

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ПРОЕКТНО-ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК СРЕДСТВА ПОЛИКУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Н. В. Ершова

(Учреждение образования «Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова»,
кафедра педагогики детства и семьи)

В статье рассматриваются теоретико-методологические основания проектно-игровой деятельности как средства поликультурного образования детей старшего дошкольного возраста.

Проектно-игровая деятельность в дошкольном возрасте является эффективным методом формирования представлений, умений, навыков, а также освоения способов продуктивной деятельности. В нашем исследовании проектно-игровая деятельность использовалась в качестве средства поликультурного образования детей старшего дошкольного возраста. В проектно-игровой деятельности организуется взаимодействие взрослых и детей, которые являются субъектами педагогического процесса: вместе планируют, исследуют, анализируют и презентуют результаты совместного творчества.

Проекты в отличие от творческих игр имеют определенную структуру содержания и последовательность действий; предполагают планирование в решении проблемных задач, поиск информации при выполнении проектных заданий, получение продукта творческой деятельности и его презентацию. Ю.Л. Загумённов указывает на творческий характер используемых проблемных, исследовательских, практических методов в проектной деятельности, в результате которой осваиваются теоретические знания и практические действия [4].

Следует констатировать, что дети дошкольного возраста не всегда способны самостоятельно определить проблему, найти пути ее решения, разработать условия реализации проекта, работать с информационными источниками без посредников, оформить результаты проектной деятельности. Поэтому применительно к дошкольному возрасту важно рассматривать проектную деятельность в сочетании с игрой. Л.С. Выготский рассматривает потенциал игры как условие развития не только отдельных психических процессов, творческих сил, воображения и эстетических чувств дошкольника, но и личности в целом [1]. Таким образом, игра не только стимулирует интерес и создает мотивацию к познанию реального мира, но и служит творческим двигателем образовательного процесса, в котором дети одновременно выполняют игровые роли, действия, правила и решают проектные задачи.

Теоретико-методологическими основаниями проектно-игровой деятельности как средства поликультурного образования детей старшего дошкольного возраста являются следующие теории и концепции:

- теория развития личности как субъекта деятельности (Б.Л. Ананьев, В.Н. Дружинин, К.К. Платонов, В.А. Ядов);
- психологическая теория деятельности (А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн) и общения (Г.М. Андреева, Б.Ф. Ломов, А.В. Мудрик);
- теория развивающего обучения (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Л.В. Занков, Д.Б. Эльконин);
- теория прогрессивного образования с использованием проектной деятельности (Дж. Дьюи, П.И. Балабанов, В.П. Беспалько, В.В. Гузеев, М.Э. Гузич);
- концепция проблемного обучения (И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин, М.И. Махмутов, А.М. Матюшкин);
- концепция исследовательского обучения А.И. Савенкова;
- теория игры как важнейшего средства всестороннего воспитания детей (К. Гросс, Е.А. Флерина, Е.И. Тихеева, С.Л. Рубинштейн, А.П. Усова);
- компетентностный подход в образовании (А.В. Хуторской, В.И. Байденко, В.Д. Шадриков, Я.Л. Колмолинский, И.А. Зимняя и др.).

Основоположник проектного метода Дж. Дьюи предлагал строить «обучение деланием», опираясь на интеллектуальную свободу и активность детей, ведущую к деятельности по интересам [2]. Метод проектов изначально был предназначен для обучения детей школьного возраста через целесообразную практическую деятельность в сочетании с личным интересом. Основы организации учебных проектов были разработаны преимущественно американскими педагогами: Дж. Дьюи, Ч. Ричардсом, Р.У. Стимсоном, У.Х. Килпатриком, Э. Коллингсом и др.

В начале XX в. идеи исследовательского познания учебного материала школьниками через проектное обучение отразились в работах советских ученых: С.Т. Шацкого, П.П. Блонского, Б.В. Игнатьева, В.Н. Шульгина, М.В. Крупениной, А.С. Макаренко, Н.К. Крупской. Однако, уже в 30-х годах метод про-

ектов подвергся критике как неэффективный при овладении учащимися системными теоретическими знаниями. В 60–70-е годы XX в. наблюдается тенденция постепенного возвращения проектной деятельности в школы Западной Европы и Америки, в 90-е XX в. – в образовательный процесс российских школ.

В отечественном дошкольном образовании проектная технология на рубеже XX–XXI столетий находит отражение в научно-методических работах многих белорусских исследователей: Н.М. Громько, И.В. Лапицкой «Проектно-тематический подход к обучению дошкольников» (2000), В.Г. Ерошенко «Первый шаг: проектно-тематическое планирование в детском саду» (2002), А.А. Петрикевич «Метод проектов в образовании дошкольников» (2008), О.Г. Мельниковой, В.В. Алиевой «Проектная деятельность в образовательном процессе дошкольного учреждения» (2009). Таким образом, понадобилось несколько десятилетий, чтобы реабилитировать проектный метод, признать его прогрессивным и действенным в образовании детей, осознать прежние ошибки в его реализации, переосмыслить содержание и форму использования.

В исследованиях Е.С. Полат, Е.С. Евдокимовой, Л.С. Киселевой, Н.В. Самусевой, Л.В. Пенкрат, О.Г. Мельниковой раскрывается взаимосвязь двух педагогических феноменов: игры и проекта. По доминирующей деятельности детей ученые выделяют игровые (ролевые, ролево-игровые) проекты, которые направлены на решение проблем социального характера с использованием элементов творческих игр и посредством принятия ребенком какой-либо роли. И.Н. Клюквина указывает на то, что игровое проектирование создает проблемную ситуацию и вызывает эмоциональные переживания у участников, позволяющие легче усваивать знания и по ходу игры находить новые решения [3, с. 7].

В опытно-экспериментальной части исследования игра использовалась нами в качестве связующей сюжетной линии, когда дети брали на себя роли писателей, художников, архитекторов, экскурсоводов, путешественников и т.д., как дидактический метод усвоения новой информации, как упражнение в совершенствовании коммуникативных умений, навыков культуры поведения, а также в процессе презентации результатов проектно-игровой деятельности.

Таким образом, проектно-игровая деятельность как одна из личностно ориентированных технологий позволяет развивать у детей творческое мышление, познавательный интерес к различным областям знаний, субъектную позицию, самостоятельность в приобретении новых знаний, а также формирует у них коммуникативные навыки и нравственные качества личности.

Литература

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
2. Дьюи, Дж. Школы будущего / пер. с англ. Р. Ландсберг. – Москва : Работник просвещения, 1922. – 152 с.
3. Клюквина, И. И. Игровое проектирование как метод обучения специалистов в системе послевузовского образования : учеб. Пособие / И. Н. Клюквина. – Одесса : ОПИ, 1986. – 103 с.
4. Учимся жить вместе : проектная деятельность по развитию межэтнического доверия в школе и обществе / Ю. Л. Загумёнов, Л. В. Шелкович, И. Ю. Загумёнов, Ю. В. Лукьянов, Б. Ф. Канторович, Д. Русак. – Минск : Ковчег, 2004. – 48 с.