*Токарева С.Н.,*

 *старший воспитатель,*

МБДОУ «Добрянский детский сад №21»,

город Добрянка

stok173@rambler.ru

*Григорьева Ю.С.,*

канд. пед. наук, доцент кафедры

дошкольной педагогики и психологии,

Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет,

город Пермь

ulia\_grigoreva\_7@mail.ru

**РАЗВИТИЕ СУБЬЕКТНОСТИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**ПОСРЕДСТВОМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Реформирование системы образования, введение федерального государственного стандарта образования требуют нового подхода к развитию личности ребенка и организации его жизнедеятельности. Именно в дошкольном возрасте закладываются основы личности, формируется отношение к себе, формируются качества личности, отвечающие за отношения с другими людьми (Л.И. Божович [1], Л.С. Выготский [2], Д.Б. Эльконин и др.).

Дошкольное образовательние нацелено сегодня на становление активной, интегрированной личности, способной управлять собой, адаптироваться к быстро изменяющимся условиям социальной жизни; развитие ребенка как субъекта деятельности, способного быть автором собственной жизни, своих решений и нести за это ответственность.

В связи с этим становится актуальной проблема субъектности и ее развития в дошкольном возрасте. Именно в дошкольном возрасте имеются все предпосылки для становление его субъектом деятельности, развития субъектности.

Потребность быть субъектом является основополагающим у каждого человека, это свойство его личности, осуществляющееся посредством различной активности (в деятельности, общении), под которой К.А. Абульханова-Славская понимает «способ самовыражения и самоосуществления личности, при котором обеспечивается и сохраняется ее субъектность» [5].

С.Л. Рубинштейн подчеркивает, что человек является не объектом различных воздействий, а субъектом, который, изменяет внешнюю природу и свою собственную личность, сознательно регулируя свое поведение. И развитие человека представляет из себя становление личности — активного и сознательного субъекта человеческой истории. Развитие личности является не продуктом взаимодействия различных внешних факторов, а «самодвижением» субъекта, включенного в многообразные взаимоотношения с окружающим [3].

Субъектность — системное качество ребенка, обладающего разнообразными, индивидуализированными формами проявления активности и социальных отношений, своим личным опытом. Субъектность проявляется в деятельности, общении, познании, отражает возможности ребенка по достижению образовательных целей и решению конкретных педагогических задач. Для субъектности свойственны определенные личностные качества: активность, осознанность, креативность, ответственность, рефлексивность и др.

Современные исследователи отмечают, что воспитательно-образовательный процесс в детском саду предполагает построение модели личностно-ориентированного взаимодействия педагога и ребенка-дошкольника на основе следующих позиций его участников:

- субъект-объектная модель - взрослый находится по отношению к детям в позиции наставника, ставя перед ними определенные задачи и предлагая конкретные способы и действия их разрешения;

- объект-субъектная модель - взрослый создает окружающую развивающую среду, своеобразный предметный мир, в котором дети действуют свободно и самостоятельно;

- субъект-субъектная модель - позиция равных партнеров, включенных в общую совместную деятельность, предполагающую разрешение проблемно-игровых, развивающих, образовательных ситуаций, привлечение детей к активному участию в совместной со взрослым работе, развитие навыков самооценки и самоконтроля.

Все представленные модели имеют место в реальном педагогическом процессе ДОО, а их использование зависит от необходимости решения конкретных воспитательно-образовательных задач.

Одним из условий формирования субъектной позиции обучающихся является использование активных форм и методов обучения, которые ориентированы, в первую очередь, на индивидуальный характер образования на основе учета интересов и потребностей ребенка. Применительно к образовательному процессу детей дошкольного возраста одной из уникальных форм обучения является игра, позволяющая обеспечить необычность, увлекательность и креативность процесса познании мира. Занимательность условного мира игры окрашивает положительными эмоциями монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а вариативность и непредсказуемость развития игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Важной особенностью игры является то, что она способствует использованию детьми знаний в новой ситуации. Дидактическая игра позволяет развивать у детей произвольность внимания, познавательную активность, способность применять свои знания в практической деятельности, оценивать и анализировать свою и чужую деятельность.

Важным фактором приоритетного использования игры в образовательном процессе является и то обстоятельство, что в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, СанПиН для ДОО в настоящее время происходит отказ от жесткого регламентирования образовательного процесса, смещен акцент с учебных занятий на совместную деятельность ребенка и взрослого.

Эффективными приемами развития познавательной активности и субъектной позиции ребенка являются:

- использование игровых ситуаций, требующих оказания помощи (разъяснения, научения) любому персонажу;

- совместное участие педагога с детьми в дидактических играх;

- придумывание новых игр и упражнений совместно с детьми и использование их в работе;

- привлечение детей к оценке результатов собственной деятельности, достижений и затруднений.

Таким образом, наиболее активно субъектная позиция дошкольника может развиваться в игровой деятельности, в том числе – в компьютерных играх, позволяющих стимулировать формирование таких качеств как самостоятельность, инициативность, настойчивость, устойчивость к неуспеху и т.д. Компьютерная игра – это обучающая игра, направленная на систематизацию, конкретизацию, группировку, классификацию имеющихся у детей знаний и формирование способов решения практических задач в соответствии с заданными правилами при использовании компьютерных средств.

В рамках реализации инновационного проекта ЦИО «Использование ИКТ технологий в процессе патриотического воспитания детей дошкольного возраста» (МБДОУ «Добрянский детский сад № 21») педагогами была разработана и внедрена в образовательный процесс серия компьютерных игр, при использовании которых, помимо дидактических задач по закреплению и систематизации знаний детей об окружающем, ставилась цель – формирование субъектной позиции ребенка в самостоятельной, совместной со сверстниками и совместной со взрослым деятельности.

Таблица №1

**«Серия компьютерных игр»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры | Дидактические задачи | Описание игры |
| Игра-квест «Моя Добрянка» | Развить интерес, внутреннюю мотивацию детей к познанию родного города | Дети последовательно переходят от одной точки маршрута, обозначенного на карте, к другому, выполняют различные задания, за это получают призы в виде брендиков. |
| Игра – знакомство «Историческое путешествие Добрянской искорки» | Обогащать знания об истории возникновения родного города, электричестве | В методическом комплекте собраны материалы по знакомству детей с историей освоения электричества людьми, научно – познавательные ролики по электричеству для детей, мультфильмы, подборка музыкальных произведений по теме, авторские презентации, игры из серии «Найди пару», «Убери лишнее», Интерактивный кроссворд |
| Игра «Добрянка трудовая» | Систематизировать знания детей о профессиях своих близких, предприятиях, где они работают. | Игра создана в виде интерактивного плаката «Азбука предприятий», на котором собраны предприятия города Добрянка, действующие и исторически градообразующие.  |
| Игра «Изба» | Систематизировать знания о жилищах людей и предметах быта, которые были в старину и существуют в настоящее время | Игра состоит из 2-х разделов «смотрю» и «делаю». В первом дети знакомятся с жилищами разных народов, назначением предметов быта при помощи фрагментов советских мультфильмов. Во втором игровая часть, где дети систематизируют знания, выполняя игровые задания.  |
| Игра итоговая  | Систематизировать полученные знания о родном городе, истории возникновения, исторических и культурных объектах | Игра создана по типу телевизионной игры «Своя игра». 4 блока вопросов на темы, относящиеся к родному городу, краю. За каждый правильный ответ ребёнок получает определённое количество баллов. Побеждает тот, кто набрал больше баллов. В ходе игры, ребёнок самостоятельно выбирает вопрос, на который он хотел бы ответить, существует визуальная опора в виде фотографий, текстовых подсказок. |
| Игра-квест «Спортивное путешествие» | Систематизировать знания о ЗОЖ, видах спорта, связанных с спортивным снарядом мячом. | Дети последовательно переходят от одной точки маршрута, обозначенного на карте, к другому, выполняют различные задания связанные играми с мячом(футбол, волейбол, баскетбол) , за это получают призы в виде «мячиков». |
| Игра «Добрянка праздничная» | Систематизировать знания о праздниках и праздничных традициях города Добрянка  | Игра состоит из 2-х разделов. В первом дети при помощи видеороликов знакомятся с праздниками которые проходят только в городе Добрянка; во втором по принципу «найди лишнее» – выбирают правильный ответ |

Используя интерактивные компьютерные игры для развития субъектности детей, мы пришли к следующим выводам:

1. Каждая игра имеет не отсроченный во времени результат (окончание игры), стимулирует ребёнка к достижению цели (победе) и осознанию условий достижения цели (нужно ориентироваться в содержании игры и выполнять игровые действия качественней и быстрей других игроков).
2. Процесс и результат решения дидактических задач в игре становится личностно значимым для ребенка.
3. Ситуация успеха или переживание неудач в игровых условиях создают благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса и стимулируют познавательную деятельность.

Наблюдение показало, что дети с большим интересом решают дидактические задачи в компьютерной игре, но не всегда выполняют правила. Чаще всего это бывает в групповой игре, где дети пытаются помочь друг другу. В этом случае не стоит прекращать игровой процесс, необходимо поощрить стремление ребенка прийти на помощь к сверстнику и создать ситуации, чтобы правила игры принимались всеми участниками. На протяжении всего процесса игры необходимо внимательно следить, за тем, чтобы не возникла конфликтная ситуация между детьми и не испортились взаимоотношения в группе. Правильно организованные игры имеют так же большой воспитывающий потенциал, помогают развивать усидчивость, терпение, взаимоуважение, взаимопомощь, аккуратность, активизировать мышление, формировать умение в зависимости от игровой ситуации брать на себя управление игрой или разумно подчиняться.

Таким образом, компьютерная игра позволяет сформировать познавательные компетенции детей, преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствует лучшему усвоению знаний, вызывает интерес к познанию, способствует реализации интеллектуального и творческого потенциала, помогает развивать компоненты субъектности личности.

**Список литературы:**

1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П. Беспалько. -- М., 2010.- С.287.
2. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. Учебно-методическое пособие. Московский психолого-социальный институт Издательство «Флинта», М.: 2003, - 151 стр.
3. Григорьева А. А., Баишева М. И. Субъектность ребенка как важное условие становления личности // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 26. – С. 386–390. – URL: <http://e-koncept.ru/2015/95362.htm>
4. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии : двенадцатый год издания / Ред. В.Н. Колбановский, Ф.А. Сохин. – 1966. – №6 ноябрь-декабрь 1966. – С. 62-77.
5. Шалдыбина Е.А. Проявления субъектности личности у старших дошкольников в игровой деятельности / Е.А. Шалдыбина. – М., 2018,  <https://cyberleninka.ru/article/n/proyavleniya-subektnosti-lichnosti-u-starshih-doshkolnikov-v-igrovoy-deyatelnosti>