Доброва Г.Г.

воспитатель

ГКУ КО СРЦ «Маленький принц»

г. Кемерово, Кемеровская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОМ РАЗВИТИИ ДОШКОЛЬНИКОВ

Социально-коммуникативное развитие является одним из направлений развития дошкольников в современном образовании. В содержании социально-коммуникативного развития входит формирование отношения дошкольника к себе и окружающим, нравственное воспитание, патриотическое воспитание, воспитание основ безопасного поведения, развитие эмоционально-волевой сферы, общения с взрослыми и сверстниками. Одним из основных средств развития в ФГОС ДО признается игра [5].

В современной образовательной практике, семейном воспитании организация игр с дошкольниками становится все менее популярной. Хотя игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте. В играх дети осваивают мир отношений во всем его многообразии, у них формируются все стороны психики ребенка [4].

Самостоятельная игровая деятельность детей возникает спонтанно, в ней они воспроизводят все то, что было ими воспринято. Но современные дети все меньше играют в обычные, традиционно сложившиеся игры. Они погружены в компьютерные игры, развлечения на гаджетах (мультфильмы, компьютерные игры и другие приложения развлекательного характера). Иначе обстоят дела с детьми, которые оказались в трудной жизненной ситуации. С одной стороны, у них ограничен доступ к гаджетам из-за материального состояния семьи, с другой стороны, они не включены и в игровую деятельность со сверстниками.

Игровые технологии, в отличие от просто игр детей, обладают такими характеристиками как целенаправленность, организованность, наличие предполагаемых воспитательных результатов, достижений в развитии [2]. Социально-коммуникативное развитие дошкольников может быть обеспечено следующими видами игр (игровых технологий).

1. Сюжетно-ролевая игра как ведущий вид деятельности дошкольников и предшествующая ей ролевая игра. Основным механизмом воспитания и развития выступает моделирование отношений и игровое взаимодействие по поводу этих отношений, сюжета игры. В сюжетно-ролевых играх дети воспроизводят бытовые, производственные отношения мира взрослых. В результате формируется иерархия мотивов, навыки взаимодействия, происходит развитие эмоционально-волевой, познавательной сфер, складываются представления о себе и других [3, 6]. Сюжетно-ролевые игры приобретают особо значение с детьми, оказавшимися в трудной жизненной ситуации. В самостоятельных, стихийно возникающих играх, они воспроизводят часто негативный личный опыт. Посредством игровых технологий становится возможным «погружение» детей в позитивный опыт взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

2. Игры-драматизации, режиссерские игры. Они рассматриваются как разновидность сюжетно-ролевой игры. В данном виде игр происходит развитие, прежде всего, эмоционального интеллекта.

3. Игры с правилами (настольные, например, игры-ходилки и подвижные). Данные игры позволяют успешно решать задачи формирования и развития произвольности, саморегуляции.

4. Дидактические игры. Одним из основных отличий, является то, что дидактические игры всегда имеют цель, которая связана с обучением. В воспитательном аспекте, дидактические игры представляют собой средство для формирования представлений о нормах и правилах поведения, человеческих взаимоотношения и пр.

5. Игры-развлечения, игры-забавы. Основной функцией является создание положительного эмоционального настроя. Среди современных видов игр-развлечений приобрели популярность квесты. Квест как педагогическая технология – образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы. Как игровая технология, квест позволяет за короткое время легко увлечь дошкольников в разнообразные виды детской деятельности [1].

6. Специальные психологические игры (коммуникативные, игры для развития эмоциональной сферы и пр.). Подобные игры используются для тренировки каких-либо навыков, например, коммуникативных.

Литература

1. Жирова М. В. Детская игра, или Игровая технология, применяемая в дошкольном образовательном учреждении для полноценного развития детей [Электронный ресурс] / М. В. Жирова // Образование: прошлое, настоящее и будущее: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, ноябрь 2018 г.). Краснодар: Новация, 2018. С. 22-24. Режим доступа: https://moluch.ru/conf/ped/archive/309/14601/ (дата обращения: 03.03.2020).
2. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ / Е. И. Касаткина // Управление ДОУ. 2012. №5.
3. Менджерицкая, Д. В. Воспитание детей в игре / Д. В. Менджерицкая // Дошкольное воспитание. 2018. № 6. С. 12-23.
4. Слепцова, И. Депривация детской игры как риск современного дошкольного детства: причины и способы преодоления в условиях ФГОС ДО / И. Слепцова // Дошкольное воспитание. 2017. №6. С.11-16
5. Федеральный государственный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://fgos.ru> (дата обращения: 03.03.2020).
6. Эльконин, Д.Б. Детская психология / Д.Б. Эльконин. М.: Издательский центр «Академия», 2005. 385 с.