблемных ситуаций;
- показ инсценировок театра игрушек;
- дидактические игры;
- сценки-загадки кукольного персонажа и др.

Элементарная трудовая деятельность по изменению предметно-игровой среды направлена на изготовление атрибутов и элементов костюмов для игр (организована постоянно действующая мастерская «Дело мастера боится»). Заказы поступают в «Заказчик», который по предложению детей постоянно висит в виде рисунка или пиктограммы в уголке «Умелые ручки». 1—2 раза в неделю заказы изучаются, классифицируются, создаётся творческая группа (родители, дети, педагогические работники) по их изготовлению. Результаты сотворчества представляются на конкурсах костюмов, сюжетных дефиле, открытых мероприятиях ДЦРР.

Атрибутика для современных сюжетно-ролевых игр также претерпела изменения: для развёртывания игры «Автосалон» детям целесообразно предлагать планы, схемы местности, каталоги и прайс-листы услуг, рекламные буклеты, для игры «Дом моды» — альбомы по оформлению подиума, образцы тканей, наборы карточек с изображением декоративных элементов одежды, каталоги причёсок и макияжа.

Проблема свободного перемещения детей и одновременной игры несколькими подгруппами была решена посредством зонирования и трансформирования пространства игровой комнаты. Наиболее эффективным оказалось использование макетов-моделей — умень-