

Стихина Татьяна Сергеевна
преподаватель
МБУ ДО «Н-Павловская ДШИ (филиал) Новоасбестовская ДШИ»
Россия, г. Нижний Тагил
e-mail: tanistk.94@gmail.com

ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ 3-7 ЛЕТ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация: Статья посвящена изучению развития детей дошкольного и младшего школьного возраста в процессе игровой деятельности (6110 ЗНАКОВ)

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, художественно-эстетическое развитие, дошкольник.

Stikhina Tatiana Sergeevna
teacher of MBU DO “Nikolo-Pavlovskaya children’s art school”
(branch) Novoasbestovskaya children’s art school
Russia, Nizhniy Tagil

ARTISTIC AND AESTHETIC DEVELOPMENT OF 3-7 YEARS OLD CHILDREN IN GAMING ACTIVITY

Abstract: The article is devoted to the study of the development of children of preschool and primary school age in the process of playing activity.

Key words: game, game activity, artistic and aesthetic development, preschooler.

Приоритетами государственной политики в области воспитания, в соответствии со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, является формирование у воспитанников высокого уровня духовно-нравственного развития, чувства причастности к историко-культурной общности российского народа и судьбе России.

Наиболее благоприятный период для развития данных установок является дошкольный возраст. Дошкольный возраст – важнейший этап развития и воспитания личности, период приобщения ребёнка к познанию окружающего мира, культуры, в данном возрасте активизируется самостоятельность

мышления, развивается познавательный интерес детей, любознательность, воображение, память, художественно-эстетическое развитие.

В соответствии с ФГОС ДО художественно-эстетическое развитие дошкольников рассматривается в единстве формирования эстетического отношения к миру и художественного развития ребенка средствами искусства, развитие способностей к музыкальной, литературной, изобразительной деятельности. Развитие данных способностей в дошкольном возрасте возможно инициировать, создавая для этого необходимые условия с учётом ведущей детской деятельности – игры.

При организации игровой деятельности проектируют следующие этапы:

1. Введение в игровую ситуацию (1-2 минуты). На данном этапе проектируется мотивационный аспект, позволяющий создать положительный настрой детей. Педагог выбирает те приёмы, которые соответствуют ситуации и особенностям данной группы детей. Проектируется проверка готовности к занятию, определяются содержательные рамки деятельности (игровая, музыкальная, изобразительная и др.) данного занятия и связь их с рамками предыдущих занятий. Данный этап предполагает повторение правил взаимодействия (комфортно – это когда каждому удобно; не нужно перебивать друг друга в игре, все могут высказаться; не стоит мешать играть и отбирать игрушку у другого, и др.).

2. Мотивационная игра (3-5 минут). Чтобы тема занятия не была навязана учителем важно помнить календарно-тематическое планирование и дать ребёнку действовать в хорошо знакомой ситуации, а потом создать затруднение, которое, активизируя мыслительные процессы воспитанника, вызовет интерес к теме занятия. На данном этапе необходимо актуализировать прошлый опыт и представить реквизиты, необходимые для игры. Так, дети 3-4 лет играют с конкретными предметами, дети 5-6 лет могут использовать в игре уже изображения предметов, поэтому необходимо представить данные предметы и картинки перед началом игры.

Для успешной деятельности ребёнка педагог должен добиться понимания детьми предложенного материала: объявить правила игры, чётко и понятно объяснив их, и продемонстрировать их для детей. Игра предусматривает фиксацию в речи детей всех игровых шагов (т.е. повторения вслух за педагогом правил игры). Это позволяет проверить наличие у воспитанников сформированной способности или выявить затруднения. В результате каждый ребенок должен понять, что от него требуется в игре, определить, сможет ли он играть в эту игру? Захочет ли он в не играть? Если ребёнок решил, что он играть не может или не хочет, или ему непонятны правила, необходимо провести коррекцию. Если ребёнок не имеет желания играть, предложить ему заняться интересным ему делом и не мешать другим.

Следующий этап – распределение ролей. Чтобы соблюсти принципы деятельности, необходимо, чтобы в игре был задействован каждый воспитанник. Далее в игре педагог разбирает 1-2 знакомые для ребёнка ситуации и отслеживает, чтобы дети соблюдали правила игры. Если кто-то из детей ошибается, исправлять это могут либо дети этой же группы, либо участники другой команды. Педагог – в исключительных случаях. Таким образом, идёт освоение навыков взаимопроверки.

3. Затруднение в игровой ситуации (2-3 минуты) может проявиться в деятельности ребёнка и её фиксации в речи. При поиске причин затруднения уместно применять подводящий диалог – метод, соответствующий возрастным особенностям детей.

4. Разрешение затруднения в игре с помощью педагога (до 7 минут). Педагог выстраивает диалог на основе анализа предметной деятельности и помогает детям самостоятельно выйти из сложной ситуации.

5. Самостоятельное применение «нового» в другой игровой ситуации (2-3 минуты). Работа с пособиями (трафареты, перфокарты). Нахождения места «нового» в системе представления ребёнка. Возможность применения «нового» в повседневной жизни. Самопроверка и коррекция.

6. Повторение и развитие задания. Для данного этапа рекомендуется проведение дидактических игр, не связанных с темой занятия (проводятся по желанию педагога при наличии свободного времени).

7. В итоге занятия фиксируется движение по содержанию, отмечается практическое применение нового содержательного шага, эмоциональная оценка занятия.

Использование данной структуры организации игровой деятельности способствует формированию и тренировке способностей в области художественно-эстетического развития.

Приведём пример игровых упражнений для развития творческого воображения, внимания и памяти у детей 3-7 лет:

1. Упражнение «Кого напоминают нам наши ладошки». Данное упражнение преследует цель развить внимание и воображение ребёнка. Воспитаннику предлагается обвести любым художественным материалом на выбор (фломастерами, карандашами, красками) одну или две ладони и додумать персонажа или предмет. Таким образом рисунок, не несущий художественной ценности становится законченным произведением, что особенно важно для детей, обучающихся в ДХШ и ДШИ.

2. Игра «Чудесный лес». Её цель заключается в обучении созданию в воображении ситуации на основе их схематического изображения. У детей на руках несколько листов, где нарисованы несколько деревьев разного вида и в разных местах расположены неоконченные изображения. Педагог предлагает нарисовать сказочный лес и рассказать про него историю. Незаконченные изображения стоит преобразовать в реальные или вымышленные предметы/животных/других существ.

Подводя итоги, стоит отметить, что введение в процесс художественно-эстетического развития игровых моментов позволяет ребёнку более глубоко понимать художественные образы и способствует развитию творческих способностей.

Список литературы:

1. Коротенко Н.Н., Гильманова О.Л. Особенности использования педагогических технологий реализации ФГОС в системе дошкольного образования. Нижний Тагил: НТФ ГАОУ ДПО СО «ИРО», 2014. 50 с.

2. Радынова О.П., Копцева Т.А. Художественно-эстетическое развитие ребёнка в дошкольном детстве. Методические рекомендации. М.: Дрофа, 2014. 382 с.

3. Гальперин П.Я. Методы обучения и умственное развитие ребёнка. М.: Просвещение, 2005. 228 с.