

ТЕОРИЯ ДЛЯ ТЕОРЕТИКОВ

Игровые технологии в образовании и воспитании ребёнка дошкольного возраста

А.В. Белошистая

Освоение педагогом новых технологий в дошкольном образовании — залог успешного решения проблемы развития личности дошкольника. Создание образовательных технологий — вопрос совершенно новый в дидактике дошкольного обучения. А поскольку дошкольный возраст обладает спецификой в области ведущей деятельности ребёнка, необходимо встаёт вопрос о разработке особого вида образовательных технологий — игровых технологий, гармонично сочетающихся с ведущим видом деятельности ребёнка дошкольного возраста, т.е. игровой деятельностью.

Сегодняшний педагог ДОУ достаточно хорошо знаком как с понятием «игровая деятельность», так и с её ролью в развитии ребёнка дошкольного возраста. Достаточно много исследований анализируют как виды игр в свободной деятельности детей, так и виды игр в обучении (дидактических игр). Существуют соответствующие классификации, их подробные описания, имеет место множество различных методических разработок и рекомендаций по использованию игр в воспитательном и обучающем процессе в ДОУ.

Однако выход на понятие «игровая технология» переводит вопрос на совершенно иной уровень научно-педагогического рассмотрения.

Дидактическая проблема состоит в том, что содержание профессионального обучения будущего педагога ДОУ не включает в себя курс «теория обучения», т.е. сегодняшний педагог детского сада имеет весьма неопределённое представление как о понятии «образовательная технология» в целом, так и о совершенно специфической её области — игровых технологиях.

Самая распространённая ошибка состоит в том, что абсолютное большинство педагогов ДОУ полагают, что «игровые технологии» — это использование разного вида игр (сюжетных, ролевых и др.) в учебном процессе, а также использование в практике работы с детьми развивающих дидактических игр (игры Никитиных, игры Воскобовича, игры Монтессори, игры Зайцева и др.) или различных игровых (сказочных) персонажей. С точки зрения понятия «технология» это совершенно неверно.

Рассмотрим понятие «образовательная технология» в целом и покажем возможность интерпретации этого понятия в область «игровые технологии».

Понятия «методика обучения» (традиционно привычное большинству педагогов) и «образовательная технология» не синонимы¹. Суть в том, что теория обучения давно искала пути достижения если не абсолютного, то хотя бы высокого обучающего результата в работе с группой детей и постоянно совершенствовала свои средства, методы и формы. Ещё при зарождении педагогики (теории обучения) считалось, что достаточно найти какой-то приём или группу приёмов, которые позволяли бы добиваться желаемой цели. Так появились различные методики. Время шло, у практиков накапливался опыт, они создавали новые, более эффективные методики. Однако результаты практической работы по создаваемым методикам не всегда отвечали всё расширяющимся требованиям.

В результате педагогика накопила в своём арсенале значительное число эффективных методик. Однако проблемы стабильности в обучении, а также достижения каждым обучаемым высоких результатов остаются и по сей день.

На сегодня очевидно, что совершенствование методик надо продолжать, но процесс их накопления и эмпирического (основанного на практике) отбора должен быть совмещён с выбором цели и отработкой системы контроля процесса обучения. Этому и призвана помочь технологизация процесса обучения.

В современной педагогической и психологической литературе часто встречается понятие «технология», пришедшее к нам вместе с развитием компьютерной техники и внедрением новых компьютерных технологий. В педагогической науке даже появилось специальное направление — педагогическая технология. Это направление зародилось в 60-е годы в США, Англии и в настоящее время распространилось практически во всех странах мира. Таким образом, появление этого термина и направления исследований не случайны.

Как и любая технология, педагогическая технология представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Любая образовательная технология должна удовлетворять основным методологическим требованиям — критериям технологичности: концептуальности, системности; управляемости, эффективности, воспроизводимости.

¹ Бершадский М.Е., Гузев В.В. Дидактические и психологические основания образовательной технологии. М.: Педагогический поиск, 2000.

Концептуальность образовательной технологии предполагает, что каждой образовательной технологии должна быть присуща опора на определённую научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность означает, что образовательная технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью его частей, целостностью.

Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность указывает на то, что современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, а также непременно должны **гарантировать** достижение определённого стандарта обучения.

Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами (т.е. технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего её, практически независимо от опыта, стажа, возраста и личностных особенностей педагога).

Перечисленные критерии технологичности определяют структуру

образовательной технологии, которая включает концептуальную основу, содержательный компонент обучения, процессуальную часть — технологический процесс.

Концептуальная часть образовательной технологии — это научная база технологии, те психолого-педагогические идеи, которые заложены в её фундамент.

Содержательную часть технологии составляют цели — общие и конкретные, а также содержание учебного материала.

Процессуальная часть представлена системной совокупностью следующих элементов:

- организация учебного процесса;
- методы и формы учебной деятельности детей;
- методы и формы работы педагога;
- деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала;
- диагностика обучающего процесса.

Только в том случае, когда существуют (разработаны) **все компоненты**, описанные выше, можно утверждать, что рассматриваемая система действительно является **образовательной технологией**.

Таким образом, очевидно, что если некая «система» претендует на роль «технологии», она необходимо должна соответствовать всем перечисленным требованиям. Понятно, что заданная «планка» очень высока. Например, рассматривая с этих позиций систему образования в начальной школе, Д.Г. Левитес в своём исследовании доказывал, что ни одна из существующих сегодня систем обучения в начальных классах обра-

зовательной технологией не является². Соответствующее исследование, проведённое нами³, показало, что ни одна из существующих сегодня программ математического образования дошкольников также образовательной технологией не является, поскольку не имеет полной разработки перечисленных выше элементов и указанным выше критериям не соответствует.

С приведённой выше точки зрения на понятие «образовательная технология» очевидно, что «игровая технология», кроме перечисленных критериев, должна также отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в ДООУ. Эти требования таковы: игровая ситуация должна создавать ребёнку возможность принять на себя роль действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной деятельности педагога и ребёнка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, но в то же время способствует снятию феномена центрации у ребёнка, а также способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности⁴. Некорректное построение игровой ситуации, при котором воспитатель заботится главным образом о «весёлой» подаче матери-

ала, не только разрушает суть развивающего воздействия математического, экологического и другого содержания, но формирует у ребёнка неправильные содержательные (предметные) представления, а также не способствует развитию интереса к самостоятельной познавательной деятельности в изучении различных предметных областей, т.е. не способствует развитию осознаваемой ребёнком учебно-познавательной мотивации⁵.

Таким образом, налицо противоречие: с современной точки зрения на профессиональную подготовленность педагога важно, чтобы каждый педагог владел педагогическими технологиями, поскольку это является одним из основных критериев его готовности к профессиональной деятельности. В то же время нельзя с уверенностью назвать хотя бы одну игровую технологию в области предметного обучения в детском саду, которая отвечала бы всем перечисленным выше критериям и требованиям к полноценной образовательной технологии.

К каким же выводам мы приходим?

Вывод достаточно неожиданный для большинства педагогов ДООУ: использование терминологии «игровые технологии» в познавательном развитии ребёнка дошкольного воз-

² Левитес Д.Г. Теоретические основы моделирования образовательных технологий в условиях последипломного образования педагогов: Автореф. докт. дисс. СПб., 1998.

³ Белошистая А.В. Математическое развитие ребёнка в системе дошкольного и начального школьного образования: Автореф. докт. дисс. М., 2004.

⁴ Филиппов Е.В. Принятие роли и переход от игровой деятельности к учебной // Психологическая наука и образование. 1996. № 3. С. 85–93.

⁵ Белошистая А.В. Игра на занятии по математике, или Ещё раз о «весёлой математике» // Вопросы психологии, 2007. № 2. С. 140–144.

раста (а также в обучающем процессе в ДОУ) некорректно, поскольку таковых технологий на сегодня не существует. Является ли это основанием для закрытия вопроса об «игровых технологиях» в детском саду? Ни коем образом! Мы полагаем, что приведённые выше теоретические обоснования образовательной технологии становятся необходимой ступенью для перехода к анализу вопроса о **возможности разработки** этих технологий обучения в ДОУ. И эта возможность существует. Рассмотрим её.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях.

Сегодня актуальность игры повышается также и из-за перенасыщенности современного ребёнка информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети значительно увеличили и разнообразили поток получаемой детьми информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения старших дошкольников становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобное умение помогает игра, которая служит своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми на занятиях и в свободной самостоятельной деятельности.

Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребёнка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни,

особенности взаимоотношений взрослых, уточняют и получают знания об окружающей действительности. Игра есть средство познания действительности и рассматривается как:

- особое отношение личности к окружающему миру;

- особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность;

- социально заданный ребёнку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру);

- особое содержание усвоения;

- деятельность, в результате которой развивается психика ребёнка;

- социально-педагогическая форма организации детской жизни и детского сообщества.

Таким образом, мы отвечаем на поставленный в начале статьи вопрос следующим образом: игра — это приём (способ и форма) организации деятельности детей на занятии или набор приёмов, выстроенных в логике как изучения заданного программного материала, так и в логике организации заинтересованной познавательной деятельности дошкольников.

Игра или игровые упражнения, используемые педагогом, обеспечивают заинтересованное восприятие детьми изучаемого материала и привлекают дошкольников к овладению новым знанием. Она помогает сконцентрировать внимание детей на учебной задаче, которая воспринимается в этом случае как желанная и лично значимая цель, а не как «обязаловка», навязанная ребёнку взрослым.

Игра позволяет сделать более доступными сложные задачи обучения и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников.

Одним из преимуществ игры является то, что она всегда требует активных действий каждого ребёнка. Поэтому с помощью игры на занятии воспитатель может организовать не только умственную, но и моторную активность детей, так как выполнение игровых заданий во многих случаях связано с различными движениями.

Игра или элементы игры, целесообразно включённые в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра активизирует взаимодействие когнитивного и эмоционального начал в учебном процессе. Она не только вдохновляет детей мыслить и выра-

жать свои мысли, но и обеспечивает целенаправленность действий, а следовательно, дисциплинирует ум ребёнка.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Возможно ли это? Несомненно. Для реализации этого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали чётко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем, чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень обученности ребёнка тому или иному предметному содержанию. Безусловно, этот уровень достижений ребёнка должен быть диагностируем, и используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.