

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение №103  
«Детский сад комбинированного вида»

## **Основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста**

### Методические рекомендации



Составила  
старший воспитатель  
Покутная Е.В.

Кемерово, 2018

## Пояснительная записка

Игра - это наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки из окружающего мира полученных впечатлений. В игре ярко проявляются мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу чем на занятии.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Они учатся решать самостоятельно игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного. Пользоваться своими знаниями, выражать их словами.

Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремление подражать любимым героям. Все делает игры важным средством сознания направленности ребенка который начинает складываться в дошкольном детстве.

В данных рекомендациях рассматриваются теоретические и прикладные аспекты организации и руководства игровой деятельностью детей дошкольного возраста.

Мы надеемся, что данные рекомендации послужат руководством к организации в ДОУ полноценной работы по организации игровой деятельности у воспитанников раннего и дошкольного возраста.

## Содержание

<b>Пояснительная записка.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1. Основы игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста.....</b>	<b>4</b>
1.1. Психолого-педагогическое обоснование сущности игры и ее развития в детском возрасте.....	4
1.2. Структура игры и этапы ее развития. ....	7
1.3. Игра как форма организации жизнедеятельности детей. ....	9
<b>2. Характеристика игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста. Методика руководства игровой деятельностью дошкольников .....</b>	<b>10</b>
2.1. Народные игры, их педагогический потенциал.....	10
2.2. Характеристика сюжетно-ролевых игр. Методика руководства сюжетно-ролевыми играми в разных возрастных группах.....	13
2.3. Характеристика театрализованных игр. Методика руководства театрализованными играми в разных возрастных группах ДОУ .....	30
2.4. Характеристика дидактических игр. Методика руководства дидактическими играми в разных возрастных группах.....	39
2.5. Характеристика подвижных игр. Методика руководства подвижными играми в разных возрастных группах ДОУ .....	56
2.6. Компьютерные игры, их характеристика. Методика организации компьютерных игр. Игровые программы для детей дошкольного возраста.....	73
<b>3. Предметно-игровая среда в группе ДОУ. ....</b>	<b>79</b>
3.1. Предметно-игровая среда в ДОУ для детей раннего и дошкольного возраста. ....	79
<b>4. Диагностика игровой деятельности детей дошкольного возраста.</b>	
<b>Диагностика развития детей через игровые методики.....</b>	<b>83</b>
4.1. Диагностика уровня сформированности игровых навыков .....	83
4.2. Игра как метод диагностики развития детей .....	93
<b>Литература.....</b>	<b>95</b>

# 1. Теоретические и методические основы игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста

## 1.1. Психолого-педагогическое обоснование сущности игры и ее развития в детском возрасте

*Детская игра* – это деятельность ребенка в условной (мнимой, воображаемой) ситуации. Мотив такой деятельности заключен в ней самой, т. е. ребенок играет не ради какого-то внешнего результата, эффекта, а потому, что хочет играть. Как только этот мотив меняется, игра перестает быть игрой.

**Игра возникает из условий жизни ребенка обществе и отражает эти условия. В ней происходит «первичная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает особо знание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым».** (Д.Б.Эльконин)

С раннего детства взрослые знакомят ребенка с окружающей действительностью, в процессе общения передают ему определенный опыт и знания относительно действий с предметами и взаимоотношений с людьми. Закрепление элементарного опыта, отражение первых представлений происходит в игре, что чрезвычайно важно для полноценного развития детей дошкольного возраста.

В трудах Л.С.Выготского (1896–1934) игра уже признана ведущей деятельностью, т. е. определяющей развитие ребенка. В какой же момент она появляется и когда становится ведущей деятельностью? Ребенок раннего возраста может что-то познать, только реально пощупав, попробовав, испытав. Действия «в уме» для него еще недоступны, а младший школьник уже способен к ним. Откуда же берется и когда возникает этот «ум», или, выражаясь научным языком, внутренний план деятельности? Он формируется именно в игре и за счет игры! Первоначально развернутые игровые действия заменяются жестом, потом словом, потом начинают осуществляться полностью в уме (игра-фантазирование). Кроме того, только в игре значение предмета отрывается от самой вещи. Вся остальная деятельность ребенка реальна. А в игре можно действовать только *значением*, а не самим предметом. Идеальное и материальное разделяются. Возникает идеальное действие, зарождаются основы теоретического мышления, закладывается (по словам А.В.Запорожца) цокольный этаж общего здания человеческого мышления. В этом заключено главное значение игры *для умственного развития детей*.

Один из крупнейших ученых-исследователей игры нашего времени, С.Л.Новоселова, дала одновременно и очень образное, и очень точное определение: игра – «это форма практического размышления ребенка об окружающей его действительности», которая является «генетическим прообразом теоретической мысли взрослого». В игре практически, т. е. в действии, становится доступен целый мир. Дошкольник не может водить машину и тем более космический корабль, в одночасье попасть в джунгли или на северный полюс, и тем более – оказаться в прошлом или будущем. В игре все это возможно.

Игра имеет непреходящее значение для *социального развития ребенка*, именно в игре он примеряет на себя ролевое поведение, начинает понимать многие нюансы поведения людей. Учится подчинять свое поведение определенным правилам, это означает, что без полноценной игры у него не сформируется такое важное качество, как *произвольность его деятельности*. По словам известного психолога Л.И.Божович, игра является тем механизмом, который переводит *требования* взрослого в *потребности* самого ребенка. Но игра – это не только практическое освоение «будущих», взрослых отношений в результате хорошего

проигрывания своей роли. В процессе игровой деятельности происходит построение реального взаимодействия со сверстником: умение договариваться, выслушивать другого, иногда пойти на компромисс, иногда настоять на своем, чтобы игра могла продолжаться, и главное, чтобы она была интересной и увлекательной для всех!

Есть и другие, крайне важные свойства, которые формируются в самостоятельной игре дошкольника – это **активность и инициативность**. Для поддержания интересной, захватывающей игры ребенку нужно прилагать всю свою фантазию, уметь обыграть любую мелочь, в случае затруднения найти выход из любой ситуации, моделировать и переживать в действии разные варианты ситуации. Ребенок, который получил в игре опыт такого вариативного подхода к разным проблемам, легко переносит его в другие виды деятельности, а «недоигравший» очень часто по-настоящему боится ошибки.

К сожалению, воспитатели не всегда уделяют игровой деятельности должное внимание, а многие родители просто не знают о развивающем потенциале игры и о ее роли в жизни детей дошкольного возраста, нередко отдавая большее предпочтение иностранным языкам, чтению, письму, риторике и даже философии. Действительно, чем больше знает, умеет ребенок, тем в более выгодных условиях он будет по сравнению со своими сверстниками. Однако мы можем учить ребенка сколько угодно и чему угодно, но что из этого будет усвоено?

Выготский Л.С., которого называли Моцартом в психологии (он очень точно предвосхитил многие вещи, которые впоследствии были подтверждены экспериментально), говорил, что если ребенок раннего возраста не способен к обучению по программе взрослого, то ребенок-школьник полностью способен к нему. *Дошкольник способен обучаться по программе взрослого лишь в той мере, в какой эта программа становится его собственной.* Какова здесь роль игры? Игровая форма делает многие задания для ребенка интересными, понятными, что часто используется дидактикой, но, как ни странно, – не это является главным. Во-первых, в **самостоятельной детской игре**, которая возникает по инициативе самого ребенка, формируются те психические качества, без которых обучение будет просто невозможно. Во-вторых, в игре дети получают возможность использовать на практике полученные знания, а значит, по-настоящему усваивать и понимать их. Без такой практической апробации любое знание становится абстрактным, ненужным и быстро забывается. **Для развития дошкольника важны те игры, которые исходят от него, его собственной инициативы, сюжет которых он выдумывает сам – сюжетно-ролевые или режиссерские.** Именно в них в наибольшей степени происходит общее развитие, а не упражняются какие-то отдельные функции. Возникают они не на пустом месте. Любые другие игры, инициатором в которых выступает взрослый, льют воду на мельницу развития самостоятельной игры. Важно, чтобы ребенок владел игровой культурой во всем ее многообразии: в раннем и младшем дошкольном возрасте – это сюжетно-отобразительные игры (ребенок повторяет то, что видит вокруг), затем появляются самостоятельные сюжетные игры (ребенок обращается к сюжетам, которые интересны ему, придумывает их сам), к старшему дошкольному возрасту сюда добавляются игры с правилами. Не следует недооценивать и такие виды игр, как досуговые, подвижные, игры-экспериментирования, разнообразные народные игры.

Хорошая детская игра – это эмоционально насыщенное действие, а которое ребенок погружен полностью. Чем шире круг отображаемых в игре событий и явлений, тем лучше. Так, если младший дошкольник охотно играет в магазин и поликлинику, в семью и детский садик, то игры старших дошкольников уже гораздо увлекательнее, они связаны с

путешествиями, приключениями и подвигами. Постепенно игра приобретает «многоаспектный» характер: ребенок не просто выдумывает и развивает сюжет (это может происходить в течение достаточно продолжительного времени: от нескольких дней до нескольких недель и даже месяцев), но и активно включает в свою эту игру все, что, так или иначе, его затрагивает (новые знания, новые предметы, новые персонажи). Он активно конструирует предметную среду своей игры (если речь идет о режиссерской игре) или какие-то ее атрибуты (если игра сюжетно-ролевая). Здесь игра настолько тесно смыкается с продуктивными видами деятельности, что разграничить их уже почти невозможно. Изобразительная деятельность, творческий труд становятся по-настоящему мотивированными – значимыми для самого ребенка, обогащая его умения и обобщая его опыт, а процесс создания игрушек, хотя и замедляет игровое действие во времени, нередко открывает новые возможности для построения сюжета.

**Игра – мощнейшая сфера «самости» человека: самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм ребенок учится доверять самому себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что следует отвергнуть в окружающем мире.**

Игру не зря называют королевой детства. Знаменитый ученый Э.Берн говорил, что весь процесс воспитания ребенка он рассматривает как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть.

Игра – явление сложное и многогранное. Можно выделить следующие ее **функции**:

**Обучающая функция** – развитие обще учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие и др.

**Развлекательная функция** – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребенком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

**Коммуникативная функция** – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения.

**Релаксационная функция** – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребенка при интенсивном учении, труде.

**Психотехническая функция** – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

**Функция самовыражения** – стремление ребенка реализовать в игре творческие способности, полнее раскрыть свой потенциал.

**Компенсаторная функция** – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые невыполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

Существуют разные виды игр, характерных для детского возраста. Это **подвижные игры** (игры с правилами), **дидактические, игры – драматизации, конструктивные игры**. Особое значение для развития детей в возрасте от 2 до 7 лет имеют **творческие** или **ролевые** игры. Они характеризуются следующими **особенностями**:

1. Игра представляет собой форму активного отражения ребенком окружающей его жизни людей.
2. Отличительной особенностью игры является и сам способ, которым ребенок пользуется в этой деятельности. Игра осуществляется комплексными действиями, а не отдельными движениями (как, например, в труде, письме, рисовании).
3. Игра, как и всякая другая человеческая деятельность, имеет общественный характер,

поэтому она меняется с изменением исторических условий жизни людей.

4. Игра является формой творческого отражения ребенком действительности. Играя, дети вносят в свои игры много собственных выдумок, фантазии, комбинирования.
5. Игра есть оперирование знаниями, средство их уточнения и обогащения, путь упражнения, и развития познавательных и нравственных способностей и сил ребенка.
6. В развернутой форме игра представляет собой коллективную деятельность. Все участники игры находятся в отношениях сотрудничества.

## 1.2. Структура игры и этапы ее развития.

Основными структурными элементами игры являются: **игровой замысел, сюжет или ее содержание; игровые действия; роли; правила, которые диктуются самой игрой и создаются детьми или предлагаются взрослыми. Эти элементы тесно взаимосвязаны.**

**Игровой замысел** – это общее определение того, во что и как будут играть дети. Он формулируется в речи, отражается в самих игровых действиях, оформляется в игровом содержании и является стержнем игры. По игровому замыслу игры можно разделить группы: отражающие бытовые явления (игры в «семью», в «детский сад», в «поликлинику» и т.д.); отражающие созидательный труд (строительство метро, постройку домов...); отражающие общественные события, традиции (праздники, встречу гостей, путешествия и т. д.). Такое деление их, конечно, условно, так как игра может включать отражение разных жизненных явлений.

**Сюжет, содержание игры** – это то, что составляет ее живую ткань, определяет развитие, многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношения детей. Содержание игры делает ее привлекательной, возбуждает интерес и желание играть.

Структурной особенностью и центром игры является **роль**, которую выполняет ребенок. По тому значению, какое принадлежит роли в процессе игры, многие из игр получили название ролевых или сюжетно-ролевых. Роль всегда соотнесена с человеком или животным; его воображаемыми поступками, действиями, отношениями. Ребенок, входя в их образ, играет определенную роль. Но дошкольник не просто разыгрывает эту роль, он живет в образе и верит в его правдивость. Изображая, например, капитана на корабле, он отражает не всю его деятельность, а лишь те черты, которые необходимы по ходу игры: капитан дает команды, смотрит в бинокль, заботится о пассажирах и матросах. В процессе игры самими детьми (а в некоторых играх — взрослыми) устанавливаются правила, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Роль реализуется в **игровых действиях**, которые первоначально воспроизводят действия реальные, но по мере развития ребенка приобретают все более обобщенный и сокращенный характер при сохранении логики и последовательности их осуществления. В дальнейшем они могут перейти во внутренний план через этап их речевого выполнения (ребенок уже не действует игровым предметом, а рассказывает о действии).

**Игровое употребление** предметов может реализовываться как в форме использования изобразительных игрушек (предметов, представляющих собой уменьшенную копию реальных вещей, специально созданных обществом для организации игры ребенка), так и в форме замещения одних предметов другими (с соответствующим переименованием). Замещение представляет собой важнейшую характеристику сюжетно-ролевой игры.

И, наконец, еще один компонент структуры сюжетно-ролевой игры – это **реальные отношения между играющими детьми** как партнерами по совместной игровой деятельности. Функции реальных отношений включают планирование сюжета игр, распределение ролей, игровых предметов, контроль за развитием сюжета и выполнением ролей сверстниками-партнерами, их коррекцию. Если игровые отношения определяются содержанием выполняемых детьми ролей, то их реальные отношения зависят от особенностей личностного развития.

Все эти структурные элементы игры являются более или менее типичными, но они имеют разное значение и по-разному соотносятся в разных видах игр.

Как же развивается игра на протяжении дошкольного детства?

Известный психолог Д.Б.Эльконин (1978) связал развитие игры с динамикой развития ребенка. Развитие игры у детей проходит четыре этапа.

**Первый этап.** Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли еще не обозначаются. На первом этапе сюжетно-ролевой игры дошкольники охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заменитель, ранее использованный в игре.

**Второй этап.** Как и на первом уровне, основное содержание игры – действия с предметом. Однако теперь эти действия развертываются последовательно, в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки. Объединения играющих кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Игра многократно повторяется. Игрушки дети используют одни и те же – любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

**Третий этап.** Основное содержание игры – по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью и становятся основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, несоотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают в игре не только быт, но и труд взрослых, яркие общественные явления.

**Четвертый этап.** Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей (обыгрывание сцен литературных произведений, кинофильмов, телепередач и т. п.). Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения участников устойчивы. Они строятся на интересе детей к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Количество вовлеченных в игру до 5-6 человек.



На четвертом этапе, то есть к старшему дошкольному возрасту, ярко проявляются индивидуальные особенности игровой деятельности и игрового творчества каждого ребенка.

### **1.3. Игра как форма организации жизнедеятельности детей.**

Одним из положений педагогической теории игры является признание игры как формы организации жизни и деятельности детей дошкольного возраста. Первая попытка организовать жизнь детей в форме игры принадлежала Ф. Фребелю. Он разработал систему игр, преимущественно дидактических и подвижных, на основе которых осуществлялась воспитательная работа в детском саду. Все время пребывания ребенка в детском саду было расписано в разных видах игр. Завершив одну игру, педагог вовлекал детей в новую.

В отечественной педагогике мысль о том, что жизнь детского сада должна быть наполнена разнообразными играми, настойчиво развивала Н. К. Крупская. Отмечая исключительное значение игр для детей дошкольного возраста, Н. К. Крупская писала: «... игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них – серьезная форма воспитания. Игра – для дошкольников – способ познания окружающего». Поэтому, по глубокому убеждению Н. К. Крупской, задача педагога – помогать детям в организации игр, объединять их в игре.

Научное обоснование игры как формы организации жизни и деятельности детей в детском саду содержится в работах А. П. Усовой. По ее мнению, воспитатель должен находиться в центре детской жизни, понимать происходящее, вникать в интересы играющих детей, уметь их направлять. Чтобы игра выполняла в педагогическом процессе организующую функцию, воспитателю нужно хорошо представлять себе, какие задачи воспитания и обучения можно с наибольшим эффектом в ней решать.

Исходя из особенностей вида игры, задачи, которые можно решать с ее помощью, уровня сформированности у детей игровой деятельности, педагог определяет меру своего участия в ней, приемы руководства в каждом конкретном случае.

Направляю игру в русло решения воспитательно-образовательных задач, всегда следует помнить, что она – своеобразная самостоятельная деятельность дошкольника. В игре ребенок обладает возможностью проявлять самостоятельность в большей степени, чем в любой другой деятельности: сам выбирает сюжет игры, игрушки и предметы, партнеров и т. д. Именно в игре наиболее полно активизируется общественная жизнь детей. Игра позволяет детям уже в первые годы жизни самостоятельно использовать те или иные формы общения.

В процессе игры между детьми складываются *два вида отношений*:

- отношения, которые определяются содержанием игры, (ученики подчиняются учителю, дети слушаются родителей, инженер руководит рабочими), правилами игры;
- реальные отношения, которые проявляются по поводу игры (сговор на игру, распределение ролей, выход из конфликта, возникшего между играющими, установление правил).

*Реальные отношения*, будучи личными, формируются не только в игре, но и в ходе всей жизни ребенка в детском саду. Испытывая к кому-то избирательные симпатии, ребенок стремится к общению с ним: беседует, играет. В силу симпатий, интереса к сверстнику ребенок оказывается способным уступить игрушку, взять на себя не очень привлекательную роль, т.е. жертвует своими интересами ради общения с партнером. Таким образом, на основе реальных отношений у детей формируются качества «общественности»: способность входить в группу играющих детей, действовать в ней определенным образом, устанавливать связи с партнерами, подчиняться общественному мнению. Иными словами, качества «общественности» позволяют ребенку успешно взаимодействовать с другими детьми.

При благоприятных условиях дети овладевают *навыками общественного поведения*. А. П. Усова справедливо отмечала, что умение устанавливать взаимоотношения со сверстниками в игре – первая школа общественного поведения. На основе взаимоотношений формируются общественные чувства, привычки; развивается умение действовать совместно и целенаправленно; приходит понимание общности интересов; формируются основы самооценки и взаимооценки. Высокое значение игровой деятельности состоит в том, что она обладает наибольшими возможностями для становления детского общества.

Однако без помощи взрослого путь формирования общественного поведения может быть долгим и болезненным, особенно для детей с проблемами развития (дети застенчивые, агрессивные, малоактивные, с нарушениями речи и т.п.). Влияя на поведение детей, их взаимоотношения друг с другом, педагог должен учитывать их индивидуальные особенности, тенденции развития. Но у всех дошкольников без исключения необходимо поощрять желание быть самостоятельным, формировать умения, которые реально обеспечат самостоятельность.

Как форма организации жизни и деятельности детей игра должна иметь свое *определенное место в распорядке дня и в педагогическом процессе* в целом. В режиме дня обязательно должно быть время, когда дети могли бы спокойно развлекаться играми, зная, что их не будут отвлекать, торопить. Педагог должен продумать, какие режимные процессы можно облечь в форму игры, чтобы вызвать у детей интерес, повысить их активность, вызвать повышенные эмоции.

Чтобы игра стала формой организации жизни детей, необходимо создать предметно-игровую среду и определить роль взрослого в руководстве играми детей, сохраняя ее творческий потенциал.

## **2. Характеристика игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста. Методика руководства игровой деятельностью дошкольников**

### **2.1. Народные игры, их педагогический потенциал**

Народная игра – это, прежде всего, один из видов человеческой деятельности. Есть в игре свое духовное начало, есть материальная сторона: игрушки, игровые снаряды. Но основу игры составляют действия играющих, многие игры не требуют никаких игровых предметов (например, «Салки», «Колдунчики», «Горелки»).

Бережное сохранение национальных традиций, самобытности национального облика каждого народа является одним из назначений традиционных народных игр. Все народы ценят и стремятся осуществить общечеловеческие идеалы добра, справедливости, честности, дружелюбия, смелости, выдержки, целеустремленности, верности слову, великодушия, скромности, но проявляется это у каждого народа в своем национальном своеобразии.

Исследователи и практики педагогики выделяют определенные признаки, характерные для традиционных народных игр. В.М. Григорьев предлагает следующую характеристику традиционных народных игр: продолжительность бытования, распространенность ее в народе, признание игры «своей», т.е. выражающей особенности характера, культуры и быта данного народа, вполне типичной, характерной для него.

При этом он обращает внимание на то, что одна и та же игра может быть «своей, родной» сразу для нескольких народов и что сами понятия «народ», «народный» исторически

меняются. Так, в XIX веке слово «народный» часто понималось как «простонародный», относящийся к необразованным классам, в основном к крестьянам. В настоящее время понятие «народ» охватывает все слои общества, включая интеллигенцию. И каждый человек вносит свой вклад в сокровищницу народного творчества.

Игры существовали у всех народов без исключения, на какой бы ступени развития они ни находились. Давно стало распространенным изречение: «Если вы хотите узнать душу народа, приглядитесь, как и чем играют его дети». Игра сопровождает человека с колыбели. Ученые давно заметили, что именно детские игры помогают ярко представить седую старину. Много из того, что было характерно для быта, а с веками исчезло, сохранилось лишь благодаря детским играм.

В педагогической литературе существует достаточное количество классификаций игр. Классификация игр дает основание уточнить их целевое назначение, позволяет ориентироваться в многообразии игровых объектов, создает возможность осмысленного использования разнообразных игр.

Классификация игр может быть представлена по разным основаниям.

Интересный подход к классификации игр сделан Е.Н. Добринской и Э.В. Соколовым, которые классифицируют игры следующим образом:

- по содержательному признаку (военные, спортивные, художественные, экономические, политические);

- по составу и количеству участников (детские, взрослые, одиночные, парные, групповые);

- по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие).

В педагогической литературе также принято делить игры детей на три большие группы:

- игры с готовыми «жесткими» правилами;
- игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий;
- игры, в которых присутствуют и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Деление это, конечно, условно, так как практически в любой игре есть «вольное» творческое начало и присутствуют правила.

Анализ игр с готовыми правилами дает основание выделить элементы игровой регламентации: личные цели играющего; положительные и отрицательные стимулы, связанные с изменением, сохранением игровых ролей и с окончанием игры; факторы регулирования времени и пространства игры.

Ряд современных педагогов и этнографов, в том числе И.И. Шангина, выделяют следующие виды игр:

- пальчиковые;
- драматические;
- состязательные;
- хороводные;
- орнаментальные.

За основу классификации игр С.А. Шмаков предлагает взять человеческую деятельность, которую игры отражают, и разделить все детские игры на следующие виды:

- двигательные игры (спортивные, подвижные, моторные);

- социальные игры (творческие, сюжетно-ролевые игры, драматические, деловые игры);
- комплексные игры (коллективно – творческая, досуговая деятельность, хороводные и орнаментальные игры);
- интеллектуально-творческие игры (предметные забавы, состязательные игры, сюжетно-интеллектуальные игры, дидактические игры и др.).

Каждый вид игр в педагогической литературе и на практике принято различать по внешним признакам (содержание, место проведения, время проведения, состав и количество участников, степень регулирования и управления, наличие аксессуаров) и внутренним признакам (показатели, приметы, знаки).

### **Характерные особенности некоторых видов народных игр**

*Двигательные игры* — важнейшее средство физического воспитания детей. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Основной особенностью двигательных

(подвижных, моторных) игр является их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в постоянно изменяющихся условиях. Так, в нравственном воспитании подрастающего поколения огромное значение имеют народные подвижные игры. Они развивают чувство взаимопомощи, ответственности за действия друг друга. Необходимость подчинения правилам формирует честность, справедливость, дисциплинированность. Кроме того, народные подвижные игры помогают ребенку усвоить навыки поведения в обществе.

*Социальные игры* занимают особое место в воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, так как отражают существо отношений в обществе. В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты. Основными компонентами социальных игр являются тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль. Наиболее распространенными из социальных игр являются сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно-ролевые игры школьников рассматривали в разные годы А.С. Макаренко, Т.Е. Конникова, А.П. Усова, С.А. Шмаков, М.Г. Яновская, Д.Б. Эльконин и др. В ролевых играх дети имеют возможность самостоятельно строить взаимоотношения друг с другом, приучаются считаться с мнением своих партнеров в совместной деятельности. Сюжетно-ролевые игры помогают ребенку приобщиться к трудовой деятельности, освоить свои полоролевые функции.

Следует отметить, что ролевые игры детей не просто копируют окружающую жизнь, они являются проявлением свободной деятельности, в которой, фантазируя и подражая, они раскрывают свой характер, свое понимание жизни.

*Хороводные игры* включают в себя песню, хореографические движения, диалог и пантомиму. Содержание игры может быть различным и раскрывается в сюжете песни, которую изображают участники, передвигаясь по кругу или двумя партиями навстречу друг другу. Движения простые, подчиняющиеся ритму песни. В центре круга стоят главные исполнители и ведут диалог с двигающимися по кругу игроками или с помощью пантомимы раскрывают содержание песни.

Народные хороводные игры исполнялись в основном девочками. Мальчики принимали в них участие очень редко. Мальчики становились участниками хороводных игр лишь с

четырнадцати-пятнадцати лет, когда они уже воспринимали себя юношами и начинали обращать внимание на девушек.

В народной педагогике достаточно распространенными были *орнаментальные игры*, во время которых участники двигались в определенном порядке под песню или музыкальное сопровождение. Хореографический рисунок движений определялся мелодией, содержание же песни в игре не учитывалось. Участники изображали различные сооружения и явления: плетень, ворота, мост, улицу, метель, шум ветра и пр.

*Состязательные игры* направлены на развитие как физических, так и умственных способностей детей. Они представляют собой состязание в силе, меткости, ловкости, быстроте реакции и сообразительности. Среди них выделяется группа игр с различными предметами: палками, шарами, мячами, жгутами и т.п. Основной чертой состязательных игр является наличие четко сформулированных правил игры и установка на победу.

Несмотря на различия, все виды детских игр с педагогической точки зрения имеют и много общего. Их воспитывающий потенциал всегда зависит:

- от содержания познавательной и нравственной информации, заключенной в тематике игр;
- от того, каким героям подражают дети;
- от обеспечения самого процесса игры как деятельности, требующей достижения цели, самостоятельного нахождения средств, согласования действий с партнерами, самоограничения во имя достижения успеха и, конечно, установления доброжелательных отношений.

Игры, таким образом, дают детям очень важный навык совместной работы. Во всех коллективных играх решается единая задача – найти способ сотрудничества, взаимодействия на пути к общей цели, действуя в рамках установленных норм и правил. А организованность, самодисциплина, творческая инициатива, готовность к действиям в сложной, меняющейся ситуации — важные качества для человека сегодняшнего и завтрашнего дня.

Воспитательный потенциал игры исследован достаточно полно. В научно-педагогической литературе отмечается *роль игры*:

- в познании мира;
- в развитии свойств интеллекта;
- в накоплении опыта коллективных эмоциональных переживаний;
- в физическом развитии ребенка и приобретении опыта нравственного поведения;
- в формировании трудовых навыков и навыков культуры межличностных, коммуникативных отношений (дружба, партнерство);
- в формировании опыта разнополовых и разновозрастных связей.

## **2.2. Характеристика сюжетно-ролевых игр. Методика руководства сюжетно-ролевыми играми в разных возрастных группах.**

Ребенок раннего и дошкольного возраста проходит 4 стадии в освоении игровой деятельности:

1. Ознакомительная игра.
2. Отобразительная игра.
3. Сюжетно-отобразительная игра.
4. Сюжетно-ролевая игра.

1. От простого обследования игрушки-погремушки ребенок переходит к действиям, с помощью которых он узнает специфические свойства предметов. Это кульминационный момент развития психологического содержания игры в раннем детстве. Именно он создает необходимую почву для формирования у ребенка собственно предметной деятельности.
2. Овладение игровыми действиями, как отмечала М.Н.Аксарина, происходит на основе подражания. По мере взросления, ребенок начинает имитировать действия взрослых и использовать предметы по назначению. Например, ребенок берет куклу, заглядывает ей в лицо. Рассматривает одежду, как воспитатель. Пытается прокатить машинку.
3. В дальнейшем, к 3 годам, дети, зная назначения предметов, умея действовать с ними, способны принять роль и делают это с удовольствием.
  - Характерной чертой сюжетно – отобразительной игры является стремление многократно повторять те или иные игровые действия, например, ребенок кладет куклу в кровать, укрывает. Затем снова поднимает и снова укрывает.
  - Малыши сюжетно воспроизводят знакомые результативные способы действия с предметами и начинают действовать характерно для определенного лица, как мама, как доктор.
  - Игровые действия детей условны по своему результату (малыш поит куклу из пустой чашки), т.е. действия ребенка становятся условные не только по результату, но и характеру выполнения.
4. На последнем этапе, играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей, что и является собственно ролевой игрой.

К 5 годам дошкольники самостоятельно организуют сюжетно-ролевые игры: выбирают тему, создают предметно игровую среду, выполняют соответствующие игровые действия и правила поведения.

### **Роль воспитателя на разных стадиях развития игры.**

**Ранний возраст (2-3 года) - игры в отдельные действия взрослых.** Сюда относятся игры типа «укачивание малыша», «накладывание еды в тарелку», «вождение машины» и им подобные. Ребёнок подражает увиденному действию взрослого, но не с реальным малышом или машиной, а с их игровыми заместителями.

*По сути, это переходная ступень от простого подражания к ролевой игре; такие игры появляются спонтанно даже у тех детей, с которыми взрослые вообще не играют. Воображаемой ситуации в полном смысле слова здесь ещё нет, есть лишь её зачатки в виде игрового смысла предметов. Нет и полного отождествления себя с ролью: малыши целиком поглощён самим действием и может ещё не считать себя в игре мамой, которая укладывает малыша, или водителем, который куда-то едет.*

В играх в отдельные действия ребёнок практически не разговаривает: он либо вообще играет молча, либо сопровождает игру звуками, подражающими реальным, например, шуму мотора машины, мяуканью кошки или маминой колыбельной. Иногда он воспроизводит в игре отдельные слова или фразы, но никогда не говорит за других персонажей. Иначе говоря, в играх этого уровня ещё нет взаимодействия персонажей. Иначе говоря, **в играх этого уровня еще нет взаимодействия персонажей.**

Если же к трём с половиной годам ребёнок всё ещё играет лишь в отдельные действия взрослого, это говорит об определённом отставании. Поэтому педагогу надо как можно больше играть с ребенком, показывая образец ролевого поведения в выполнении как отдельных, так и цепочки действий.

***Младший дошкольный возраст (3-4 года): простые ролевые игры.***

«Дочки-матери», «посещение врача», «приход гостей», «покупка продуктов в магазине» – разыгрывание этих и им подобных повседневных ситуаций относится к уровню простых ролевых игр.

***Здесь уже есть полноценная игровая ситуация и принятие на себя роли взрослых: в игре ребёнок становится то мамой, то папой, то врачом, то водителем автобуса... На этой стадии малыш полностью отождествляет себя в игре с ролью и стремится точно воспроизвести те действия, которые он видел в жизни или на экране. Этого же он требует и от партнёра по игре, в противном случае ребёнок начинает возмущаться: «ты неправильно играешь!».***

По сути, только на этом уровне в игре, помимо самого ребёнка, появляется второе действующее лицо. И только здесь возникает взаимодействие персонажей, и они вступают в диалог друг с другом - до этого, даже если ребёнок играл в укладывание или кормление малыша, его «малыш» был бессловесным объектом действия. Теперь тот же «малыш» становится активным действующим лицом: он может капризничать и не хотеть спать, может просить рассказать сказку или спеть песенку. Поэтому простые ролевые игры помогают ребёнку осваивать многие повседневные роли, такие как роль пациента на приёме у врача, роль пришедшего в дом гостя или роль покупателя в магазине.

***Характерный признак игр этого уровня, позволяющий легко отличить их от игр в отдельные действия, состоит в том, что ребёнок начинает в игре много говорить, даже если он играет один.***

Хорошо развитый ребенок достигает уровня простых ролевых игр в два - два с половиной года в совместной со взрослым игре и в возрасте около трех лет в самостоятельной игре. Если с ребенком играют мало – он достигает этого уровня в совместной игре в три-четыре года, а в самостоятельной – в четыре-пять лет и может так на нем и остановиться. В этом возрасте очень важны совместные игры со взрослым с целой цепочкой действий по роли.

***Старший дошкольный возраст (5-6 лет): сюжетно-ролевые игры.***

***Сюжет игры – это связанная последовательность игровых ситуаций. От игр предыдущего этапа сюжетно-ролевые игры отличаются тем, что одна игровая ситуация плавно перетекает в другую, связанную с ней по смыслу.*** Например, игра в «поездку на дачу» может протекать так: сначала все вместе «едут на дачу» на «машине» или на «электричке», затем «папа» копает или поливает грядки, «мама» готовит «еду», а «дети» ловят «кузнечиков», потом все вместе «идут в лес» за ягодами или за грибами и так далее.

***Такое усложнение структуры игры – это важный признак развития сознания ребенка, показатель его способности связывать разные жизненные ситуации в единое целое и осуществлять в них последовательную линию поведения. Сюжеты игры могут браться из жизни или из книжки, могут подсказываться новыми игрушками или предлагаться взрослым (педагог продумывает систему обогащения детей знаниями об окружающей действительности: наблюдения, экскурсии, чтение художественных произведений, сюжетно-дидактические игры, беседы о профессиях, иллюстрации, обсуждения просмотренных видеофильмов и т.д.).***

В сюжетно-ролевых играх усложняются взаимоотношения персонажей: они могут ссориться и мириться друг с другом, спорить и договариваться о совместных действиях, бороться или воевать. Взаимоотношения самих детей тоже усложняются, ведь теперь им надо договариваться не только о том, во что играть и кто какую роль будет исполнять, но и том, как будут развиваться события, какие эпизоды включать в игру, а какие нет, и кто кого победит.

Поэтому, играя друг с другом в сюжетно-ролевые игры, дети начинают учиться азам делового общения. *На первых порах здесь очень важно участие взрослого, который учит детей договариваться и искать справедливые и взаимоприемлемые решения всех спорных вопросов.*

***Предшкольный возраст (6-7 лет): творческие сюжетные игры.***

От игр предыдущего этапа творческие сюжетные игры отличаются тем, что ***ребёнок начинает сам придумывать сюжеты игр и видоизменять их по ходу действий***, а не воспроизводит заранее известный сюжет, взятый из жизни, книжки или фильма. Благодаря этому мир человеческой жизни предстаёт перед ним как огромное пространство возможностей. ***Если ребенок достигает этого уровня, у него появляется психологическая основа для успешного проживания сложных жизненных ситуаций – ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.*** Задача педагога на этом этапе создавать все необходимые условия для реализации творческих задумок детей.

**Процесс руководства сюжетно-ролевой игрой должен быть построен** так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем с обучением и воспитанием. Исходя из этого принципа ученые выделяют 3 группы методов (Т.А.Маркова, В.Г.Нечаева, С.Л.Новоселова и др.).

***Первая группа методов*** связана с обогащением детей знаниями, впечатлениями, представлениями об окружающей жизни. К ним можно отнести наблюдения; экскурсии (первичная, повторная, завершающая); встречи с людьми разных профессий; эмоционально-выразительное чтение художественной литературы; беседу; беседу-рассказ с использованием иллюстративного материала о труде взрослых и их взаимоотношениях в процессе его; рассказ воспитателя, сопровождаемый демонстрацией специально подобранных фотографий, картин, репродукций о событиях, происходящих в стране; составление детьми рассказов на определенные темы, связанные с наблюдениями окружающей жизни; индивидуальные беседы с детьми, уточняющие знания, представления дошкольников о явлениях общественной жизни, о моральных категориях; инсценировки литературных произведений с использованием игрушек, персонажей кукольного театра; этические беседы.

***Вторая группа*** – это методы, способствующие становлению и развитию игровой деятельности. Среди них важное место занимает непосредственное участие воспитателя в творческой игре: игра с одним ребенком, выполнение ведущей или второстепенной роли. Кроме того, педагог широко использует оказание детям помощи в реализации знаний, полученных на занятиях, путем предложений, напоминаний, советов, подбора игрового материала, беседы-разговора по поводу замысла игры, развития ее содержания, подведения итогов.

Педагог учитывает индивидуальные особенности ребёнка если он уверен в себе важно научить его критически оценивать свои ответы. Если застенчив и нерешителен нужно поддержать любую инициативу.

В целях воспитания у детей навыков и умений самостоятельной организации игры используются также поручения; задания (по подбору игрового материала, по изготовлению игрушек-самоделок и др.); беседы; поощрения, разъяснения, вопросы, направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, определения игровых действий.

Такие необходимые ребёнку умения, как определение для себя роли и доведение ее до конца игры, формируют путем советов, индивидуальных заданий, поручений; привлечения иллюстративного материала, чтения отрывков из литературных произведений, характеризующих то или иное действующее лицо; индивидуальных бесед по поводу роли; изготовления вместе с ребенком элементов костюма для его роли.



Важной задачей является воспитание у детей умения самостоятельно распределять роли с учетом возможностей, интересов и желаний каждого. Поэтому педагог должен хорошо изучить характеры, склонности и привычки своих воспитанников и постоянно помогать детям лучше узнать друг друга, обращая их внимание на положительные стороны личности каждого ребенка. Для решения этой задачи можно использовать такой прием, как проведение конкурсов на лучшее придумывание элементов костюма, на интересные предложения относительно ролевых действий, на выразительность речи, мимики, жестов.

**Третья группа методов** связана с обучением детей конструированию из строительного материала и обыгрыванию построек, изготовлению игрушек.

Большую роль играют обучение детей умению делать игрушки из бумаги путем складывания (лодочки, пароходы, животные, фотоаппараты, скамеечки, стаканы и др.), из тонкого картона по выкройкам; изготовлению игрушек из природного и дополнительного материала (катушек, картонных коробок разной формы и величины и др.

Немаловажную роль для развития игры имеет умение детей использовать предметы-заместители (кирпичик вместо мыла и т.д.), чем больше предметов заместителей дети внесут, тем интереснее и содержательнее игра.

### **Методические рекомендации к организации руководства играми на разных возрастных этапах развития ребенка**

#### **Ранний возраст (1,5 до 3 лет).**

Следует помнить, что дети раннего возраста могут отражать в игре только то, что им хорошо знакомо. Поэтому для возникновения игры необходимо создавать полноценную среду развития малышей, обогащать их опыт. Для этого следует:

- организовывать их наблюдение за поведением взрослых, сверстников, старших детей, комментировать их действия;
- обсуждать с детьми домашние дела взрослых;
- привлекать их к посильному участию в жизни группы: выполнять поручения воспитателя, помогать взрослым и сверстникам;
- обогащать внеситуативный опыт детей: читать им книжки, рассматривать вместе и обсуждать картинки, рассказывать истории из жизни взрослых, других детей и пр.
- организовывать личностно-ориентированное общение с детьми.

Отстраненное отношение воспитателя к ребенку будет препятствовать полноценному развитию игровой деятельности. Чтобы пробудить у ребенка интерес к игре, взрослый должен *установить с ним эмоционально-положительный контакт*, вызвать у него доверие и желание действовать вместе.

**Важно помнить, что игра – не формальное занятие**, что она, прежде всего, должна доставлять ребенку удовольствие. Воспитатель может заинтересовать его игрой лишь тогда, когда сам эмоционально включен в нее. Проявляя в игре фантазию, педагог создаст благоприятную атмосферу для развития творческой игры детей.

В ходе игры он должен *стремиться к равноправному партнерству* даже с самыми маленькими, обращается к ним с вопросами, просьбами, предложениями, подстраивать свои действия к действиям ребенка. Взрослый не поучает его, не делает ему замечаний.

Наблюдая за игрой, он *проявляет интерес* к действиям малыша, *поощряет их, радуется* тому, как он хорошо играет. Доброжелательное внимание и поощрение взрослого стимулируют игровую инициативу детей.

Если необходимо пробудить игровую активность ребенка или разнообразить ее, воспитатель не указывает, что и как надо делать, а отдает предпочтение *косвенным методам* воздействия (игра рядом, деликатное подключение к игре, вопросы, советы, обращения от имени персонажа, и пр.). Например: «Твоя кукла уже искупалась?», «Может быть теперь зайка хочет спать?», «Что же ты не помыла посуду?» и т.п.

Специальная работа воспитателя, направленная на развитие у детей процессуальной игры, предполагает использование разнообразных *методических приемов*.

Организуя игру с сюжетными игрушками, он должен учитывать возраст ребенка, его желание и умение играть. Чем он младше, тем больше доля участия взрослого в его игре.

Если малыш впервые пришел в ясли и совсем не умеет играть, инициатива в организации игры полностью принадлежит взрослому. С помощью сюжетных игрушек он *вовлекает* ребенка в *воображаемую ситуацию* (производит игровые действия с куклой, разговаривает с ней, обращается к нему от имени куклы), побуждает малыша воспроизвести то или иное действие, например, обращаясь к нему от имени куклы: «Я хочу спать, положи меня в кроватку». Если ребенок принимает игровую инициативу взрослого и начинает сам совершать игровые действия, воспитатель поддерживает и поощряет его.

Вовлечению ребенка в воображаемую ситуацию могут способствовать не только специально организованные игры, но и обыгрывание любых предметных действий. Например, если он катает машинку, ему можно предложить покатать на ней зайку, если перекладывает с места на место мишку или ковыряет его глаза, можно посочувствовать медвежонку, у которого «заболели глазки», и показать малышу, как закапать мишке капельки. Таким образом любое действие с предметами можно преобразовать в условное, в действие «понарошку».

В игру даже с самыми маленькими детьми можно включать *чисто условные действия «с отсутствующим предметом»*: протянуть кукле пустую щепотку, объясняя, что это конфета. Ребенок с удовольствием повторит это.

Первые игровые действия могут быть обращены не только на игрушки, *но и адресоваться к взрослому, сверстнику, самому ребенку*. Малыши очень любят, когда взрослый просит их «покормить» его, сразу же переносят это действие на себя, затем на куклу, на другого ребенка, который оказывается рядом и т.д. Можно по очереди смотреться в зеркальце, причесывать друг друга, «сделать укол». Выполнение таких действий забавляет детей, разнообразит игру.

Благоприятное влияние на формирование их интереса к игре, принятие ими воображаемых ситуаций оказывает *включение игровых персонажей в режимные моменты*. Во время обеда или полдника воспитатель может посадить на стульчик рядом с детьми куклу, которая тоже будет «кушать», поставить перед ней приборы; укладывая малышкой спать, – посоветовать им убаюкать любимую игрушку, положить ее рядом с собой.

По мере зарождения у ребенка интереса к процессуальным играм, принятия им воображаемых ситуаций, предлагаемых взрослым, появления первых самостоятельных игровых действий, в задачи воспитателя входит *обогащение игрового опыта ребенка*. Для этого можно использовать различные приемы.

Воспитатель поощряет и подхватывает любое действие малыша: «Молодец, как хорошо ты кормишь дочку!», «Давай я налью молочка, а ты ее попоишь». Таким образом он поддерживает и помогает продлить игру, а затем дает ребенку возможность продолжить ее самостоятельно.

Часто, усвоив первые игровые действия, дети выполняют их только с теми игрушками, с которыми играл взрослый, например, кормят только одну куклу. Поэтому нужно стимулировать игру ребенка с разными персонажами: большими и маленькими куклами, пупсиками, собачками, мишками и пр., что способствует обобщению игровых действий, их разнообразию. Речевое сопровождение игры значительно расширяет ее возможности, позволяет перевести предметные действия с сюжетными игрушками в план общения с персонажами игры, открывает возможности построения диалогов между партнерами, планирования игры, создания полнокровного, детализированного образа-роли и замещение предмета.

Играя вместе с ребенком, подключаясь к его действиям, воспитатель наводящими вопросами, предложениями стимулирует малыша на использование или на поиск необходимых игрушек. Тем самым обогащается состав игровых действий. С помощью разнообразных сюжетных игрушек малыш начинает расширять свои представления об окружающем мире, о том, что и как делают взрослые; его игра становится более содержательной и интересной.

Смена сюжетов также благоприятствует увеличению длительности игры, делает ее более интересной. Отобразив в игре различные житейские ситуации, ребенок вступает во все

более сложные ролевые взаимоотношения с игровыми персонажами: выступает в роли заботливой мамы, врача, парикмахера, продавца, строителя, машиниста и пр. Реализация сюжетов подразумевает расширение круга предметов, с помощью которых он «играет роль», подражая действиям взрослых.

Чтобы игра была более содержательной, важно с самого начала помогать малышу «строить» ее как целостную ситуацию, в которой все действия взаимосвязаны и осуществляются в некоторой логической последовательности. Воспитатель помогает ему выстраивать цепочки из ряда последовательных игровых действий, с помощью словесного обозначения фиксирует переходы от одной группы действий к другой («давай сначала сварим кашку, а потом покормим Лялю»), завершение каждого этапа игры («суп сварился», «куклы погуляли»). Такой способ помогает ребенку лучше осознать смысл своих действий, учиться планировать их, развивать игровой сюжет.

*Введение в игру предметов-заместителей* значительно расширяет ее горизонты, делает более интересной, *содержательной*, творческой. Имея под рукой предметы-заместители, легко превратить крышку от банки в зеркальце, веревочку в червячка или змейку, ленточку в дорожку или речку, палочку – в мостик или лодочку, камушки – в конфетки и т.п. С каждым из таких волшебным образом преобразованных предметов можно организовать небольшие игровые эпизоды.

Собственно ролевое поведение в игре с сюжетными игрушками появляется лишь в начале младшего дошкольного возраста, однако закладывать его основы следует уже на втором году жизни.

Самым естественным для детей способом «вхождения в роль» являются игры-забавы. Стимулируют ролевое поведение и авторские стихи, написанные для самых маленьких. В ходе таких игр движения ребенка и взрослого изображают действия персонажей, а сопровождающие их стишки выражают их эмоциональное состояние и объясняют смысл игры.

Хорошим приемом стимуляции ролевого поведения является сравнение ребенка с детенышами животных, побуждение к подражанию их движениям и звукам. Ролевое поведение стимулируют также игры, в которых дети могут изображать предметы живой и неживой природы, предметы рукотворного мира (снежинки, цветочки, самолет, пароход и т.д.).

Имитация движений и звуков стимулирует создание образов-представлений, которые ложатся в основу формирования ролевого поведения. В такие игры хорошо играть с несколькими детьми.

Стимуляцию ролевого поведения можно также осуществлять путем игровой интерпретации обычных действий ребенка, придания им игрового смысла: «Давай, Даша, ты будешь спать как медвежонок, крепко-крепко, сейчас я тебя накрою одеяльцем, будто ты в

берлоге», «А ты, Денис, будешь спать как котенок? Мур-мур, мяу, спи мой котик, мой малыш» и т.д.

На третьем году дети начинают принимать на себя роль взрослого, а также распределять роли между персонажами игры. В этом возрасте малыш способен соотнести свои действия с действиями взрослого, называя себя его именем («Катя – мама», «Саша – папа», «кукла – дочка»). Однако создавать условия для принятия ребенком ролевого поведения можно начинать гораздо раньше, поначалу лишь ограничиваясь комментариями к игровым действиям малыша, увязывая их с ролью. Например, воспитатель говорит девочке, играющей с куклой: «Как ты, Леночка, хорошо укачиваешь лялю, как мама. Ты – мама, а кукла – дочка». Другим приемом является принятие взрослым на себя роли, название роли персонажа по ходу совместной игры с ребенком. Например, воспитатель говорит: «Я – мама, а это – мой сыночек» или «Я – доктор, а это – больной» и обращается к персонажу: «Сыночек, пора купаться» или «Больной, вам нужно сделать укол». Персонажем таких игр может стать и сам ребенок. В этом случае воспитатель называет себя мамой, а ребенка дочкой или сыночком. Если малыш уже умеет брать на себя некоторые роли в ходе совместной игры со взрослым, тот может предложить ему поменяться ролями.

В процессе таких игр ребенок постепенно осваивает разные ролевые отношения, учится строить диалоги, общаться с партнером по игре.

### **Младший дошкольный возраст (3-4 года).**

Для того чтобы сообщество детей четвертого года жизни стало играющим, требуется направленное педагогическое влияние:

- оказание детям помощи в приобретении игровых умений, обогащение их игрового опыта;
- расширение детских представлений о предметах, событиях и явлениях окружающего мира, которые потом могут быть отражены в игре;
- поощрение инициативы детей при развертывании индивидуальных, парных и коллективных игр;
- создание условий для проявления детьми игровой активности в течение дня и др.

Под руководством взрослого и самостоятельно дети учатся отражать в играх несложный сюжет, представленный рядом последовательных действий. Постепенно игра становится не столько *сюжетно-отобразительной*, сколько *сюжетно-ролевой*. Сюжетно-ролевые игры помогают детям усвоить назначение и свойства предметов; понять логику простых жизненных ситуаций (кормим куклу обедом, купаем медвежонка, идем в гости и т.д.). В таких играх ребенок выражает свои эмоции и чувства, что в определенной мере позволяет ему в реальной жизни справляться с трудными ситуациями.

Важно учить детей вступать в игровые диалоги сначала в парной игре с воспитателем, а затем со сверстниками, поощрять проявления доброжелательности в отношении партнера по игре. Если ребенок испытывает затруднения в общении с другими детьми по ходу игры, воспитатель включает его в игру постепенно: сначала играет с ребенком сам, а затем уже предлагает играть с другими детьми, учитывая при этом симпатии ребенка, его индивидуальные особенности и игровые интересы.

Воспитатель привлекает детей к участию в совместных с ним *играх по сюжетам на темы окружающей жизни* (жизнь семьи, детского сада, поездка на транспорте), а также *по сюжетам литературных произведений* (сказки «Теремок», «Репка», «Машенька обедает» С. Капутикян, «Мой Мишка» З. Александровой, «Айболит» К. Чуковского). Педагог формирует умения принимать игровую роль, выполнять игровые действия в соответствии с принятой ролью; поощряет игровую самостоятельность и инициативу, попытки подбирать атрибуты для роли и недостающий игровой материал, обозначать словом игровые действия, связанные с ролью. Взрослый поощряет использование предметов-заместителей (палочка – градусник, кубик – мыло), их поиск и применение в самостоятельных детских играх.

Рациональная организация и динамичное изменение **предметно-игровой среды** в группе является основой для детского игрового творчества. Воспитатель подбирает соответствующие возрасту и потребностям детей данного возраста игрушки и игры, заботится о регулярном обновлении игровой атрибутики, наличии полифункциональных игровых материалов, дозирует меру и характер своего влияния на самостоятельные детские игры, создает условия и «настрой» на игру в течение всего дня пребывания детей в детском саду.

### **Средний дошкольный возраст (4-5 лет).**

В этом возрасте сюжетно-ролевая игра занимает ведущее место в жизнедеятельности детей. У них появляется стремление не просто играть, а исполнять ту или иную роль. Приняв на себя роль, ребенок ведет себя в соответствии с правилами, которые она налагает на него. Содержанием игры становится не предмет и его употребление или изменение, а отношения между людьми. Предметное содержание роли требует выполнения игровых обязательств (например, «воспитатель» учит детей мыть руки, застилать кровать; кормит их обедом, читает им сказки); это выражает единство предметного и социального содержания игры дошкольника. В играх сюжет помогает подчиняться правилам: представив себя шофером, ребенок по сигналу светофора отправляется в путь; вживаясь в роль летчика, по приказу диспетчера ищет место для посадки на аэродроме.

Педагог должен:

- обогащать игровой опыт ребенка;

- создавать развивающую игровую среду с целью формирования активности и самостоятельности в ее использовании;
- развивать коммуникативные качества детей.

В этом возрасте ребенок становится более инициативным и овладевает самостоятельным ведением игры. В связи с этим меняются позиции воспитателя и ребенка в игре: педагог активнее применяет формы косвенного руководства детской игрой, предоставляя ребенку возможность действовать более самостоятельно, поощряя его инициативу. Например, в развернутой по инициативе детей игре в магазин, педагог дает им образец обогащения сюжета новыми линиями («Приехала машина с хлебом – что делать?»), побуждает к дальнейшему развитию действия («Какие еще продукты необходимы в магазине?»), в котором будут использоваться предметы-заместители.

В процессе формирования игровой деятельности детей воспитатель старается привлечь их внимание к различным предметам, которые могут быть применены в игре в качестве заместителей. Для этого необходимо пополнять специально выделенные шкафы, отделения, ящики соответствующим материалом; при уборке группы не выбрасывать детали игрушек и другие предметы, которые могли бы пригодиться в качестве вспомогательных средств, привлекать детей для отбора различных подручных элементов. Необходимо периодически пересматривать накопленный материал, отмечая то, что может быть особенно полезно в игре («Что на что похоже?»).

Дети средней группы могут изготавливать необходимые игрушки и атрибуты для игр. На это следует отводить время на занятиях по труду и в свободной деятельности. Ребята будут особенно стараться, если изготовят поделки специально для игры и тут же смогут пустить их в ход. Со временем дети 4-5 лет все более изобретательно пользуются в игре заместителями (вот мост из дощечек и брусочков, по нему едут сделанные своими руками машины, которые взбираются на перевернутый стульчик, служащий эстакадой; кедровые шишки становятся резервуарами для бензина, коробки – автозаправочной станцией).

Роль взрослого в играх детей этого возраста обусловлена не только чисто «техническими» средствами; педагогическое воздействие на игровую деятельность ребят во многом определяется личностью самого воспитателя. Пробудить интерес детей к игре может лишь тот педагог, который не только умеет «всколыхнуть» их эмоции, владеет теорией и практикой игры, но и является просто неравнодушным человеком. Воспитатель не может стоять в стороне от играющих в ролевые игры детей; он должен уметь наблюдать за игрой для того, чтобы вовремя дать ей новую жизнь, новое направление.

В разветвленной детской игре воспитатель является партнером-координатором: он посоветует, что делать в тупиковой ситуации (если на станции скопились неразгруженные вагоны, то их следует разгрузить, а товар отправить в магазин, доставить в детский сад),

вовлечет детей в игру так, чтобы предоставить каждому на выбор роли, в которых они будут взаимодействовать попарно, втроем. При нехватке ролей следует объяснить детям, что для игры в магазин будут необходимы еще и менеджеры, грузчики, водители, кассиры и др. Пока еще ролевое взаимодействие ограничивается отдельным действием в цепочке согласно сюжету: водители везут груз — грузчики его разгружают; боцман отдает команды — матросы выполняют. Игра идет по принципу «рядом и вместе», но взаимодействие между играющими постепенно становится все более продолжительным, а ролевое поведение все более осознанным и эмоционально окрашенным («Давайте все сюда, у меня машина застряла! Прокладывайте дорогу!»). Происходит оценка своего и чужого труда («Смотри-ка, ты уже все построил!»), контроль за качеством работы и корректировка действий («Не хватает немного, надо добавить»). Для того чтобы дети смогли почувствовать себя уверенно в игре, нужно дать им возможность проиграть все роли, которые есть в этой игре. Таким образом, происходит обмен ролями, накапливается игровой опыт: каждый ребенок побывал в роли грузчика, машиниста, кассира.

Воспитатель, наблюдающий детскую игру, не должен прерывать ее, без надобности вмешиваться в детские отношения. Если игра явно завершится не скоро, следует тактично и твердо заранее предупредить детей о том, что надо сделать перерыв в игре или оставить ее до следующего раза; при этом они должны иметь возможность на определенное время оставить на месте свои постройки.

Ребенок, находясь в детском сообществе, не столько пользуется его преимуществами, сколько удовлетворяется самим фактом принадлежности к нему, учится строить взаимоотношения в игре. Дети выбирают самые разные роли, изображая людей, находящихся в определенных социальных отношениях, а отношения этих людей-персонажей передают с помощью игрового действия. В игре соединяются игровые и реальные отношения.

Иногда воспитатель тратит много времени на оборудование игрового уголка, предоставляет различные игровые материалы, а дети, едва заинтересовавшись новыми игрушками, оставляют их; игра быстро затухает. Происходит это по разным причинам. Возможно, дети не смогли распределить роли, договориться, как станут играть, что каждый будет делать; может быть, игра не развивается потому, что дети не знают назначения некоторых предметов, не умеют ими пользоваться. В научно-методической литературе описываются случаи, когда дети не могли развернуть сюжет игры про моряков, потому что в той местности, где они проживали, нет водоема. Воспитатель в таком случае должен тщательно подготовиться к общению с детьми: прочитать им интересную, познавательную книгу о моряках, об их повседневных обязанностях, о морской дружбе и взаимовыручке, о захватывающих приключениях на море. Можно проиграть с детьми некоторые сюжеты на морскую тематику, придумать ролевые игры («Подготовка корабля к плаванию», «День на



корабле», «Приключения на необитаемом острове», познакомить с ранговыми и профессиональными отношениями на флоте в играх «Кок и команда», «Командир и боцман», «Радист на корабле»).

Хорошим действенным средством для развертывания сюжета являются игры-упражнения, в которых у детей формируется умение придумывать истории и сказки. Такие упражнения будят фантазию, развивают речь и первоначальные навыки сюжетосложения.

Не менее интересными для детей являются походы и экскурсии за пределы дошкольного учреждения. Воспитатели всегда тревожатся, что вполне оправданно, особенно в наше беспокойное время, когда им приходится брать детей на различные мероприятия. Вместе с тем хорошо организованное совместное путешествие оставляет в сознании детей массу впечатлений, дает им возможность в неформальной обстановке многое увидеть, услышать и, если возможно, потрогать собственными руками. Вот например, мы с детьми были за границей. Всем детям понравилось быть маленькими туристами. Мы брали туры в Доминикану. Да и вообще любой отдых положительно сказывается на детях.

Сегодня ученые обеспокоены тем, что самодеятельная ролевая игра угасает, но в тех дошкольных учреждениях, где педагоги делают все возможное для развития игровой деятельности, игра процветает. Так, воспитатели, узнав о приезде зоопарка или зооцирка, идут туда с воспитанниками, проведя с ними предварительную работу (чтение книг о местах обитания диких зверей, их повадках, особенностях ухода за ними). В перерыве или по окончании представления воспитатели договариваются с работниками зоопарка (театра) о встрече, на которой дети в свободном общении смогут получить интересующие их сведения о животных, о работе с ними. Во время таких походов педагоги стремятся расширить кругозор детей: обращают их внимание на временные и погодные условия, красоту природы, архитектурных ансамблей. После такого путешествия можно провести с детьми интересные викторины, конкурсы на лучший рассказ о поездке, выставки детских рисунков и поделок из пластилина по теме; поиграть в ролевые игры, предоставить время для свободной игры. К экскурсиям и поездкам с детьми следует привлекать родителей.

Постепенно, с развитием игровых умений, дети подходят к созданию игрового замысла; у них формируются умение планировать игру, осуществлять ролевое взаимодействие. Ребята увлеченно готовят место для игры, оснащают сто различным заместительным материалом, расширяют количество игровых точек: так появляются игры в зоопарк, парикмахерскую, ремонт обуви, кинотеатр, кафе, милицию. Мотивация игровой деятельности ребенка этого возраста направлена на совершенствование роли и игровых правил; у него развиваются волевые качества: самостоятельность, инициатива, лидерство, умение организовать сверстников в игре. Сюжетно-ролевая игра формирует нравственность ребенка через положительное влияние коллективного общения, ситуации выбора поступка,

линии поведения. Эмоциональность развивается под воздействием неравнодушного отношения к роли, ее толкованию, идентификации себя с персонажем, выражающейся в форме сочувствия.

К концу года у детей средней группы появляются небольшие компании играющих. Дети обговаривают замысел игры, распределяют роли; при этом видны лидеры и аутсайдеры. Пассивным детям, как правило (это их мнение), достаются невыигрышные роли, а инициативным достаются роли, о которых мечтают все ребята. Воспитатель должен предоставить каждому ребенку возможность попробовать себя в престижной роли, проиграв ее с ним; это способствует активизации познавательно-творческого потенциала. Дети, которым достаются только пассивные роли, могут и в будущем вести пассивный образ жизни; у них закрепляются нежелательные формы общественного поведения.

Педагог должен учиться руководить индивидуальным игровым развитием ребенка: прослеживать проигрываемые в течение учебного года роли; предоставлять право выбора наиболее близких и интересных ему ролей; приветствовать каждую попытку ребенка осваивать новую для себя роль; отмечать успехи в ролевом поведении и взаимодействии, а также в умении обустроить место и подбирать атрибуты для игры.

### **Старший дошкольный возраст.**

Игры старших дошкольников отличаются видовым и тематическим разнообразием. Этому способствует накопленный игровой опыт детей. Методика руководства играми направлена на:

- создание и реализацию детских игровых замыслов, обогащение умений сюжетосложения;
- формирование у детей умений согласовывать свои действия с действиями партнеров по игре, следовать игровым правилам;
- освоение ими позиции субъекта игровой деятельности;
- поощрение и стимулирование игровой самостоятельности, инициативы, творчества дошкольников и др.

В руководстве детскими играми воспитатель пользуется преимущественно опосредованными (косвенными) приемами, способствуя развитию самостоятельной игры как формы организации жизни детского общества, возникновению и укреплению устойчивых детских игровых объединений, формированию положительных межличностных отношений детей, а также воспитанию значимых мотивов образования игровых объединений. Наблюдая за детскими играми, воспитатель обращает внимание на то, чтобы очень активные дети не подавляли инициативы своих товарищей, помогает робким, застенчивым входить в игру, способствует применению правил и норм поведения в совместной деятельности.

В условиях игр совершенствуется умение детей общаться друг с другом, выражать свое отношение к поступкам сверстников, обосновывать свои действия и поступки, отстаивать собственное мнение; развивается умение в деликатной форме выражать несогласие с предложениями сверстника, его действиями по распределению ролей, игрушек, обязанностей.

Дети самостоятельно выбирают тему для игры, развивают сюжет на основе опыта, приобретенного при наблюдениях положительных сторон окружающей жизни (жизнь семьи, детского сада, труд и отдых людей, яркие социальные события), а также знаний, полученных на занятиях, при чтении литературных произведений, сказок, просмотре детских телевизионных передач. Старшие дошкольники проявляют способность комбинировать знания, полученные из разных источников, и отражать их в едином сюжете игры. Появляются игры с элементами фантазирования: дети не только обобщают игровые действия в слове, но и переносят их во внутренний воображаемый план.

Воспитатель побуждает детей предварительно согласовывать тему игры, распределять роли, организовывать начальную предметно-пространственную ситуацию в игровой группе из 3–4 человек. По предложению воспитателя дети могут в начале игры обозначить примерное содержание своей роли и содержание ролей партнеров; умеют в ходе игры выполнять при необходимости и желании в одном сюжете попеременно 2–3 роли; знают правила ролевых взаимоотношений – подчинения, равноправия, управления.

Педагогу необходимо учитывать индивидуальные проявления ребенка как субъекта игровой деятельности («сочинитель», «исполнитель», «режиссер»), чтобы обеспечить каждому форму самореализации в придумывании игрового сюжета и создании выразительных образов персонажей, в организационном игровом общении и управлении замыслами партнеров.

Во взаимоотношениях по ходу игры педагог стимулирует следование детей усвоенным нормам поведения, правилам дружеских и коллективных взаимоотношений. В организационный период игры (при необходимости и по ходу ее) он помогает детям выделять нравственный смысл отношений, связанных с ролью; ориентирует на отражение в соответствующих игровых ролях таких качеств, как отзывчивость, стремление помочь другому, проявить заботу, выручить из беды, преодолевая препятствия, и т.п. Предметом заботы педагога является воспитание у детей ответственности за свое поведение в совместной игре, стремления реализовывать игровой замысел.

Для того чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на всю прихотливость индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетным сложением. Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, охватывающие разнообразные тематические содержания, и при этом быть ориентированным

на партнеров-сверстников: обозначать для них (пояснять), какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров (ведь они могут предложить совсем другие события); умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры.

Каким же образом можно сформировать эти сложные умения у детей? Оказывается, эффективным средством формирования является совместная игра взрослого с детьми, но по форме совершенно иная, нежели на предыдущих возрастных этапах.

Как уже говорилось, каждый новый способ построения игры (на данном этапе – совместное сюжетное сложение) формируется достаточно легко и быстро, если он отделен от более простых, ранее усвоенных способов. Сделать именно совместное сюжетное сложение центром внимания детей можно в игре особого рода – совместной со взрослым «игра-придумывании», протекающей в чисто словесном плане. Ее естественным прототипом является упомянутое выше совместное фантазирование младших школьников. Игра-придумывание позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причем придумывание, развертывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметными и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде.

Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения вместе придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы.

Определив форму совместной игры взрослого с детьми (игра-придумывание), поставим следующий, далеко не праздный вопрос: что и как «придумывать»? Чтобы не вылиться в автономное фантазирование каждого участника «для себя», игра-придумывание первоначально нуждается в смысловых опорах, продвигающих работу воображения всех участников вперед и направляющих ее в достаточно широкое, но всё же, общее русло. Такими опорами могут быть уже известные детям сюжеты.

Совместную игру с детьми следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения – «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

При организации подготовительного периода можно использовать уже накопленный детьми опыт игры-придумывания, где все участники, дополняя друг друга, вводят новые сюжетные события, развивающие выбранную тему. Воспитатель подходит к группе детей и спрашивает; «Ребята, вы во что, собираетесь играть?» Получив ответ, предлагает: «Давайте все вместе придумаем, как играть интереснее, по-новому». Отталкиваясь от обозначенной

детьми темы, воспитатель поощряет их к внесению двух-трех вариантов развития событий; сам предлагает дополнительный вариант (типа: «Может быть так... А может быть, по-другому... А как еще можно?»). В отличие от игры-придумывания, в подготовительном периоде не нужно стремиться к построению четкой последовательности событий. Главное — краткое высказывание разнообразных предложений. Любая инициатива участников должна быть вне критики педагога, тогда дети почувствуют свободу, удовольствие от сотворчества. После того как предложено 6-7 событий с вариантами (в течение 3-5 минут), воспитатель говорит: «Вот видите, как можно по-новому, интересно играть», — и предлагает детям играть уже самостоятельно.

Поскольку события предлагались в разных вариантах, у детей есть новые «идеи» для игры, но нет готового сюжета, который остается только разыграть. Переходя к самостоятельной игре, ее участники отталкиваются от придуманных событий, выбирают тот или иной вариант, предлагают новые коллизии в процессе игры, включают новые роли, т. е. творческая совместная работа продолжается. Это как раз свидетельствует о том, что подготовительный период выполнил свои функции.

Всю работу по формированию совместного сюжета сложения можно начинать с детьми старшей группы и продолжать в подготовительной группе детского сада.

Как изменяется самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников под влиянием систематического формирования у них новых игровых умений? Прежде всего, возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, развертываемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них так переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение типа «Стройка», «Почта» и т. п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свертыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не «разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета. Игра развертывается в группах до 3-4 человек, причем возрастает инициатива всех участников; они меньше зависят от активности одного ребенка-лидера. Умение прислушаться к партнерам, соединить их замыслы со своими приводит к уменьшению конфликтов в игре.

Таким образом, успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога.

Во-первых, педагогу необходимы условия для развития игрового сюжета, создания предметно-игровой среды происходит с учётом возрастных и индивидуальных особенностей

дошкольника. Атрибутами для сюжетно-ролевых игр должны быть красочными и эстетическими, так как именно с ними будет взаимодействовать ребёнок.

Правильная организация предметно игровой среды предполагает и выполнения воспитателем программной задачи развития детского творчества в игровой деятельности.

Во-вторых, сюжетно-ролевая игра будет успешной только в том случае, если педагог будет организовывать и осуществлять игровую деятельность детей последовательно и систематически, а не от случая, к случаю.

Умение педагога наблюдать педагога за детьми даёт ему материал для раздумий, умения понимать их игровые замыслы и переживания, исходя из этого, планировать игровую деятельность с дошкольниками.

И наконец, в-третьих, организуя сюжетно-ролевую игру с детьми, педагог должен активно использовать методы и приёмы обучения детей игровым действиям, а в старшем дошкольном возрасте игровой цепочкой, согласно выбранной роли или игровому сюжету. Влияние воспитателя на выбор игры, игровые действия заключается в том, что он поддерживает интерес к игре, развивает инициативы детей, приучая их задумываться над темой игры, самостоятельно выбирать наиболее интересную. Если игра затухает, педагог разнообразит её новыми персонажами или игровыми действиями. Опытный педагог нередко сам встаёт на позицию ребёнка и участвует в игровой деятельности на равных с участниками игры. Это сближает педагога с детьми, и позволят ему реализовать поставленные задачи. спешное осуществление игровой деятельности возможно при умелом руководстве педагога, который способен сделать сюжетно-ролевую игру увлекательным процессом, в ходе которого, происходит полноценное развитие ребёнка-дошкольника.

### **2.3. Характеристика театрализованных игр. Методика руководства театрализованными играми в разных возрастных группах ДОУ**

Игра – наиболее доступный ребенку и интересный для него способ переработки и выражения впечатлений, знаний и эмоций. Театрализованная игра как один из ее видов является эффективным средством социализации дошкольника в процессе осмысления им нравственного подтекста литературного или фольклорного произведения. В театрализованной игре осуществляется эмоциональное развитие: дети знакомятся с чувствами, настроениями героев, осваивают способы их внешнего выражения, осознают причины того или иного настроения. Велико значение театрализованной игры и для речевого развития (совершенствование диалогов и монологов, освоение выразительности речи). Наконец, театрализованная игра является средством самовыражения и самореализации ребенка.

Характерными особенностями театрализованных игр являются литературная или фольклорная основа их содержания и наличие зрителей. Их можно разделить на две основные группы: *драматизации и режиссерские (каждая из них, в свою очередь, подразделяется на несколько видов).*

**В играх-драматизациях** ребенок, исполняя роль в качестве «артиста», самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются игры-имитации образов животных, людей, литературных персонажей; ролевые диалоги на основе текста; инсценировки произведений; постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям; игры-импровизации с разыгрыванием сюжета (или нескольких сюжетов) без предварительной подготовки.

**В режиссерской игре** «артистами» являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как «**сценарист и режиссер**» управляет «**артистами**». «Озвучивая» героев и комментируя сюжет, он использует разные средства вербальной выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т.д. Л.В. Артемова делит их на стендовые и настольные.

Вообще, в режиссерской игре есть очень много сходного с деятельностью режиссера фильма или спектакля. Во-первых, ребенок в этой игре часто сам создает сюжет-сценарий или действует с персонажами определенной сказки, внося свои изменения.

Во-вторых, ребенок, разворачивая сюжет (литературный или задуманный им самим), придумывает, что чем будет. И, как показывает опыт, разыгрывая определенную сказку, её персонаж он может представить в другой роли.

Третье сходство с режиссерской работой заключается в том, что ребенок придумывает и мизансцены, т. е. представляет в пространстве, кто где будет находиться, как персонажи будут взаимодействовать.

Режиссерская игра выступает как самый первый вид игры, возникающий в дошкольном детстве. Это вид игры, в которой ребенок идет от своего замысла, подчиняя ему и предметы, и действия с ними, и саму предметную ситуацию. Центральным моментом этой игры является событийная сторона.

Режиссерская игра имеет важное значение для психического развития ребенка. Но наличие этой игры в детском коллективе часто остается для взрослых тайной. Дело в том, что режиссерскую игру трудно увидеть со стороны. Во-первых, она практически всегда индивидуальна. Во-вторых, ребенок очень старается сохранить её для себя, и вмешательство взрослого часто ведет к тому, что игра прерывается. Наконец, третьей особенностью игры является то, что играть в неё

ребенок предпочитает в укромном месте, куда взрослый не всегда может заглянуть, вмешаться.

Что же нужно детям для режиссерской игры? При её организации необходимо соблюдать три условия. Первое из них – наличие у ребенка индивидуального пространства для игры. Тяга человека огородить свои владения, свое место вполне психологически понятна, внутри этих границ он хозяин. Такое ощущение необходимо человеку для расслабления, для снятия стрессов. А что же ребенок? Ему как никакому взрослому, нужно почувствовать себя всемогущим, большим и сильным. Без этого он не может играть, не может фантазировать.

Второе условие – это наличие у ребенка мелкого игрового и неигрового материала. Такие предметы должны быть у детей под рукой. Их главная особенность в многофункциональности.

Третье и, наверное, самое важное условие организации режиссерской игры – позиция взрослого, умелое руководство этой игрой. В отличие от других видов игр, которые легко включают в себя взрослого как равноправного участника игры, режиссерские игры отводят ему скорее роль зрителя. Правда, зритель этот не только хлопает и восторгается, но просит пояснить те или иные действия. Это развивает ребенка, обогащает созданный им сюжет.

Как подчеркивает Е. Е. Кравцова, именно режиссерская игра завершает развитие игры в дошкольном возрасте, собирает важнейшие достижения других разновидностей игр, именно в ней, как в фокусе, проявляются все особенности воображения ребенка.

Общим для режиссерской игры и игры-драматизации является наличие зрителя. Кроме того они представляют собой «рубежный» вид деятельности, тесно связанный с литературным и художественным творчеством. Театрализованную игру (особенно игру-драматизацию) характеризует перенос акцента с процесса игры на ее результат, интересный не только участникам, но и зрителям. Ее можно рассматривать как разновидность художественной деятельности.

Генезис становления последней раскрыт Н.А. Ветлугиной. С ее точки зрения, художественная деятельность состоит из трех этапов: восприятия, исполнения и творчества.

**О.А.Акулова**, кандидат педагогических наук, предложила свою **систему работы по развитию театрализованной деятельности**. Вся работа проходит в **три этапа**:

1. художественное восприятие литературных и фольклорных произведений;
2. освоение специальных умений для становления основных («актер», «режиссер») и дополнительных позиций («сценарист», «оформитель», «костюмер»);
3. самостоятельная творческая деятельность.

Педагогическая задача усложняется синтетической природой театрализованной деятельности, в которой восприятие, мышление, воображение, речь выступают в тесной



взаимосвязи друг с другом и проявляются в разных видах детской активности (речевая, двигательная, музыкальная и пр.).

Театрализованная деятельность **интегративна**, причем активность и творчество проявляются в трех аспектах.

1. Во-первых, в создании драматического содержания, т.е. в интерпретации, переосмыслении заданного литературным текстом сюжета или сочинении вариативного либо собственного сюжета.
2. Во-вторых, в исполнении собственного замысла, т.е. в умении адекватно воплощать художественный образ с помощью разных средств выразительности: интонации, мимики, пантомимики, движения, напева.
3. В-третьих, в оформлении спектакля – в создании (подбор, изготовление, нестандартное использование) декораций, костюмов, музыкального сопровождения, афиш, программ.

Методика работы с детьми в разных возрастных группах имеет свою специфику (цели, задачи и содержание).

### ***Задачи и содержание работы с детьми младшего дошкольного возраста***

**Основные направления** развития театрализованной игры состоят в постепенном переходе ребенка:

- от наблюдения театрализованной постановки взрослого к самостоятельной игровой деятельности;
- от индивидуальной игры и «игры рядом» к игре в группе из трех-пяти сверстников, исполняющих роли;
- от имитации действий фольклорных и литературных персонажей к имитации действий в сочетании с передачей основных эмоций героя и освоению роли.

### **Задачи и содержание работы**

Прежде всего необходимо **формировать интерес** к театрализованным играм, складывающийся в процессе просмотра небольших кукольных спектаклей, которые показывает воспитатель, взяв за основу содержание знакомых ребенку потешек, стихов и сказок.

В дальнейшем важно стимулировать его **желание включиться в спектакль**, дополняя отдельные фразы в диалогах героев, устойчивые обороты зачина и концовки сказки. Внимание детей фиксируется на том, что в конце куклы кланяются и просят поблагодарить их, похлопать в ладоши. Перчаточные и другие театральные куклы используются на занятиях, в повседневном общении. От их лица взрослый благодарит и хвалит детей, здоровается и прощается. Реализация данной задачи достигается последовательным усложнением игровых заданий и игр-драматизаций, в которые включается ребенок. Ступени работы следующие:

- *Игра-имитация отдельных действий человека, животных и птиц* (дети проснулись-потянулись, воробышки машут крыльями) и *имитация основных эмоций человека* (выглянуло солнышко – дети обрадовались: улыбнулись, захлопали в ладоши, запрыгали на месте).
- *Игра-имитация цепочки последовательных действий в сочетании с передачей основных эмоций героя* (веселые матрешки захлопали в ладошки и стали танцевать; зайчик увидел лису, испугался и прыгнул на дерево).
- *Игра-имитация образов хорошо знакомых сказочных персонажей* (неуклюжий медведь идет к домику, храбрый петушок шагает по дорожке).
- *Игра-импровизация под музыку* («Веселый дождик», «Листочки летят по ветру и падают на дорожку», «Хоровод вокруг елки»).
- *Бессловесная игра-импровизация с одним персонажем по текстам стихов и прибауток*, которые читает воспитатель («Катя, Катя маленькая...», «Зайнышка, попляши...», В. Берестов «Больная кукла», А. Барто «Снег, снег»).
- *Игра-импровизация по текстам коротких сказок, рассказов и стихов*, которые рассказывает воспитатель (З. Александрова «Елочка»; К. Ушинский «Петушок с семьей», «Васька»; Н. Павлова «На машине», «Земляничка»; В. Чарушин «Утка с утятами»).
- *Ролевой диалог героев сказок* («Рукавичка», «Заюшкина избушка», «Три медведя»).
- *Инсценирование фрагментов сказок о животных* («Теремок», «Кот, петух и лиса»).
- *Игра-драматизация с несколькими персонажами по народным сказкам* («Колобок», «Репка») и *авторским текстам* (В. Сутеев «Под грибом», К. Чуковский «Цыпленок»).

У детей этого возраста отмечается **первичное освоение режиссерской театрализованной игры** – настольного театра игрушек, настольного плоскостного театра, плоскостного театра на фланелеграфе, пальчикового театра. Процесс освоения включает мини-постановки по текстам народных и авторских стихов, сказок, рассказов («Этот пальчик – дедушка...», «Тили-бом», К. Ушинский «Петушок с семьей», А. Барто «Игрушки», В. Сутеев «Цыпленок и утенок».) Фигурки пальчикового театра ребенок начинает использовать в совместных с взрослым импровизациях на заданные темы.

Обогащение игрового опыта возможно только при условии **развития специальных игровых умений**.

1. Первая группа умений связана с освоением **позиции «зритель»** (умение быть доброжелательным зрителем, досмотреть и дослушать до конца, похлопать в ладоши, сказать спасибо «артистам»).
2. Вторая группа умений обеспечивает первичное становление **позиции «артист»**, включающей умение использовать некоторые средства выразительности (мимика,

жесты, движения, сила и тембр голоса, темп речи) для передачи образа героя, его эмоций и переживаний и правильно держать и «вести» куклу или фигурку героя в режиссерской театрализованной игре.

3. Третья группа умений – это умение **взаимодействовать с другими участниками** игры: играть дружно, не ссориться, исполнять привлекательные роли по очереди и т.д.

### **Задачи и содержание работы с детьми среднего дошкольного возраста**

**Основные направления развития театрализованной игры** состоят:

- в постепенном переходе ребенка от игры «для себя» к игре, ориентированной на зрителя;
- от игры, в которой главное сам процесс, к игре, где значимы и процесс, и результат;
- от игры в малой группе сверстников, исполняющих аналогичные («параллельные») роли, к игре в группе из пяти-семи сверстников, ролевые позиции которых различны (равноправие, подчинение, управление);
- от создания в игре-драматизации простого «типичного» образа к воплощению целостного образа, в котором сочетаются эмоции, настроения, состояния героя, их смена.

### **Задачи и содержание работы**

В данном возрасте происходит **углубление интереса к театрализованным играм**. Работа воспитателя с детьми 4-5 лет должна состоять в поддержании интереса к театрализованной игре, в его дифференциации, заключающейся в предпочтении определенного вида игры (драматизация или режиссерская), становлении мотивации интереса к игре как средству самовыражения.

Расширение театрально-игрового опыта детей осуществляется через **освоение игры-драматизации**. Практически все виды игровых заданий и игр-драматизаций, которые освоил младший дошкольник, полезны и интересны ребенку среднего дошкольного возраста. Помимо названных выше игр, в работе с детьми используются

- *многоперсонажные игры-драматизации по текстам двух-трехчастных сказок о животных и волшебных сказок («Зимовье зверей», «Лиса и волк», «Гуси-лебеди», «Красная Шапочка»);*
- *игры-драматизации по текстам рассказов на темы «Дети и их игры», «Ребята и зверята», «Груд взрослых»;*
- *постановка спектакля по произведению.*

Расширение игрового опыта детей происходит также за счет освоения театрализованной игры. В возрасте 4-5 лет ребенок осваивает разные виды настольного театра: мягкой игрушки, деревянный театр, театр народной игрушки и плоскостных фигур. Доступен детям и театр верховых кукол (без ширмы, а к концу учебного года – театр ложек и

пр). Дети показывают постановки по поэтическим и прозаическим текстам (С. Маршак «Сказка о глупом мышонке»; К. Чуковский «Путаница»). Пальчиковый театр чаще используется в самостоятельной деятельности, когда ребенок импровизирует на основе знакомых стихов и потешек, сопровождая свою речь несложными действиями («Жили у бабуся»; С. Михалков «Котята», Зубкова «Мы делили апельсин»).

Существенно усложняются **театрально-игровые умения** дошкольников.

1. Первая группа умений обеспечивает дальнейшее развитие **позиции «зритель»** быть внимательным и доброжелательным зрителем; проявлять элементы зрительской культуры: не покидать своего места во время спектакля, адекватно реагировать на происходящее «на сцене».
2. Вторая группа умений связана с совершенствованием **позиции «артист»**, главным образом это подразумевает умение использовать средства невербальной (мимика, жесты, позы, движения) и интонационной выразительности для передачи образа героя, его эмоций, их развития и смены (Машенька заблудилась в лесу – испугалась, увидела избушку – удивилась, придумала, как обмануть медведя, – обрадовалась), для передачи физических особенностей персонажа, некоторых черт его характера (старый дед с трудом, но тянет репку; внучка тянет не очень старательно, хочет убежать и поиграть с подружками). Развивается и умение «управлять» куклой: держать ее незаметно для зрителей, правильно «вести» куклу или фигурку героя в режиссерской театрализованной игре, имитируя ходьбу, бег, прыжки, жесты и движения, символизирующие приветствия и прощание, согласие и несогласие.
3. Третья группа умений обеспечивает первичное **освоение позиции «режиссер»** в режиссерской театрализованной игре, т.е. умение создавать игровое пространство на плоскости стола, наполнять его игрушками и фигурками по своему усмотрению.
4. Четвертая группа позволяет ребенку овладеть основными **умениями «оформителя спектакля»**, что подразумевает способность определять место для игры, подбирать атрибуты, вариативно использовать материалы и элементы костюмов, включаться в процесс изготовления воспитателем недостающих атрибутов для игры.
5. Пятая группа умений, направленная на позитивное **взаимодействие с другими участниками игры**, включает умение договариваться, устанавливать ролевые отношения, владеть элементарными способами разрешения конфликтных ситуаций в процессе игры.

Воспитатель должен уделять внимание развитию интереса к творчеству и импровизации в процессе придумывания содержания игры и воплощения задуманного образа с помощью разных средств выразительности.

## **Задачи и содержание работы с детьми старшего дошкольного возраста**

**Основные направления развития театрализованной игры** состоят в постепенном переходе ребенка:

- от игры, в которой центром является «артист», к игре, в которой представлен комплекс позиций «артист», «режиссер», «сценарист», «оформитель», «костюмер»;
- от театрализованной игры к театрально-игровой деятельности как средству самовыражения личности и самореализации способностей.

### **Задачи и содержание работы**

Первая – **формирование положительного отношения детей к театрализованным играм**. Это подразумевает углубление их интереса к определенному виду театрализованной игры.

Новым аспектом совместной деятельности взрослого и детей становится **приобщение детей к театральной культуре**, т.е. знакомство с назначением театра, историей его возникновения в России, деятельностью людей, работающих в театре, яркими представителями данных профессий, видами и жанрами театрального искусства (драматический, музыкальный, кукольный, театр зверей, клоунада и пр.).

Детям становятся доступны самостоятельные постановки спектаклей на основе «коллажа» из нескольких литературных произведений. Например, «Путешествие по сказкам А.С. Пушкина», «Новые приключения героев сказок Ш. Перро» и пр. Опыт режиссерской игры обогащается за счет марионеток, кукол с «живой рукой», тростевых кукол.

Усложняются тексты для постановок. Их отличают более глубокий нравственный смысл и скрытый подтекст, в том числе юмористический. В театрализованной игре начинают использоваться русские народные сказки-басни о животных («Лиса и журавль», «Заяц и еж»), произведения Л. Толстого, И. Крылова, Г.Х. Андерсена, М. Зощенко, Н. Носова.

У детей развиваются **специальные умения**, обеспечивающие освоение комплекса игровых позиций.

1. Первая группа умений связана с совершенствованием **позиции зрителя** «умного, доброго советчика».
2. Вторая группа предполагает углубление **позиции «артист»**, развитие способности выражать свое отношение к идее спектакля, герою и самовыражаться с помощью комплекса средств невербальной, интонационной и языковой выразительности.
3. Третья группа обеспечивает становление **позиции «режиссер-сценарист»**, что подразумевает способность воплощать свои замыслы не только собственными силами, но и организуя деятельность других детей.
4. Четвертая группа позволяет ребенку овладеть некоторыми **умениями оформителя-костюмера**, т.е. способностью обозначать место «сцены» и «зрительного зала», отбирать,

творчески использовать предметы-заместители и самостоятельно изготовленные атрибуты и элементы костюмов, изготавливать афиши, приглашения и пр.

5. Пятая группа умений предполагает **использование позитивных приемов общения** со сверстниками в процессе планирования игры, по ее ходу (переход из игрового плана в план реальных отношений) и при анализе результатов театрализованной постановки.

### **Организация зоны для театрализованной деятельности детей.**

Сделать режиссерскую игру по-настоящему увлекательной можно с помощью неоформленного дополнительного материала: картон, кусочки ткани, камешки, желуди, шишки и т.д.

В групповой комнате детей старшего дошкольного возраста должны быть представлены разные виды театров:

- настольный кукольный театр (театр на плоской картинке, на кружках, магнитный настольный, конусный, театр игрушки (готовая, самодельная);
- стендовый театр (фланелеграф, теневой, магнитный стендовый);
- театр на руке (пальчиковый, картинки на руке, варежки);
- верховые куклы (на гапите, на ложках, бибабо);
- напольные куклы (марионетки, конусный театр);
- театр живой куклы (театр с «живой куклой», ростовые, театр масок).

Исследователь **Г.В.Генов** предлагает следующие виды театров для дошкольников:

- картонажный;
- магнитный;
- настольный;
- пяти пальцев;
- масок;
- ручных теней;
- «живых теней»;
- пальчиковый теневой;
- книжка-театр;
- театр кукол для одного исполнителя.

Для режиссерской игры нужна особая игровая среда.

Малышам **около трех лет** подойдут небольшие наборы окрашенного дерева. Персонажи должны быть достаточно обобщенные, детализации, устойчивые. Хороши в этом качестве:

- матрешки;
- объемные «сказочные» пазлы;

- наборы для пальчикового театра;
- шнуровки с персонажами и элементами ландшафта.

Детям 4-х - 5-ти лет и старше можно предложить классические наборы для режиссерской игры. Среди них есть варианты для игры в зоопарк, город или сказку. Можно предложить кукольные дома. Сейчас также популярны режиссерские игры с элементами конструирования. Самый популярный конструктор с персонажами Lego, игровые наборы «Скорая помощь», «Пожарная часть» и т.п.

Для игр с маленькими куколками и животными хорошо использовать строительный материал:

- Изготовление из кубиков мебели для кукол и животных (стульчика, кровати и пр.).
- Изготовление больших и маленьких домиков, башенок, дорожек с заборчиками.
- Строительство будки для собачки.
- Строительство башенки для петушка и пр.
- Строительство зоопарка.
- Строительство гаражей для больших и маленьких машин.

В соответствии с выбранным сюжетом игрушки живут и действуют в постройках, т. е. постройки могут быть многофункциональны.

#### **2.4. Характеристика дидактических игр. Методика руководства дидактическими играми в разных возрастных группах**

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка (В.Н.Аванесова, А.К.Бондаренко, Е.И.Тихеева, Л.А.Венгер, О.Дьяченко и др.).

**Дидактическая игра как игровой метод обучения** рассматривается в двух видах: игры – занятия и дидактические или автодидактические, игры. В первом случае ведущая роль принадлежит воспитателю, который для повышения у детей интереса к занятию использует разнообразные игровые приемы, создает игровую ситуацию, вносит элементы соревнования и др. Использование разнообразных компонентов игровой деятельности сочетается с вопросами, указаниями, объяснениями, показом.

С помощью игр-занятий воспитатель не только передает определенные знания, формирует представления, но и учит детей играть. Основой для игр детей служат сформулированные представления о построении игрового сюжета, о разнообразных игровых

действиях с предметами. Важно, чтобы затем были созданы условия для переноса этих знаний и представлений в самостоятельные, творческие игры.

Дидактическая игра используется при обучении детей математике, родному языку, ознакомлению с природой и окружающим миром, в развитии сенсорной культуры.

**Дидактическая игра как форма обучения детей** содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся. Если на занятиях расширяются и углубляются знания об окружающем мире, то в дидактической игре (играх – занятиях, собственно дидактических играх) детям предлагаются задания в виде загадок, предложений, вопросов.

**Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность** основана на осознании этого процесса. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, ее правилам и действиям, если ее правила ими усвоены. Как долго может интересоваться ребенка игра, если ее правила и содержание хорошо ему известны? Дети любят игры, хорошо знакомые, с удовольствием играют в них. Подтверждением этому могут служить народные игры, правила которых детям известны: «Краски», «Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем», «Наоборот» и др. В каждой такой игре заложен интерес к игровым действиям. Например, в игре «Краски» нужно выбрать какой-либо цвет. Дети обычно выбирают сказочные и любимые цвета: золотой, серебряный. Выбрав цвет, ребенок подходит к водящему и на ухо шепчет ему название краски. «Скачи по дорожке на одной ножке» – говорит водящий тому, кто назвал краску, которой нет среди играющих. Сколько здесь интересных для детей игровых действий! Поэтому дети всегда играют в такие игры.

Воспитатель заботится об усложнении игр, расширении их вариативности. Если у ребят угасает интерес к игре (а это в большей мере относится к настольно-печатным играм), необходимо вместе с ними придумать более сложные правила.

Самостоятельная игровая деятельность не исключает управления со стороны взрослого. Участие взрослого носит косвенный характер: например, воспитатель, как и все участники игры «лото», получает карточку и старается выполнить задание в срок, радуется, если выиграет, т. е. является равноправным участником игры. Самостоятельно дети могут играть в дидактические игры как на занятиях, так и вне их.

Дидактические игры, особенно в младших возрастных группах, рассматриваются в дошкольной педагогике как метод обучения детей сюжетно – ролевым играм: умение взять на себя определённую роль, выполнить правила игры, развернуть её сюжет. Например, в дидактической игре «Уложи куклу спать» воспитатель учит детей младшей группы последовательности действий в процессе раздевания куклы – аккуратно складывать одежду на



стоящий стул, заботливо относиться к кукле, укладывать её спать, петь колыбельные песни. Согласно правилам игры, дети должны отобрать из лежащих предметов только те, которые нужны для сна. Таких игр в младших группах проводится несколько: «День Рождения куклы Кати», «Оденем Катю на прогулку», «Катя обедает», «Купание Кати». Игры с куклами являются эффективным методом обучения детей самостоятельным творческим сюжетно-ролевым играм.

Дидактические игры имеют большое значение для обогащения творческих игр и более старших детей. Такие игры, как «Умные машины», «Молочная ферма», «Кому, что нужно для работы», не могут оставить ребят равнодушными, у них появляется желание играть в строителей, хлеборобов, доярок.

**Дидактическая игра выступает и как средство всестороннего воспитания личности ребёнка.**

*Умственное воспитание.* Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет знания о Родине, армии, профессии, трудовой деятельности.

Знания об окружающей жизни дают детям по определённой системе. Так, ознакомление детей с трудом проходит в такой последовательности: детей сначала знакомят с содержанием определённого вида труда, затем - с машинами, помогающими людям в их труде, облегчающими труд, с этапом производства при создании необходимых предметов, продуктов, после чего раскрывают перед детьми значение любого вида труда.

С помощью дидактических игр воспитатель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Дидактические игры развивают сенсорные способности детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребёнком окружающей среды. Ознакомление дошкольников с цветом, формой, величиной предмета позволило создать систему дидактических игр и упражнений по сенсорному воспитанию, направленных на совершенствование восприятия ребёнком характерных признаков предметов.

Дидактические игры развивают речь детей: пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь, умение правильно выражать свои мысли. Некоторые игры требуют от детей активного использования родовых, видовых понятий, например, "Назови одним словом" или "Назови три предмета". Нахождение антонимов, синонимов, слов сходных по звучанию - главная задача многих словесных игр.

В процессе игр развитие мышления и речи осуществляется в неразрывной связи. В игре «Угадай, что мы задумали» необходимо уметь ставить вопросы, на которые дети отвечают только двумя словами «да» или «нет».

**Нравственное воспитание.** У дошкольников формируется нравственное представление о бережном отношении к окружающим предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношении со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности. В воспитании нравственных качеств личности ребёнка особая роль принадлежит содержанию и правилам игры. В работе с детьми младшего возраста основным содержанием дидактических игр является усвоение детьми культурно-гигиенических навыков.

Использование дидактических игр в работе с детьми более старшего возраста решает несколько иные задачи – воспитание нравственных чувств и отношений.

**Трудовое воспитание.** Многие дидактические игры формируют у детей уважение к трудящемуся человеку, вызывают интерес к труду взрослых, желание самим трудиться. Например, в игре «Кто построил этот дом» дети узнают о том, что прежде чем построить дом архитекторы работают над чертежом и т.д.

Некоторые навыки труда дети приобретают при изготовлении материала для дидактических игр.

**Эстетическое воспитание.** Дидактический материал должен соответствовать гигиеническим и эстетическим требованиям: игрушки должны быть разрисованы яркими красками, художественно оформленными. Такие игрушки привлекают внимание, вызывают желание играть с ними.

**Физическое воспитание.** Игра создаёт положительный эмоциональный подъём, вызывает хорошее самочувствие, и вместе с тем требует определённого напряжения нервной системы. Особенно важны игры с дидактическими игрушками, где развивается и укрепляется мелкая мускулатура рук, а это сказывается на умственном развитии, на подготовке руки к письму, к изобразительной деятельности, т.е. к обучению в школе.

### **Основные виды игр.**

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами (игрушками, природным материалом), настольно-печатные и словесные игры.

#### ***Игры с предметами.***

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы, Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решают задачи на сравнение, классификацию, установления последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми

знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: ребята упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др.), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

Детям младшей группы дают предметы, резко отличающиеся друг от друга по свойствам, так как малыши еще не могут находить едва заметные различия между предметами.

В средней группе используют такие предметы, в которых разница между ними становится менее заметной. В играх с предметами дети выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождения соответствующего предмета. Играя, дети приобретают умения складывать целое из частей, нанизывать предметы (шарики, бусы), выкладывать узоры из разнообразных форм.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, назначение, величина, материал, из которого они сделаны. Это позволяет упражнять детей в решении определенных дидактических задач, например отбирать все игрушки, сделанные из дерева (металла, пластмассы, керамики), или игрушки, необходимые для различных творческих игр: для игры в семью, строителей и др. Используя дидактические игры с подобным содержанием, воспитателю удастся вызвать интерес к самостоятельной игре, подсказать им замысел игр с помощью отобранных игрушек.

Игры с природным материалом (семена растений, листья, разнообразные цветы, камушки, ракушки) воспитатель применяет при проведении таких дидактических игр, как «Чьи это детки?», «От какого дерева лист?», «Собери букет из осенних листьев», и др. Воспитатель организует их во время прогулки, непосредственно соприкасаясь с природой. В таких играх закрепляются знания детей об окружающей их природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация) и воспитывается любовь к природе, бережное к ней отношение.

К играм с предметами относятся сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки. В сюжетно-дидактической игре дети выполняют определенные роли, продавца, покупателя в играх типа «Магазин», пекарей в играх «Пекарня» и др. Игры-инсценировки помогают уточнить представления о различных бытовых ситуациях, литературных произведениях «Путешествие в страну сказок», о нормах поведения «Что такое хорошо и что такое плохо?».

### ***Настольно-печатные игры.***

Настольно-печатные игры – интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.

*Подбор картинок по парам.* Самое простое задание в такой игре – нахождение среди разных картинок совершенно одинаковых: две шапочки, одинаковые по цвету, фасону и др. Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу: найти среди всех картинок два самолета. Самолеты, изображенные на картинке, могут быть разные и по форме, и по цвету, но их объединяет, делает их похожими принадлежность к одному виду предметов.

*Подбор картинок по общему признаку.* Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в саду (лесу, городе)?» дети подбирают картинки с соответствующими изображениями растений, соотносят с местом их произрастания, объединяют по одному признаку картинки. Или игра «Что было потом?»: дети подбирают иллюстрации к какой-либо сказке с учетом последовательности сюжета.

*Запоминание состава, количества и расположения картинок.* Например, в игре «Отгадай какую картинку спрятали» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить, какую из них перевернули вниз рисунком. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания. Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является также закрепление у детей знания о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении картинок на столе, умение рассказать связно о тех изменениях, которые произошли с картинками, об их содержании.

*Составление разрезных картинок и кубиков.* Задача этого вида игр – учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет. В младших группах картинки разрезают на 2-4 части, то в средней и старших группах целое делят на 8-10 частей. При этом для игры в младшей группе на картинке изображается один предмет: игрушка, растение, предметы одежды и др. Для более старших на картинке изображается сюжет из знакомых сказок, художественных произведений, знакомых детям.

*Описание, рассказ о картине с показом действий, движений.* В таких играх воспитатель ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение и творчество. Часто ребенок, для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картине, прибегает к имитации движений, или подражанию движениям животного, его голосу. Например, в игре («Отгадай кто это?») ребенок, взявший у водящего карточку, внимательно ее рассматривает, затем изображает звук и движения (кошки, петуха, и др.) Такое задание дается детям в младшей группе.

В более старших группах решаются задачи посложнее: одни дети изображают действие, нарисованное на картине, другие отгадывают кто нарисован на картине, что делают там люди, например пожарники тушат пожар, моряки плывут по морю, строители строят дом и др.

В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа.

### ***Словесные игры.***

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них. Так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам. Эти дидактические игры проводятся во всех возрастных группах, но особенно они важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке детей к школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре группы.

В первую из них входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка?», «Магазин», «Да – нет» и др. Вторую группу составляют игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения: «Похож – не похож», «Кто больше заметит небьлиц?». Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: «Кому что нужно?», «Назови три предмета», «Назови одним словом», и др. В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает» и др.

### **Структура дидактической игры.**

Обязательными структурными элементами дидактической игры являются: обучающая и воспитывающая задача, игровые действия и правила.

### ***Дидактическая задача.***

Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности воспитанников, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

Определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие знания, представления детей о природе, об окружающих предметах, о социальных явлениях) должны усваиваться, закрепляться детьми, какие умственные операции в связи с этим должны

развиваться, какие качества личности в связи с этим можно формировать средствами данной игры (честность, скромность, наблюдательность, настойчивость и др.).

Например, в известной всем игре «Магазин игрушек» дидактическую задачу можно сформулировать так: «Закрепить знания детей об игрушках, их свойствах, назначении; развивать связную речь, умение определять существенные признаки предметов; воспитывать наблюдательность, вежливость, активность». Такая дидактическая задача поможет воспитателю организовать игру: подобрать игрушки, разные по назначению, по материалу, внешнему виду; дать образец описания игрушки, вежливого обращения к продавцу и т.д.

В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой. При определении дидактической задачи следует избегать повторений в ее содержании, трафаретных фраз («воспитывать» внимание, мышление, память и др.). Как правило, эти задачи решаются в каждой игре, но в одних играх надо больше внимания уделять, развитию памяти, в других – мышления, в третьих – внимания. Воспитатель заранее должен знать и соответственно определять дидактическую задачу. Так игру «Что изменилось?» использовать для упражнений в запоминании, «Магазин игрушек»– для развития мышления, «Отгадай что задумали»– наблюдательности, внимания.

### ***Игровые правила.***

Основная цель правил игры – организовать действия, поведение детей. Правила могут разрешать, запрещать, предписывать что-то детям в игре, делает игру занимательной, напряженной.

Соблюдение правил в игре требует от детей определенных усилий воли, умения обращаться со сверстниками, преодолевать отрицательные эмоции, проявляющиеся из-за отрицательного результата. Важно, определяя правила игры, ставить детей в такие условия, при которых они получали бы радость от выполнения задания.

Используя дидактическую игру в воспитательно-образовательном процессе, через ее правила и действия у детей формируется корректность, доброжелательность, выдержку.

### ***Игровые действия.***

Дидактическая игра отличается от игровых упражнений тем, что выполнение в ней игровых правил направляется, контролируется игровыми действиями. Например, в игре «Так бывает или нет?» правилами игры требуется: заметить в стихотворении «Это правда или нет?»

Л.Станчева все небылицы:

Теплая весна сейчас,  
Виноград созрел у нас.  
Конь рогатый на лугу  
Летом прыгает в снегу.  
Поздней осенью медведь

Любит в речке посидеть.

А замой среди ветвей

Га-га-га пел соловей.

Быстро дайте мне ответ –

Это правда или нет?

Игра проводится так часто, что дети по очереди называют все замеченные небылицы. Но чтобы игра была интереснее и все дети были активны, воспитатель вводит игровое действие, тот, кто заметил небылицу по ходу чтения стихотворения, кладет перед собой фишку. В этом стихотворении шесть небылиц. Значит, у победителя будет шесть фишек. Он получает приз.

Развитие игровых действий зависит от выдумки воспитателя. Иногда и дети, готовясь к игре, вносят свои предложения: «Давайте мы спрячем, а кто-нибудь будет искать!», «Давайте я считалочкой выберу водящего!»

### «Узнай элементы узора».

**Дидактическая задача.** Уточнить и закрепить представления об основных элементах какой-либо росписи, учить вычленять отдельные элементы узора, развивать наблюдательность, внимание, память и быстроту реакции, вызвать интерес к росписи.

**Материал.** Большие карты, украшенные какой-либо росписью, в нижней части которых три-четыре свободных окошка. Маленькие карточки с отдельными элементами узора, среди которых варианты росписи, отличающиеся цветом, деталями.

**Игровые правила.** Определить какие из предложенных карточек с изображением элементов росписи подходят к элементам узора основной карты.

**Ход игры.** Получив большую карту и несколько маленьких, внимательно рассмотрев их, играющие выбирают те элементы, которые встречаются в узоре, и выкладывают их в пустые окошки. Ведущий следит за правильностью выполнения задания.

**Варианты.** Игрокам выдают большие карты, у ведущего – маленькие. Он показывает карточки по одной. У кого из игроков найдется такой элемент в узоре на большой карте, забирает его себе. Выигрывает тот, кто быстрее соберет все элементы своего узора.

Игрокам выдают большие карты, маленькие – у ведущего. Чтобы получить нужную карточку игрок должен описать ее, например: «Мне нужна карточка на красном фоне, на которой есть черная смородинка». Если задание он выполнил точно и правильно, ведущий выдает ему карточку. Если в описании допустил ошибки, – пропускает ход.

До начала игры воспитатель составляет комплект из трех-четырех карточек, элементы которого соответствуют узору одного из изделий. Большие карты перемешиваются. Игроки

получают по одному двум приборам. Их задача: к имеющемуся набору элементу подобрать карту с изделием. Выигрывает тот, кто выполнил задание.

### **Методика организации дидактических игр**

Организация дидактических игр педагогом осуществляется в трех основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, ее проведение и анализ (исследователи З.М. Богуславская, А.Н. Бондаренко, А.И.Сорокина и др.).

#### **В подготовку к проведению дидактической игры входят:**

- отбор игры в соответствии задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др.;
- установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени проведения дидактической игры (в процессе организованного обучения на занятиях или в свободное от занятий и других режимных процессов время),
- выбор места для игры, где дети могут спокойно играть, не мешая другим. Такое место, как правило, отводят в групповой комнате или на участке;
- определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);
- подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры (игрушки, разные предметы, картинки, природный материал);
- подготовка к игре самою воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой;
- подготовка к игре детей обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

#### **Проведение дидактических игр включает:**

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);



- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что противном случае игра не приведет к нужному результату (например, кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);
- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственно участия воспитателя в игре определяется возрастом детей уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);
- подведение итогов игры — это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли он с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог спрашивает у детей, поправилась ли им игра, и обещает, что в следующий раз можно играть в новую игру, она будет также интересной. Дети обычно с нетерпением ждут этого дня.

**Анализ проведенной игры** направлен на выявление приемов ее подготовки и проведения: какие приемы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать впоследствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать ее новым материалом в последующей работе.

### **Руководство дидактическими играми**

Успешное руководство дидактическими играми прежде всего предусматривает отбор и продумывание их программного содержания, четкое определение задач, определение места и роли в целостном воспитательном процессе, взаимодействие с другими играми и формами обучения. Оно должно быть направлено на развитие и поощрение познавательной активности, самостоятельности и инициативы детей, применение ими разных способов решения игровых задач, должно обеспечивать доброжелательные отношения между участниками, готовность прийти на помощь товарищам.

**Маленькие дети** в процессе игр с игрушками, предметами, материалами должны иметь возможность постучать, переставить, переложить их, разобрать на составляющие части

(разборные игрушки), вновь составить и т.п. Но поскольку они могут многократно повторять одни и те же действия, воспитателю необходимо постепенно переводить игру детей на более высокую ступень.

Например, дидактическая задача «научить детей различать кольца по величине» реализуется через игровое задание «собери башенку правильно». У детей возникает желание узнать, как правильно. Показ способа действий содержит в себе одновременно развитие игрового действия и новое игровое правило. Выбирая колечко за колечком и надевая на стержень, воспитатель даёт наглядный образец игрового действия. Он проводит рукой по надетым колечкам и обращает внимание детей на то, что башенка становится красивой, ровной, что она собрана правильно. Тем самым педагог наглядно показывает новое игровое действие – проверить правильность собирания башенки – предлагает детям самим это сделать.

Развитие **интереса к дидактическим играм**, формирование игровой деятельности у **более старших детей (4-6 лет)** достигается тем, что воспитатель ставит перед ними усложняющиеся задачи, не спешит подсказывать игровые действия. Игровая деятельность дошкольников становится более осознанной, она в большей мере направлена на достижение результата, а не на сам процесс. Но и для старших дошкольников руководство игрой должно быть таким, чтобы у детей сохранялось соответствующее эмоциональное настроение, непринужденность, чтобы они переживали радость от участия в ней и чувство удовлетворения от решения поставленных задач.

Воспитатель намечает последовательность игр, усложняющихся по содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам. Отдельные изолированные игры могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть общего обучающего и развивающего результата.

Следует учитывать, что в дидактической игре необходимо правильное сочетание наглядности, слова воспитателя и действий самих детей с игрушками, игровыми пособиями, предметами и т.д. К наглядности относятся: 1) предметы, которыми играют дети и которые составляют материальный центр игры; 2) картинки, изображающие предметы и действия с ними, отчётливо выделяющие назначение, основные признаки предметов, свойства материалов; 3) наглядный показ, пояснение словами игровых действий и выполнение игровых правил.

Созданы специальные типы дидактических игр: с парными картинками, типа картинного лото, домино с тематическими сериями картинок и др. Начальный показ игровых действий воспитателем, пробный ход поощрительно-контрольные значки, фишки – всё это также входит в фонд наглядных средств, которые используются для организации игр и руководства ими.

При помощи словесных пояснений, указаний воспитатель направляет внимание детей, упорядочивает, уточняет их представления, расширяет опыт. Речь его способствует обогащению словаря дошкольников, овладению разнообразными формами обучения, способствует совершенствованию игровых действий.

Руководя играми, воспитатель использует разнообразные средства воздействия на дошкольников. Например, выступая в качестве участника игры, он незаметно для них направляет игру, поддерживает их инициативу, сопереживает с ними радость игры. Иногда педагог рассказывает о каком-либо событии, создаёт соответствующее игровое настроение и поддерживает его по ходу игры. Он может и не включаться в игру, но как умелый и чуткий режиссёр, сохраняя и уберегая её самостоятельный характер, руководит развитием игровых действий, выполнением правил и незаметно для детей ведёт их к определённому результату. Поддерживая и пробуждая детскую деятельность, педагог делает это чаще всего не прямо, а косвенно: выражает удивление, шутит, использует разного рода игровые сюрпризы и т.п.

Надо помнить, с одной стороны об опасности, чрезмерно усиливая обучающие моменты, ослабить игровое начало, придать дидактической игре характер занятия, а, с другой, увлечшись занимательностью, уйти от задачи обучения.

Развитие игры во многом определяется темпом умственной активности детей, большей или меньшей успешностью выполнения игровых действий, уровнем усвоения правил, их эмоциональными переживаниями, степенью увлечённости. В период усвоения нового содержания, новых игровых действий, правил и начала игры, темп её, естественно, более замедленный. В дальнейшем, когда игра развёртывается и дети увлекаются, темп её убыстряется. К концу игры эмоциональный подъём как бы спадает и темп её снова замедляется. Не следует допускать излишней медлительности и ненужного убыстрения темпа игры: убыстрённый темп вызывает иногда растерянность детей, неуверенность, несвоевременное выполнение игровых действий, нарушение правил. Дошкольники не успевают втянуться в игру, перевозбуждаются. Замедленный темп игры возникает тогда, когда даются чересчур подробные объяснения, делается много мелких замечаний. Это приводит к тому, что игровые действия как бы отдаляются, правила вводятся несвоевременно, и дети не могут руководствоваться ими, допускают нарушения, ошибаются. Они быстрее утомляются, однообразие снижает эмоциональный подъём.

В дидактической игре всегда имеется возможность неожиданного расширения и обогащения её замысла в связи с проявленной детьми инициативой, вопросами, предложениями. Умение удержать игру в пределах установленного времени – большое искусство. Воспитатель уплотняет время, прежде всего, за счёт сокращения своих объяснений. Ясность, краткость описаний, рассказов, реплик является условием успешного развития игры и выполнения решаемых задач.

Заканчивая игру, педагог должен вызвать у детей интерес к её продолжению, создать радостную перспективу. Обычно он говорит: «Новая игра будет ещё интереснее». Воспитатель разрабатывает варианты знакомых детям игр и создаёт новые – полезные и увлекательные.

Много различных дидактических игр различной вариативности предлагает **Бондаренко А.К.**

Рассмотрим усложнения на примере нескольких игр.

### *Дидактическая игра «Где был Петя?»*

#### **Вариант 1.**

Воспитатель говорит детям, что они будут играть в такую игру, которая заставит их вспомнить все, что они видели в своем детском саду: какие есть комнаты, кто в них находится, что стоит в каждой комнате, чем в ней занимаются. Воспитатель предупреждает детей, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада.

Примерное описание (данное детьми).

Петя зашел в комнату, где на полках лежало много чистого белья. Мария Ивановна гладила его утюгом. Гудела стиральная машина. (прачечная).

Петя заглянул в комнату, где дети пели, танцевали, кто-то играл на пианино. Комната была большая и светлая.

Воспитатель предупреждает, что надо описывать только то, что Петя мог увидеть в здании детского сада.

#### **Вариант 2.**

Можно усложнить игру. Воспитатель при её повторении предлагает вспомнить, что мог увидеть Петя, выйдя на участок детского сада. Дети описывают участок, постройки, деревья, кустарники, выделяют признаки, отличающие участок одной группы от участка другой. Воспитателю необходимо активизировать словарь детей, предлагая назвать одно и то же различными словами. Так, например, ребенок описал овощехранилище: «Петя спустился по лестнице и увидел на полочках банки с разными фруктами, соками, компотами. В мешках была морковь, а в большом ящике – картошка. Там было прохладно». Дети отвечают: «Петя попал в подвал». Воспитатель предлагает подумать и сказать другими словами. Ответы детей могут быть такими: «На продуктовый склад», «В кладовую», «В овощехранилище». Воспитатель подтверждает правильность ответов детей: «Да, помещение, куда заглянул Петя, можно назвать по-разному».

#### **Вариант 3.**

Можно предложить более сложный вариант.

Воспитатель говорит детям:

– Мы с вами хорошо знаем наш город (или станицу). Мы ходили на экскурсию, видели какие учреждения, здания, улицы есть в городе (станице). А вот Петя только недавно приехал к нам. Расскажите, где он побывал и что он увидел. А мы отгадаем.

Дети рассказывают о библиотеке, школе, кинотеатре, главной улице. Воспитатель помогает детям выделить наиболее существенные отличительные черты описываемого объекта. Например, Ира дала такое описание: «Петя зашел в дом. Там было много полок с книгами. Люди стояли и рассматривали их». По этому описанию трудно догадаться, где же был Петя: в книжном магазине или библиотеке. Воспитатель уточняет: «Книги там продавали или выдавали?» «Выдавали» – отвечает ребенок. «Куда же попал Петя?» «В библиотеку».

#### **Вариант 4.**

В следующий раз воспитатель предлагает детям подумать и сказать, что бы мог увидеть Петя, если бы он был путешественником. Дети рассказывают об Африке, Арктике и так далее, используя имеющиеся у них знания, полученные в детском саду и дома.

#### **Вариант 5.**

Воспитатель говорит детям о том, что Петя очень любит читать книги, и предлагает:

– Пусть он расскажет, о каком либо герое книги, а мы узнаем, какую книгу прочитал Петя.

Предупреждает, что рассказывать можно только про тех героев, о которых читали всем в детском саду.

Примеры рассказов детей:

«Маленькая девочка очень любила свою бабушку. Она ходила к ней в гости через лес, носила пирожки и молоко. По дороге собирала цветы».

«Жили старики у самого синего моря. Старик ловил рыбу, а старуха его все время ругала. Она была злая». (Автор Бондаренко А.К.)

#### ***Дидактическая игра «Кто ты».***

Воспитатель придумывает рассказ. Каждый играющий получает в этом рассказе роль. Если рассказывается, например, о поездке семьи, то роли могут быть такие: мать, отец, дедушка, бабушка, поезд, чемодан, билет и тому подобное. Как только роль в рассказе названа, ребенок встает, кивает головой и садится.

Игру можно усложнить. Если рассказывать быстрее, а одну и ту же роль называть чаще.

#### ***Игра «Отвечай быстро».***

Воспитатель, держа в руках мяч, становится вместе с детьми в круг и объясняет правила игры:

– Сейчас я назову какой-либо цвет и брошу кому-то мяч. Тот, кто поймает мяч, должен назвать предмет этого цвета. «Зеленый»- говорит воспитатель, делает паузу и бросает мяч Оле. «Лист» - отвечает Оля, и сказав «голубой» – бросает мяч Ване. Игра продолжается.

Основным признаком для классификации может быть не цвет, а качество предмета. (Деревянный – стол, и т.д.)

### **Усложнение.**

При повторении можно предложить, поймав мяч, называть не один, а два или несколько предметов.

Таким образом, использование игр с различными усложнениями позволит поддержать интерес детей к игре, а также развить познавательную активность старших дошкольников.

Эффективность использования разнообразных дидактических игр в образовательной работе с детьми дошкольного возраста зависит от грамотного планирования.

**Планирование дидактических игр** занимает значительное место во всей воспитательно-образовательной работе с детьми. Являясь эффективным средством обучения, они могут быть составной частью занятия, а в группе раннего возраста – основной формой организации учебного процесса. Кроме того, в часы, отведенные для игр, дидактические игры планируются и организуются как в совместной, так и в самостоятельной деятельности детей, где они могут играть по своему желанию как всем коллективом, небольшими группами или же индивидуально. В плане должен предусматриваться подбор игр и материала для них в соответствии с общим планом педагогической работы.

Наблюдения за самостоятельными играми детей дают возможность выявить их знания, уровень их умственного развития, особенности поведения. Это может подсказать педагогу, какие игры полезны для детей, в чём они сильны, в чем отстают.

- Дидактические игры кратковременны (10-20 мин);
- Очень важно во всё время игры поддерживать у ребенка увлеченность игровой задачей, стараться чтобы в это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче.

Необходимо предоставлять детям возможность играть в разное время дня: утром до завтрака, между завтраком и занятием, в перерывах между занятиями, на прогулке, во второй половине дня. Игры в утренние часы способствуют созданию у детей бодрого, радостного настроения на весь день. Каждый может заняться любимыми играми, по желанию объединиться с друзьями. Нередко дети приходят в детский сад с определенными игровыми намерениями, продолжают начатую накануне игру. Если завтрак прервал игру, необходимо предоставить детям возможность снова возвратиться к ней после завтрака, в перерыве между занятиями. При этом следует учитывать характер предстоящего занятия. Перед физкультурным занятием предпочтительны спокойные игры, а если занятие требует однообразного положения, желательны более активные подвижные игры или словесные с двигательным компонентом. Необходимо чтобы время, отведенное для игр, было полностью отдано игре. Иногда из-за чрезмерной загруженности детей организованной учебной деятельностью или из-за нерационального использования времени – время игры сокращается. Этого нельзя допускать!

Планируя дидактические игры, педагогам необходимо заботиться об усложнении игр, расширения их вариативности (возможно придумывание более сложных правил).

На занятиях используются те д/игры, которые можно проводить фронтально, со всеми детьми. Они используются в качестве метода закрепления, систематизации знаний детей.

При планировании д/игр в воспитательно-образовательном процессе необходимо, чтобы новые игры, взятые на занятия, затем проходили в блоке совместной деятельности с детьми и использовались детьми в их самостоятельной деятельности, являясь при этом высшим показателем способности занять себя деятельностью, требующей приложения умственных усилий.

Д/игры в большинстве случаев проводятся тогда, когда дети уже получили на занятиях определенные знания и навыки, иначе будет достаточно трудно осуществить игру.

Например, ребенок только на основе знаний может на ощупь определить предмет в «волшебном мешочке» и назвать его или найти сходные или различные качества изображаемых на картинках предметов. Эти игры опираются на способность детей сознательно запоминать и воспроизводить то, что они воспринимали. Необходимо, чтобы в д/играх определенных результатов достигали все дети, а не только те, которые проявляют себя наиболее активно.

Д/игры можно использовать и для проверки знаний и умений детей. Важным показателем результатов обучения является усвоением пройденного на занятиях всеми детьми.

Чаще всего это проверяется д/игрой, в процессе которой, педагог устанавливает, насколько правильно поняли и усвоили содержание занятия не только способные, но средние и слабые дети. Выявив уровень знаний и умений детей, необходимо наметить дальнейшую работу по устранению недостатков.

Д/игра-это практическая деятельность, с помощью которой можно проверить усвоили ли дети знания обстоятельно, или поверхностно и умеют ли они их применить, когда это нужно. Дети усваивают знания тем полнее, чем шире их можно применить на практике в различных условиях. Достаточно часто бывает, когда ребенок усваивает на занятии определенные знания, но не умеет использовать их в измененных условиях.

В связи с тем, что д/игра является незаменимым средством преодоления различных трудностей в умственном развитии детей, необходимо планировать использования д/игр в индивидуальной работе с детьми. Как часто и много? По мере необходимости, очень индивидуально, в зависимости от потребностей и уровня развития детей. Индивидуальная работа с детьми с использованием д/игр может планироваться по всем видам и типам игр. Индивидуальные д/игры, которые организует воспитатель, создают благоприятные условия

для непосредственного контакта с ребенком, помогают глубже выяснить причины отставания ребенка, способствуют более активному упражнению в учебном материале.

## **2.5. Характеристика подвижных игр. Методика руководства подвижными играми в разных возрастных группах ДОУ**

Игра была спутником человека с незапамятных времен. Прогрессивные русские ученые – педагоги, гигиенисты (П.Ф.Лесгафт, А.П.Усова и многие другие) раскрыли роль игры как деятельности, способствующей качественным изменениям в физическом и психическом развитии ребенка, оказывающей разностороннее влияние на формирование его личности.

В формировании разносторонне развитой личности ребенка подвижным играм отводится важнейшее место. Они рассматриваются как основное средство и метод физического воспитания. Являясь важным средством физического воспитания, подвижная игра одновременно оказывает оздоровительное воздействие на организм ребенка. Игра является незаменимым средством совершенствования движений; развивая их, способствует формированию быстроты, выносливости, координации движений. Большое количество движений активизирует дыхание, кровообращение и обменные процессы. Это в свою очередь оказывает благотворное влияние на психическую деятельность. Велика роль подвижной игры и в умственном воспитании ребенка: дети учатся действовать в соответствии с правилами, овладевать пространственной терминологией, осознанно действовать в изменившейся игровой ситуации и познавать окружающий мир. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Дети усваивают смысл игры, запоминают правила, учатся действовать в соответствии с избранной ролью, творчески применяют имеющиеся двигательные навыки, учатся анализировать свои действия и действия товарищей. Подвижные игры нередко сопровождаются песнями, стихами, считалками, игровыми зачинами. Такие игры пополняют словарный запас, обогащают речь детей.

Большое значение имеют подвижные игры и для нравственного воспитания. Дети учатся действовать в коллективе, подчиняться общим требованиям. Правила игры дети воспринимают как закон, и сознательное выполнение их формирует волю, развивает самообладание, выдержку, умение контролировать свои поступки, свое поведение. В игре формируется честность, дисциплинированность, справедливость. Подвижная игра учит искренности, товариществу.

В подвижных играх совершенствуется эстетическое восприятие мира. Дети познают красоту движений, их образность, у них развивается чувство ритма. Они овладевают поэтической образной речью.



Подвижная игра готовит ребенка к труду: дети изготавливают игровые атрибуты, располагают и убирают их в определенной последовательности, совершенствуют свои двигательные навыки, необходимые для будущей трудовой деятельности.

В процессе игры происходит не только упражнение в уже имеющихся навыках, их закрепление и совершенствование, но и формирование новых психических процессов, новых качеств личности ребенка.

Таким образом, подвижная игра – незаменимое средство пополнения ребенком знаний и представлений об окружающем мире, развития мышления, ценных морально-волевых и физических качеств.

Подвижные игры классифицируются по следующим признакам:

- по возрасту;
- по содержанию (от самых простых, элементарных, до сложных полуспортивных игр);
- по преобладающему виду движений (игры с бегом, прыжками, катанием, бросанием и ловлей, метанием);
- по физическим качествам (на развитие ловкости, быстроты, выносливости, гибкости);
- по видам спорта (игры, подводящие к баскетболу, игры с лыжами и на лыжах, в воде, на санках и с санками, бадминтону, футболу, хоккею);
- по признаку взаимоотношений играющих (игры с соприкосновением с противником...);
- по организационной форме (для занятий физкультурой, для активного отдыха, для физкультурно-оздоровительной работы);
- по подвижности (малой, средней и большой подвижности – интенсивности) – классификация М.М.Конторовой, Л.Н.Михайловой;
- по сезону (летние, зимние);
- по месту занятий (для спортивного зала, спортивной площадки, помещений, местности);
- по способу организации играющих: командные и некомандные, игры-эстафеты.

Специалисты в области дошкольной педагогики отдают предпочтение классификации, предложенной П.Ф.Лесгафтом, Е.А.Покровским и В.В.Гориневской. Подвижные игры делятся на:

- сюжетные («Кот и мыши», «У медведя во бору»...);
- бессюжетные (Ловишки, Салки...);

- игры с элементами соревнования («Кто скорее добежит до флажка», «Чье звено скорее построится»);
- бессюжетные с использованием предметов («кегли», «Серео», «кольцебросы», «Бабки»...);
- игры-забавы, аттракционы («Бег в мешках», «Ложка с шариком»...);
- игры с элементами спорта (городки, бадминтон, хоккей, баскетбол...).

Подвижная игра относится к тем проявлениям игровой деятельности, в которых ярко выражена **роль движений**.

**Содержание** подвижной игры составляют ее сюжет (тема, идея), правила и двигательные действия. Содержание исходит из опыта человека, передающегося от поколения к поколению.

**Сюжет** игры определяет цель действий играющих, характер развития игрового конфликта. Он заимствуется из окружающей действительности и образно отражает ее действия (например, охотничьи, трудовые, военные, бытовые) или создается специально, исходя из задач физического воспитания, в виде схемы противоборства при различных взаимодействиях играющих. Сюжет игры не только оживляет целостные действия играющих, но и придает отдельным приемам техники и элементам тактики целеустремленность, делает игру увлекательной.

**Правила** – обязательные требования для участников игры. Они обуславливают расположение и перемещение игроков, уточняют характер поведения, права и обязанности играющих, определяют способы ведения игры, приемы и условия учета ее результатов. При этом не исключаются проявление творческой активности, а также инициатива играющих в рамках правил игры.

Двигательные действия в подвижных играх очень разнообразны. Они могут быть, например, подражательными, образно-творческими, ритмическими; выполняться в виде двигательных задач, требующих проявления ловкости, быстроты, силы и других физических качеств. Все двигательные действия могут выполняться в самых различных комбинациях и сочетаниях.

Подвижные игры должны обеспечить разностороннее развитие моторной сферы детей, а также способствовать формированию их умений действовать в коллективе, ориентироваться в пространстве, выполнять действия в соответствии с правилами или текстом игры. Поэтому надо использовать подвижные игры и упражнения не только разнообразные по содержанию, но и по организации детей, по сложности согласования движений.

Какие же **требования** предъявляются к воспитателю при подборе подвижных игр?

Итак, **первое требование**, которым надо руководствоваться при отборе подвижных игр, – соответствие содержания игровых действий, правил возрастным особенностям детей, их

представлениям, умениям, навыкам, знаниям об окружающем мире, их возможностям в познании нового.

Надо стремиться к тому, чтобы игровые образы были понятны и интересны детям. Это могут быть уже знакомые образы (кот, птичка); с неизвестными персонажами малышей легко познакомить, используя картинку, игрушку, сказку, книжку (медведь, лиса, заяц и др.). Важно, чтобы движения персонажей игр были разнообразны, но доступны для исполнения маленьким детям. Поэтому необходимо, чтобы им был хорошо знаком персонаж, которому они подражают.

**В работе с малышами рекомендуется использовать и игры с небольшим художественным текстом, который подсказывает детям движения и заменяет в игре правила («Зайка беленький сидит», «По ровненькой дорожке», «Поезд» и др.).**

Очень важно иметь в виду, что разнообразие двигательных заданий обеспечивается не только тем, что в каждой игре используется новое по характеру движение, но и тем, что в нескольких играх одно и то же движение выполняется при разном построении и в разных ситуациях. В одной игре дается ходьба группой, в другой – ходьба по кругу, взявшись за руки, в третьей игре детей приучают ходить парами или врассыпную. Так же можно разнообразить и бег. Дети могут бегать в одном направлении, врассыпную, убежать от ловящего на свои места и т. п. Выполнение движений в разных игровых ситуациях имеет большое значение для развития координации движений малышей, ориентировки их в пространстве, а также способствует воспитанию их активности и самостоятельности.

**Второе требование** – учитывать, что педагогический эффект подвижной игры во многом зависит от соответствия ее определенной воспитательной задаче. В зависимости от того, какие навыки и умения воспитатель стремится развивать у детей в данный момент, он выбирает игры, помогающие развитию именно этих навыков. Так, если в младшей группе перед воспитателем стоит задача научить детей согласованно действовать в коллективе, двигаться на большой площади, то для этой цели более всего подойдут игры сюжетные, такие как «Солнышко и дождик», «Воробушки и кот». Если же ставится задача по развитию, например, равновесия у детей, то в данном случае более всего подойдут игровые упражнения «По тропинке», «Через ручеек» и др.

**Третье требование** – подбирая игры, воспитатель должен учитывать состав группы детей. В разных детских учреждениях он может быть различным. Часть детей в начале года впервые приходит в детский сад. У таких детей еще нет навыка совместных действий в группе сверстников, некоторые долго не могут привыкнуть к режиму. По своему двигательному опыту эти дети отличаются от детей, ранее посещавших ясельные группы. Поэтому в начале года надо организовывать игровые упражнения для небольшого числа детей, а также

подвижные игры, более простые по содержанию и не требующие четкого согласования движений играющих.

Следует учитывать и общее состояние группы. Если дети возбуждены, лучше провести спокойную, малоподвижную игру, правила которой требуют от них определенного внимания. Если же дети долго сидели на занятии, им необходимы активные действия. В этом случае нужно выбрать игру, в которой движения разнообразны, часто меняются в соответствии с правилами.

Выбор игры зависит также от времени года, погоды, температуры (в помещении или на участке), одежды детей, имеющегося оборудования и т. д.

При выборе игры нужно учитывать, в какое время дня она проводится. Подвижные игры разного характера следует сочетать с играми и занятиями, которые имеют место в режиме дня. В конце дня, незадолго до сна, игры должны быть более спокойными.

Методика организации и проведение зависит от возраста детей.

#### **Младший дошкольный возраст (от 2 до 4 лет).**

Подвижные игры проводятся с малышами ежедневно. В утренние часы, до завтрака, целесообразно дать детям возможность поиграть самостоятельно. Для этого нужно вынести различные игрушки, помочь малышам найти себе занятие, подбадриванием, шуткой способствовать созданию у них бодрого, радостного настроения.

Нецелесообразна активная двигательная деятельность и сразу после завтрака.

Перед занятиями уместны игры средней подвижности, для малышей это игры чаще всего индивидуального порядка.

Наиболее полезны и целесообразны подвижные игры на свежем воздухе, во время прогулки. Лишь в ненастную погоду (сильный дождь, ветер, холод) игры надо организовывать в помещении, но при этом желательно использовать зал, так как в групповых комнатах не всегда возможно полноценно провести подвижную игру с большим количеством детей.

На утренней прогулке после занятий проводятся разные по характеру подвижные игры. Их количество и длительность в отдельные дни недели не одинаковы.

При подборе игр учитываются предшествующие занятия. Так, после занятий по родному языку, рисованию, лепке целесообразно провести игру с более активными действиями. Однако после занятий, потребовавших от детей сосредоточенного внимания, не рекомендуется разучивать новые игры.

Не исключаются подвижные игры и в дни, когда есть музыкальные и физкультурные занятия. В такие дни подбирают подвижные игры с менее активными действиями и проводят их не в начале, а в середине прогулки.

В режиме дня подвижные игры могут быть организованы как со всей группой, так и по подгруппам. Это зависит от характера игровых действий, количества играющих, их подготовленности, условий проведения и других факторов. Так, если детей в группе много, а места в помещении или на площадке недостаточно, организуют игры по подгруппам. Игровые упражнения также проводятся чаще всего небольшими группами или с отдельными детьми.

Для обеспечения достаточной двигательной активности детей в режиме дня необходимо предусмотреть определенную длительность не только физкультурных занятий, но и ежедневных подвижных игр на прогулках (как на утренней, так и на вечерней).

Для детей третьего года жизни в дни, когда проводятся физкультурные занятия, длительность подвижных игр может быть 6-8 мин. В другие дни (без физкультурных занятий) следует проводить подвижные игры в сочетании с различными физическими упражнениями. Их общая длительность может достигать до 10-15 мин.

С детьми четвертого года длительность подвижных игр и физических упражнений на прогулке в дни физкультурных занятий составляет 6-10 мин. В остальные дни, когда занятия по физической культуре не проводятся, время для проведения подвижных игр увеличивается до 15-20 мин.

На вечерней прогулке можно проводить подвижные игры, как со всей группой детей, так и с небольшими подгруппами, но желательны игры малой подвижности. Для этого времени хороши игры с текстом, с пением, хороводные. Их длительность от 5 до 10 мин.

Наиболее благоприятными сезонами для проведения подвижных игр на воздухе являются поздняя весна, лето и ранняя осень. В это время могут быть использованы игры с самыми разнообразными двигательными заданиями. Однако летом в прохладную погоду проводятся игры, в которых дети должны быть активны; в жаркие, душные дни желательны игры более спокойные, так как малыши быстро перегреваются, потеют, скорее устают, и у них пропадает желание участвовать в этих играх.

Значительные затруднения вызывает проведение подвижных игр с малышами на участке в зимнее время, ранней весной и поздней осенью. Тяжелая одежда и обувь затрудняют их движения, делают неповоротливыми, неловкими. Даже детям четвертого года жизни, имеющим несколько больший двигательный опыт, чем дети третьего года, играть в такой одежде трудно. В этот период возможны самые простые игры с несложными движениями, чаще всего с ходьбой и не слишком быстрым бегом. Большое количество снега на участке ограничивает свободное пространство, поэтому игры с малышами удобнее проводить небольшими подгруппами.

Поскольку в зимнее время многие игры не могут быть проведены на участке с достаточной эффективностью, необходимо во второй половине дня, в свободное от занятий время, иногда проводить подвижные игры в помещении - в групповой комнате, освободив для

этого побольше места; по возможности нужно стремиться выйти с детьми в зал, где больше простора и имеются разные пособия, которые можно использовать в игре.

На участке же зимой следует уделить больше внимания созданию условий для самостоятельной двигательной деятельности детей. Для этого нужно расчистить достаточно просторную площадку – сделать постройки из снега (снежные валы, невысокие горки, воротики, лабиринты), а также обеспечить детей игрушками и пособиями, которые будут способствовать активизации их деятельности (вынести санки, лопаты, санки для катания кукол, кукол в зимней одежде и т. п.). Все это будет способствовать активизации самостоятельной деятельности детей, обогащению их двигательного опыта, повышению их интереса к прогулке и более длительному пребыванию на свежем воздухе.

Если детский сад выезжает на дачу или расположен поблизости от леса, парка, лужайки, то при проведении подвижных игр во время прогулок следует использовать особенности окружающей местности: пригорки, пеньки, канавки, поваленные деревья. Они могут служить препятствиями, преодолевая которые дети приобретают многие полезные навыки, приучаются управлять своими движениями в различной обстановке. Малыши учатся ловко пробегать между деревьями, проходить по узкой тропинке, взбираться на пеньки, сходить с них, перешагивать невысокие препятствия. Двигательный опыт детей обогащается, совершенствуются функциональные возможности детского организма.

Подвижные игры обязательно включаются в занятия физической культурой. Они проводятся после упражнений в основных движениях с целью повышения физиологической нагрузки и эмоциональности занятия. Для этой цели подбираются игры, требующие активных действий всех детей одновременно. В связи с тем, что время проведения подвижных игр несколько ограничивается рамками занятия, лучше подбирать игры, не требующие длительного объяснения или уже знакомые детям, чтобы не тратить много времени на ожидание начала действий. Одна и та же игра может повторяться на 2-3 занятиях подряд, затем используется новая, а через несколько занятий можно снова возвратиться к первой игре.

В занятие физической культурой для младших дошкольников могут быть включены две игры. Одна, более подвижная - в основную часть, вторая, более спокойная – в заключительную часть занятия; цель последней – успокоить детей, несколько снизить физиологическую нагрузку, полученную ими в основной части. Например, на одном занятии могут быть проведены такие две игры: «Воробушки и кот» (где все дети активно бегают, приседают, изображая летающих и клюющих птичек, где имеется момент ловли, особенно увеличивающий активность и эмоциональность детей) и «Найди флажок» (в которой дети спокойно ходят, разыскивая заранее спрятанный воспитателем флажок).

**Подготовка к игре состоит** из нескольких важных моментов. Одним из них является предварительное ознакомление воспитателя с содержанием народных подвижных игр, причем

необходимо знать игры не только своей группы, но и смежных возрастных групп, особенно предшествующей данному возрасту.

Хорошее знание практического материала позволит педагогу легче справиться с подбором игр в соответствии с возрастными особенностями детей, их подготовленностью, правильно выбрать игру в зависимости от условий проведения, количества детей, наличия пособий, состояния погоды, воспитательных задач и т. п.

Второй момент – это подготовка к проведению уже конкретной игры. Здесь необходимо, прежде всего, знать в каких условиях будет проводиться игра: на участке или в помещении, в групповой комнате или в зале, с каким количеством детей. Это поможет воспитателю заранее продумать, как разместить играющих на имеющемся пространстве, чтобы они могли свободно двигаться. Заднее нужно уточнить и содержание игры, ее правила, повторить текст (если он есть в игре), продумать приемы активизации детей, использование отдельных пособий, игрушек. Малышей до игры надо познакомить с неизвестными им персонажами при помощи картинки, игрушки, сказки. Это поможет им быстрее освоить игровые действия. Например, воспитатель предварительно рассказывает о жизни того народа, в чью игру им предстоит играть, показывает иллюстрации, предметы быта и искусства, заинтересовывает национальными обычаями, фольклором. Или можно образно, но кратко рассказать о сюжете игры, пояснить роль водящего, дать послушать диалог, если он имеется (русские народные подвижные игры «Редьки», «Мак», «Ястреб и утки» и т. д.), и перейти к распределению ролей.

Третий момент подготовки – непосредственно перед игрой обратить внимание на гигиеническое состояние помещения или площадки, где будет проходить игра: в групповой комнате или зале надо провести влажную уборку, открыть фрамуги, форточки или окна.

При проведении подвижных игр на свежем воздухе площадку следует освободить от посторонних предметов, подмести, и если возникает необходимость, то предварительно полить, чтобы не было пыли. Не следует ограничиваться только групповой площадкой. Можно использовать и прилегающие непосредственно к ней участки, дорожку вокруг здания детского сада.

Важное значение имеет одежда и обувь играющих. Костюм и обувь не должны стеснять движений, поэтому перед игрой надо по возможности облегчить одежду детей, предложить им снять лишние теплые вещи, переобуть их в тапочки, если игра проводится в помещении. Переодевать детей полностью в физкультурную форму нецелесообразно, так как это займет больше времени, чем сама игра.

При проведении подвижных игр на участке в холодные периоды года надо следить за тем, чтобы дети не были излишне тепло укутаны: во время игры это стесняет движения и быстрее приводит к перегреванию, что может вызвать простудные заболевания.

Непосредственно перед игрой воспитатель подготавливает необходимое количество пособий (флажков, кубиков, погремушек и т. п.), раскладывает их так, чтобы детям было удобно ими пользоваться, размечает места для играющих (домики, гнездышки для птичек, норки для мышек, место, где сидит кот и пр.).

Маленьких детей, особенно третьего года жизни, необходимо предварительно ознакомить с теми предметами и движениями, которые будут использованы в игре. Надо дать им возможность рассмотреть пособия, игрушки, попробовать действовать с ними, приподнять, поиграть, с тем чтобы при выполнении упражнений или во время игры дети не отвлекались от их главной цели. Такая подготовка обеспечивает радостное и активное отношение ребенка к выполнению задания, помогает более быстрому усвоению им основного смысла и правил игры или игрового упражнения.

Для детей четвертого года жизни также очень важно ознакомление с обстановкой, в которой будет проходить игра. Иногда бывает необходимо заранее познакомить детей с персонажами игры и их движениями, которым они будут подражать. Предварительная подготовка детей к выполнению заданий в игре или игровых упражнениях может проводиться в течение нескольких дней или накануне игры.

Непосредственно перед началом игры малышей можно привлечь к расстановке игрушек и пособий. Такое активное участие в подготовке повышает их интерес к игре, к выполнению игровых заданий. Так, например, перед проведением игр, «Птички в гнездышках», «Филин и пташки» воспитатель не всегда может расставить стулья предварительно. Он обращается к детям с предложением поиграть и начинает ставить стулья так, как это нужно для игры; поясняя им, что это кусты или гнездышки, он просит детей постарше принести стулья. Малыши, подражая старшим, тоже идут за стульями. Воспитатель должен подбадривать малышей, помогать им ставить стулья ровно, а также напомнить тем, кто постарше, чтобы они помогли маленьким принести и поставить стулья и сесть на них.

Когда все продумано и подготовлено заранее, воспитатель может провести игру с большей пользой для детей, обращая все свое внимание при руководстве игрой на выполнение поставленных ею задач.

При проведении подвижной игры необходимо помнить о выполнении основных образовательно-воспитательных задач. Одной из таких задач является развитие и совершенствование движений детей. Малыши должны соблюдать, хотя бы в общих чертах, обусловленный сюжетом и правилами способ выполнения движений. По мере приобретения детьми двигательного опыта требования к выполнению движений должны увеличиваться. Вторая задача – приучать детей действовать в коллективе в соответствии с правилами игры. При этом большое внимание уделяется воспитанию у детей организованности, дисциплины, умения сдерживать себя, выполнять двигательные задания по сигналу.



Выполнение этих задач зависит от того, как педагог сумеет привлечь малышей к игре, заинтересовать их. Одним из важнейших условий при этом является общение детей со взрослым и между собой.

Для развития личности ребенка третьего года жизни еще сохраняется та огромная роль постоянных контактов ребенка со взрослыми, которая так ярко проявляется на предшествующих этапах развития. В раннем возрасте все разнообразие возникающих отношений может быть реализовано лишь в совместной деятельности со взрослыми. К 2-3 годам отношения между взрослым и ребенком развиваются, изменяются, усложняются. Взрослый становится уже руководителем самостоятельной деятельности ребенка. Это руководство осуществляется путем показа, а также посредством словесного рассказа, объяснений и указаний.

В освоении детьми новых движений, в развитии самостоятельной двигательной активности ребенка воспитателю принадлежит ведущая роль.

Очень важно, чтобы воспитатель был в игре не только исполнителем ответственной роли, но и просто рядовым участником (птичкой, зайкой и т. п.). Малыши с удовольствием играют, когда взрослые проявляют интерес ко всем их действиям в играх и сами в них активно участвуют, показывая пример правильного выполнения движений. Веселый, ласковый тон воспитателя подкупает малышей, им передается его радостное настроение. В таких случаях дети очень внимательно прислушиваются к каждому слову педагога, выполняют все его требования, охотно повторяют игры, хорошо их усваивают.

При организации подвижных игр, как в первой, так и во второй младшей группах в начале учебного года можно наблюдать, как некоторые дети не хотят принимать участия в общей игре. Чаще всего это дети, которые недавно пришли в детский сад и еще недостаточно освоились в коллективе. Они стоят в сторонке, смотрят, как играют другие, и при этом эмоционально выражают свое отношение к происходящему: улыбаются, хлопают в ладоши, подпрыгивают, стоя на месте. Воспитатель не должен требовать обязательного участия всех детей в игре с первых дней; постепенно освоившись, они сами будут включаться в игры и с удовольствием играть. Но есть дети застенчивые, они и хотели бы поиграть, но побаиваются. Таким надо помочь, взять за руку, предложить вместе побегать, спрятаться, подбодрить их. При внимательном и чутком отношении воспитателя такие дети через несколько дней становятся активными участниками подвижных игр.

Ответственным моментом, влияющим на ход игры, является объяснение ее воспитателем. Объяснять малышам игру надо эмоционально, выразительно, стараясь интонациями своего голоса охарактеризовать персонажей. Например, о зайчиках, птичках нужно говорить нежно, ласково, а о медведе, который пугает зайчиков, – низким голосом, несколько грубее. При объяснении необходимо обратить внимание на сигналы, по которым

дети в ходе игры меняют свои действия. Произносить слова, сопровождающиеся теми или иными движениями нужно четко, не торопясь: несколько громче следует произнести последнюю фразу текста, если она служит сигналом к смене движений.

Объяснение сюжетных игр детям младшего дошкольного возраста должно быть коротким образным рассказом и вызывать у ребенка яркие представления о тех персонажах, которых он будет изображать в игре. Такое эмоционально-образное преподнесение содержания, сюжета игры, лишенное дидактизма, свойственного объяснению при прямом обучении, в упражнениях, и отвечающее конкретному характеру мышления и восприятия детей, проходит очень непринужденно и помогает малышу лучше представить игровую ситуацию, войти в образ и более выразительно воспроизводить характерные для этого образа движения.

Объяснение подвижной игры детям младшего дошкольного возраста часто совпадает по времени (идет почти параллельно) с началом и разворачиванием самой игры. Например, воспитатель говорит, что сейчас все будут играть в игру «Птички в гнездышках», и тут же предлагает детям занять гнездышки (заранее нарисованные кружки или поставленные скамеечки). Затем, продолжая объяснение, он говорит, что по сигналу «Солнышко!» все птички вылетят из гнездышек и будут летать, при этом он показывает, как они будут летать, и предлагает детям-птичкам полетать вместе с ним. Через некоторое время воспитатель объявляет: «Дождик пошел, все птички прячутся в гнездышки», – и поясняет, что все должны убежать и стать в свои кружки. Дети постарше, из второй младшей группы, объяснение некоторых простых игр могут выслушать от начала до конца, но в ходе игры воспитатель все время дает пояснения, уточняет движения, добивается большей точности выполнения движений и правил.

При объяснении игры воспитатель использует довольно большое количество слов, различные интонации, что значительно обогащает речь детей. Дети, даже самые маленькие, не принимающие активного участия в игре, всегда с большим вниманием прислушиваются к словам воспитателя.

Игровые упражнения также сопровождаются пояснениями, приговариванием от начала до конца. Такие пояснения, своеобразное подсказывание по ходу действия, помогают ребенку достичь определенного результата в выполнении движения. Например, руководя действиями детей в игровом упражнении "С кочки на кочку" (I вариант), воспитатель говорит: «Теперь Коля будет переправляться через ручеек. Иди, Коля, не бойся, ручеек неглубокий». «Осторожно, Коля, не спеши, – предупреждает воспитатель, – не то попадешь в воду, промочишь ноги. Вот молодец! Сейчас ты хорошо идешь, прямо на кочки ступаешь. А теперь сделай шаг пошире, чтобы попасть на бережок». Попутно воспитатель разговаривает и с другими детьми, подготавливая их к выполнению задания, «Олечка, а ты хочешь перейти

через ручеек?»— спрашивает он. Девочка смущенно улыбается и ничего не отвечает. Кто-то из ребят говорит, что она боится. Воспитатель ободряет ребенка: «Мы с Олей вместе пойдем через ручеек, возьмемся за руки, вот нам и не будет страшно. Да?»

Постоянное словесное общение со взрослыми доставляет детям радость и приносит большую пользу развитию их речи, воображения.

Важным условием, вызывающим у малышей интерес к игре, является непосредственное участие воспитателя в игре, проявление его заинтересованности. Воспитателю часто приходится совмещать руководство игрой с выполнением ответственной роли, так как дети даже второй младшей группы не могут еще хорошо справляться с этими обязанностями, хотя и проявляют к ним большой интерес. Малышей не смущает то обстоятельство, что воспитатель, будучи, например, медведем, делает им замечания по выполнению движений, напоминает правила игры. Они охотно подчиняются его указаниям и в то же время воспринимают его как активного участника игры.

Дети 2-3 лет стараются подражать воспитателю в выполнении движений.

Однако малыши еще недостаточно владеют своим телом и не могут точно выполнить движение, предложенное воспитателем. Например, идя по мостику (по доске или между параллельными линиями), дети наступают мимо его краев, не обращая на это внимания. Не следует настойчиво указывать ребенку на его ошибки, не дав ему освоиться с новым движением.

Для совершенствования движений детей воспитатель в ходе игры может использовать разные приемы: показ, пояснения, указания, игровые образы. Например, в игре «Мой веселый звонкий мяч» воспитатель предлагает детям подпрыгивать повыше, как мячики, может показать, как надо подпрыгнуть повыше и мягко приземлиться, поощряет малышей, хорошо выполняющих движение.

Активное, заинтересованное участие педагога в игре доставляет малышам большую радость, создает хорошую эмоциональную атмосферу, способствует вовлечению в игру всех детей, активизирует их действия.

В процессе подвижной игры воспитатель следит за выполнением правил, за взаимоотношениями детей, за их состоянием. Все это очень важно, так как нарушение правил, например, со стороны большинства детей, или слишком возбужденное их состояние являются признаками утомления. В этом случае игру надо прекратить, переключить детей на более спокойную деятельность.

Маленькие дети (третьего года жизни) довольно медленно усваивают необходимые навыки. Поэтому воспитатель может повторять знакомые им игры, не боясь, что они им наскучат. Постепенное усвоение содержания игры, ее правил и в результате возрастающая самостоятельность доставляют малышам радость, поддерживают интерес к игре. С детьми

третьего года жизни целесообразно повторять новую игру 3-4 раза подряд, после чего переключаться на какую-либо другую из числа уже известных им, а затем следует снова вернуться к повторению разучиваемой игры.

Воспитательная и образовательная сторона подвижных игр усилится, если при повторении их несколько видоизменять и усложнять. Это можно достичь разными путями. Игру можно усложнить, немного изменив правила, повысив требования к их выполнению, включив в нее новые движения (пройти или пробежать, перешагнуть или пролезть), изменив их темп, потребовав более точного выполнения двигательного задания. Количество детей, одновременно действующих в игре, форма их взаимоотношений между собой и воспитателем также придают игре разный характер. Например, в небольшом коллективе маленькому ребенку легче ориентироваться, он легче находит свое место; игра проходит интереснее, если роль водящего выполняет воспитатель.

Особенно важно немного изменять игры при их повторении в группах детей четвертого года жизни. Опыт детей этого возраста, их возможности значительно шире, поэтому они быстрее усваивают содержание и правила предлагаемых им игр, овладевают движениями, смелее действуют в коллективе сверстников. В этом возрасте малышам уже знакомы многие игры. К играм, повторяемым часто и без изменений, они быстро теряют интерес.

Создание вариантов подвижных игр для детей четвертого года жизни возможно за счет некоторых изменений условий проведения их, внесения дополнений в двигательные задания. Например, при повторении подвижных игр «Птички в гнездышках», «Воробушки и кот» можно внести такие изменения: вначале можно разместить детей на стульях (в гнездышках), поставленных в один ряд; через некоторое время при повторении игры гнезда для птичек устраиваются из тех же стульев, но расставленных по 4-5 в разных местах зала. Это дает возможность увеличить расстояние для бега, усложняет ориентировку детей в пространстве. Если в первом варианте малыши, выполняющие роль птичек, воробушков, после сигнала о грозящей им опасности убегают все в одном направлении, то во втором им надо будет запомнить расположение своих домиков и после сигнала бежать в разных направлениях, стараясь не перепутать домики и не быть пойманными. В следующих вариантах этих игр для обозначения домиков, гнездышек могут быть применены другие пособия: обручи, невысокие скамеечки, кубы, шнуры и т. п. Новые пособия сами по себе привлекают внимание детей и вызывают у них желание играть; кроме того, использование их в играх позволяет усложнять движения, изменить их характер. Если в первых вариантах игры «Воробушки и кот» дети поднимаются со стульев и выбегают на середину комнаты, зала, имитируя полет птиц, то при использовании в качестве гнездышек больших или малых обручей они выпрыгивают из них, а затем летают. Применение невысоких скамеечек дает возможность упражнять малышей в

спрыгивании, приучать их при этом мягко приземляться («Спрыгивать надо тихо, как птички»). Таким образом, замена оборудования повышает эффективность знакомых детям игр.

Внесение в игры некоторых изменений, дополнений не меняет их содержания и правил, однако элементы новизны повышают интерес детей к игре, побуждая их к большей активности, проявлению инициативы, самостоятельности, а часто и творчества, выдумки. Так, в игру «Поезд» могут быть внесены следующие дополнения: сначала дети просто двигаются друг за другом в колонне по одному – едут на поезде, поезд делает остановки по звуковому сигналу или при взмахе воспитателя красным флажком; затем по указанию воспитателя поезд может двигаться то быстрее, то медленнее; при следующих повторениях игры педагог предлагает детям во время остановки поезда выйти погулять на лужайку, собирать цветы, ягоды и т. п. Имитируя эти действия, малыши проделывают ряд движений: бегают, наклоняются, приседают, подпрыгивают и т. д.

При проведении игры воспитатель должен стремиться к тому, чтобы повысить ее эффективность и в то же время следить за тем, чтобы не допустить чрезмерной физической нагрузки, отрицательно влияющей на еще не окрепший детский организм. Сильное покраснение лица у детей (а у некоторых, наоборот, излишняя бледность), выделение пота, резко учащенное дыхание, излишняя возбудимость, рассеянное внимание свидетельствуют о том, что игру надо прекратить или приостановить, чтобы дети могли отдохнуть. Во время пауз можно побеседовать с малышами, уточнить правила, повторить текст и т. п. Как показывает опыт, подвижные игры с детьми четвертого года жизни могут быть проведены от 4 до 6 раз подряд.

Повторение одной и той же игры в течение года должно проходить в разных условиях: в групповой комнате, в зале, на групповой площадке, на полянке. Необходимо шире использовать природные условия. Это также способствует повышению эффективности воздействия подвижных игр на всестороннее развитие ребенка.

Новые игры с малышами целесообразно повторять 2-3 дня подряд. В дальнейшем игры надо чередовать с другими, используя при повторении их различные варианты. Хорошо знакомые детям игры можно проводить повторно через 7-10 дней. В этом случае дети снова проявляют к ним интерес.

Воспитатель должен стремиться к тому, чтобы малыши полюбили подвижные игры и проявляли желание играть в них самостоятельно.

### **Средний дошкольный возраст.**

К средней группе у детей накапливается двигательный опыт, движения становятся более координированными, поэтому в подвижной игре усложняются двигательные задачи. В развитии творческой активности детей среднего возраста перед педагогом стоит сложная задача: создать атмосферу радости, воодушевления. Важно помогать ему, накапливать опыт в

самых разных видах деятельности, повышать интерес к окружающему. Дети отчетливо видят цель игры. У всех детей развивается воображение, но у каждого ребенка оно проявляется по-разному, индивидуально. Важное место занимают сюжетные подвижные игры. Сюжетная форма деятельности способствует успешному формированию творческой активности. Дети способны увлеченно и самозабвенно заниматься доступными им видами творческой деятельности. Ребенок способен выражать свое отношение к персонажам игры. Имея определенный запас знаний, умений и варианты игр, придумывают сюжетные подвижные игры, вначале по аналогии с уже известными, а затем с новым содержанием. Постепенно руководя играми, воспитатель подводит некоторых из них к самостоятельному придумыванию игр.

Методика проведения подвижных игр детей среднего дошкольного возраста (4-5 лет) мало чем отличается от работы с детьми 4-го года жизни. Однако следует обратить внимание на то, что ребенок этого возраста более самостоятелен, избирателен в выборе той или иной игры. Воспитателю надо учитывать, что подвижные игры подбираются с более разнообразными и сложными движениями.

Для правильной организации проведения подвижных игр следует продумать условия в групповой комнате. В помещении, так же как и на участке, желательно иметь пособия для упражнения в разных видах основных движений. Кроме того, для игр в помещении можно использовать и различную мебель: столы, стулья, табуреты, диванчики. Так, через положенную на сиденья стульчиков рейку дети могут перешагивать или подлезать под нее, между ножками стула прокатывать мячи, шарики и т. д.

Помимо перечисленных выше пособий и предметов, для проведения игр и игровых упражнений необходимо иметь достаточное количество разных мелких пособий и игрушек, которые можно использовать как в помещении, так и на участке. Это наборы флажков, погремушек, мячей разных размеров, шариков, цветных лент, скакалок, шнуров длинных и коротких, вожжей, обручей, небольших колечек, фанерных или картонных кружков, кубиков, палок, кеглей.

Все это позволяет разнообразить игровые упражнения, изменять условия выполнения двигательных заданий в играх.

Для удобства пользования мелкими пособиями необходимы соответствующие каждому из них подставки, сетки, корзины. Они устанавливаются так, чтобы малыши сами могли взять из них нужное для игры и положить обратно по ее окончании. Это важно для воспитания у детей самостоятельности, бережного отношения к пособиям, соблюдения определенного порядка.

При проведении сюжетных подвижных игр с малышами для ребенка, выполняющего ответственную роль (кота, медведя, волка, петуха и др.) водящего, можно использовать

шапочки, некоторые элементы костюмов, подчеркивающие особенности персонажей. Остальным детям, принимающим участие в качестве мышек, птичек, цыплят, шапочки не обязательны. Но если игра проводится на праздничном утреннике или на вечере досуга, то шапочки можно надеть всем детям, чтобы создать у них определенное праздничное настроение.

### **Старший дошкольный возраст (5-7 лет).**

Методика проведения подвижной игры включает неограниченные возможности комплексного использования разнообразных приемов, направленных на формирование личности ребенка, умелое педагогическое руководство ею. Особое значение имеет профессиональная подготовка воспитателя, педагогическая наблюдательность и предвидение.

Методика проведения подвижной игры включает в себя: сбор детей на игру, создание интереса, объяснение правил игры, распределение ролей, руководство ходом игры, подведение итога.

**Сбор детей на игру.** Старшие дошкольники любят и умеют играть. Для сбора детей на игру и создания интереса можно договориться о месте и о сигнале сбора задолго до начала игры, собрать при помощи зазывалок («Раз, два, три, четыре, пять – всех зову я поиграть»); поручить отдельным детям собрать остальных в установленный ограниченный срок (например, пока звучит мелодия); использовать звуковые и зрительные ориентиры; использовать сюрпризы-задания: например, играть будет тот, кто сумеет пробежать под вращающейся скакалкой.

**Объяснение правил.** Предварительное объяснение правил игры происходит с учетом возрастных психологических возможностей детей. Это учит их планировать свои действия. Принципиально важной является последовательность объяснений: назвать игру и ее замысел, кратко изложить ее содержание, подчеркнуть правила, напомнить движения (если нужно), распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия. Если игра знакома детям, то вместо объяснения нужно вспомнить вместе с детьми правила. Если игра сложная, то не рекомендуется сразу же давать подробное объяснение, а лучше сначала объяснить главное, а затем по ходу игры все детали.

**Распределение ролей.** Роли определяют поведение детей в игре. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение. Существует несколько способов выбора водящего: назначает воспитатель, обязательно аргументируя свой выбор; с помощью считалки (предупреждают конфликты); при помощи «волшебной палочки»; с помощью жеребьевки; водящий может выбрать себе замену. Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового водящего основным критерием является качество выполнения движений и правил.

**Руководство игрой.** Воспитатель руководит игрой, наблюдая за ней со стороны. Но иногда воспитатель участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих. Делает замечания нарушившему правила, подсказывает действия растерявшемуся, подает сигналы, помогает сменить водящих, поощряет детей, следит за действиями детей и не допускает статических поз (сидение на корточках, стояние на одной ноге), регулирует физическую нагрузку, которая должна увеличиваться постепенно. Замечания о неправильном выполнении правил отрицательно сказываются на настроении детей. Поэтому делать замечания надо в доброжелательной форме.

**Подведение итога.** При подведении итога игры воспитатель отмечает тех, кто проявил ловкость, быстроту, соблюдал правила. Называет тех, кто нарушал правила. Воспитатель анализирует, как удалось достичь успеха в игре. Подведение итогов игры должно проходить в интересной и занимательной форме. К обсуждению проведенной игры надо привлекать всех детей, это приучает их к анализу своих поступков, вызывает более сознательное отношение к выполнению правил игры.

По мере накопления детьми двигательного опыта игры нужно усложнять, но последовательность действий и эпизодов остается при этом постоянной. Изменения должны быть всегда обоснованы. Кроме того, усложнения делают для детей интересными хорошо знакомые игры.

Варируя игру, нельзя менять замысел и композицию, но можно: увеличивать дозировку (повторность и общую продолжительность игры); усложнить двигательное содержание; изменить расстановку играющих по площадке (ловишку поставить не сбоку, а на середине); сменить сигнал (вместо словесного – звуковой или зрительный); провести игру в нестандартных условиях (на берегу реки, на лесной поляне, в парке); усложнить правила (в старшей группе пойманных можно выручать). К составлению вариантов игр можно привлекать самих детей, особенно в старших группах.

Отмечая разнообразное содержание детских игр, их свойств, характера, следует подчеркнуть, что общим во всех подвижных играх является творчество. Творческая деятельность свойственна только человеку. Она всегда социальна по содержанию и выражает свободу личности.

Начальным этапом формирования творческой деятельности у детей является подражание, особенно характерное для подвижных игр детей младшего возраста. У них великолепно развито воображение, они могут «летать» как воробушки, «порхать» как бабочки и т.д. Являясь средством естественной потребности в деятельности, подвижная игра, с одной стороны, дает ребенку возможность познать и преобразовать окружающую действительность, а с другой – развивает его способности и творческую деятельность.



Таким образом, в каждой подвижной игре творчество является обязательным компонентом. Целенаправленное, методически-продуманное руководство подвижной игрой значительно совершенствует, активизирует творческую деятельность детей, поднимая ее на более высокий социальный уровень. Поэтому методика руководства игровой деятельностью предполагает ведущую роль педагога, который направляет и формирует творческую деятельность.

Следующим чрезвычайно важным этапом развития детского двигательного творчества является умение самостоятельно организовывать подвижные игры, знакомые ребенку. Наивысшим уровнем детского творчества является придумывание новых подвижных игр по картинам, по материалам знакомых художественных произведений.

Придумывание новых игр дается не всем детям. Причинами этого являются индивидуальные особенности, уровень двигательного и социального опыта, организованность педагогического процесса, не всегда достаточно побуждающего ребенка к творчеству. При умелом руководстве игрой можно значительно повысить творческий потенциал ребенка. Развивая, совершенствуя творчество детей в игре, мы воспитываем социально-активного, умного, разносторонне развитого человека, относящегося к любой деятельности вдумчиво и творчески.

## **2.6. Компьютерные игры, их характеристика. Методика организации компьютерных игр. Игровые программы для детей дошкольного возраста**

Мир вступил в третье тысячелетие. И уже сейчас нужны подготовленные для работы в новых условиях люди. Надобность в них станет еще более актуальной в самое ближайшее время. Использование компьютеров в образовании уже перестало быть необычным явлением. Характеристики и возможности современных персональных компьютеров и программного обеспечения постоянно улучшаются. Способность компьютера воспроизводить информацию одновременно в виде текста, графического изображения, звука, речи, видео, запоминать и с огромной скоростью обрабатывать данные позволяет создавать для детей новые средства деятельности, которые принципиально отличаются от всех существующих игр и игрушек. Все это предъявляет качественно новые требования и к дошкольному воспитанию – первому звену непрерывного образования, одна из главных задач которого – заложить потенциал обогащенного развития личности ребенка. Поэтому в систему дошкольного воспитания и обучения необходимо внедрять новые информационные технологии.

**Грамотное использование компьютера ставит ребенка** в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. В настоящее время существует множество

компьютерных игр, главное – правильно выбрать цель и поставить перед ребенком задачу ее достижения.

Сам по себе компьютер не играет никакой роли без общей концепции его применения в дошкольном образовании, соответствующего задачам развития, воспитания и обучения ребенка, а также его психофизическим возможностям. Успех приобщения дошкольника к овладению информационными технологиями возможен, когда компьютерные средства становятся средствами его повседневного общения, игры, посильного труда, конструирования, художественной и других видов деятельности.

**Основная образовательная цель** введения компьютера в мир ребенка – это *формирование мотивационной, интеллектуальной и операционной готовности ребенка к использованию компьютерных средств в своей деятельности.*

Компьютерные игры, включенные в систему обычных игр, вносят свой вклад в совершенствование воспитания всестороннее развитие творческой личности ребенка.

Кроме нормативных воспитательно-образовательных стандартов, малыши показывают более высокий уровень "школьной готовности" и естественно вхождение в мир взрослых, в завтрашний мир.

У ребенка развивается:

- восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление;
- познавательная мотивация, произвольная память и внимание;
- «знаковая функция сознания»;
- произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Ребенок обнаруживает способность наделять нейтральный (до определенного уровня) объект игровым значением в смысловом поле игры. Именно эта способность является главной психологической базой для *введения в игру дошкольника компьютера как игрового средства.*

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к резкому *повышению творческих способностей детей.*

За последние десять лет появилось много авторов-разработчиков компьютерных обучающих программ и компьютерных развивающих игр для дошкольников. Наиболее известные: С.Л. Новоселова, Ю.М.Горвиц, Е.М. Шмудевский, В.М. Могилева, Е.В. Зворыгина.

Авторами разработаны полные циклы занятий (познавательных, игровых, компьютерных) на темы «Море», «Космос», «Город» и «Лес». Компьютерным компонентом

являются учебно-тренировочные игры-задания на развитие памяти, восприятия и т. п. Разработчиками сделана попытка перенесения режиссерской игры с куклами на экран компьютера. Например, ребенку задана ситуация, где изображена некая окружающая среда (например морской пейзаж) и герои, которые можно передвигать по экрану. При этом у ребенка есть возможность изменять как саму среду, так и героев игры, и, что самое важное, введены неопределенные объекты – «возможные предметы-заместители», – которые могут приобретать различное функциональное и смысловое значение в игре. Таким образом создана условная ситуация и присутствуют предметы-заместители, с которыми ребенку предлагается осуществлять собственно игровые действия – представить некоторый сюжет с ними. Все действия ребенка фиксируются в виде мультфильма, который можно потом воспроизвести.

Задача воспитателя не только выбрать ту или иную программу, отвечающую запросам дошкольного образования, но и создать педагогические условия использования той или иной программы или компьютерных игр в воспитании и обучении дошкольников.

Е.В. Зворыгина всю работу по **подготовке детей к компьютерной игре** разделила на четыре части:

1. Содержательная и эмоциональная подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере. В подготовке участвуют педагог КИК, воспитатели, родители.

2. Обучающая игра на компьютере.

3. Проблемное общение с каждым воспитанником по ходу игры.

4. Реализация вновь полученных (после игры на компьютере) впечатлений в самостоятельной игре детей в игровом зале (с опорой на модули и другие игрушки) в разных видах деятельности детей – в общении со взрослыми и сверстниками, изобразительной, конструктивной, трудовой.

В рамках этого метода ею были разработаны специальные методические рекомендации к каждой компьютерной игре.

Опыт работы с детьми убедительно показал, что в условиях комплексного метода руководства компьютерными играми можно эффективно реализовать их развивающую сущность.

Работа с детьми требует большого педагогического мастерства, умения видеть каждого ребенка и руководить одновременно игрой целой подгруппы детей.

Вместе с тем, педагог должен в совершенстве знать содержание всех компьютерных программ, их операционную характеристику (специфику технических правил действия с каждой из них). Построение каждой игры имеет свои особенности. Занятие с одной подгруппой, включающее деятельность детей за компьютером, познавательную беседу, игру, гимнастику для глаз и др., длится от 35 до 50 мин. При этом дети могут быть за экраном не

более 15-20 минут. Учитывая, что одновременно занимаются не более 7-10 человек, для обслуживания одной возрастной группы требуется не менее 2-3 час. Только педагог – мастер может вынести такую нагрузку и правильно использовать компьютер как мощное средство индивидуализированного воздействия на интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие каждого малыша. Основная цель педагога – не выучить ту или иную компьютерную программу с детьми, а использовать ее игровое содержание для развития, например памяти, мышления, воображения, речи у конкретного ребенка. А этого можно достигнуть, если сам малыш с удовольствием выполняет всю программу. Педагог – всегда исследователь. Он умело переключает внимание с поведения ребенка (его действий, эмоциональных проявлений, речи) на результаты, полученные в ходе игры (изображения на экранах компьютеров), побуждая его к самостоятельному поиску путей и достижению поставленных в игре целей.

К организационно-методической работе относится оформление и ведение документации, помогающей планировать компьютерные игры с учетом их содержания и потенциальных возможностей детей разных возрастных групп. В детском саду должен быть составлен четкий график занятий детей на неделю. Занятия с каждой возрастной группой проводятся 1 раз в неделю, при этом одновременно занимаются 7-8 детей. В основном они занимаются индивидуально. Иногда содержание компьютерной игры требует, чтобы дети играли парами. Например, в играх «Космос», «Куб-игра», «Матрешки» играющие должны выступать как партнеры. При индивидуальной организации компьютерных игр новичка лучше посадить с ребенком, который может объяснить, как играть. Не стоит запрещать детям играть парами, если они хотят и умеют действовать вдвоем. Вместе они планируют свои действия, добиваются интересных решений.

Успех работы во многом зависит от умения перспективно спланировать компьютерные программы с учетом усложняющихся правил управления компьютером, игровых и дидактических задач. Так, планируя работу на каждое полугодие, целесообразно заранее подобрать от 10 до 16 предъявляемых компьютерных игр; легкие компьютерные игры можно не повторять, дети их усваивают быстро на одном занятии. Трудные по содержанию игры увлекают детей. Они обычно повторяются с интервалом 2 — 3 раза.

Особо надо отметить и работу педагога по оформлению помещения и изменению предметно-игровой среды в нем в зависимости от содержания предстоящего занятия с детьми. Иногда необходимо принести новые предметы, например глобус перед игрой «Климат», иногда подготовить новые пособия, картинки, пластинки, кассеты для прослушивания музыки, освободить все игровое пространство, чтобы дети могли, например, из крупных средообразующих моделей построить необходимые сооружения и т. д.

В детском саду реализуется принцип развивающего обучения и используются дифференцированные формы организации занятий с применением компьютеров,

специального игрового оборудования и видеотехники. На основе тематического годового плана своей группы каждый педагог осуществляет еженедельное планирование и в зависимости от программных задач и состава группы детей решает, каким образом и где он будет реализовывать воспитательно-образовательные задачи: на экскурсии, в видеосалоне, на индивидуальных, подгрупповых или фронтальных занятиях в группе, в компьютерно-игровом комплексе. Фронтальные занятия при таком подходе сокращаются до минимума. Предпочтение отдается индивидуально-ориентированному обучению. Компьютер помогает ребенку стать активнее, самостоятельнее, полнее раскрыть свою индивидуальность.

### ***Методика организации компьютерных игр***

Чтобы дети охотно приняли компьютерную игру, им необходимы обычные игры с игрушками. В традиционных играх усваиваются игровые умения, без которых нельзя играть на компьютере. В обычных играх дети приобщаются к действиям в воображаемом, представляемом плане. С опорой на образ, его символ и знак учатся добиваться результатов путем использования разных предметных и наглядных средств и др. Как руководить игрой детей? Основой поэтапного формирования игровой деятельности детей (в том числе на компьютере) является комплексный метод развития игры. Именно он обеспечивает органическую связь разных видов деятельности детей, побуждает их к познавательной активности, к постановке и творческому выполнению игровых задач, способствует саморазвитию игры.

Комплексный метод включает следующие взаимосвязанные компоненты: активное познание окружающего мира (источник игры), поэтапное присвоение игровой культуры, проблемные игровые ситуации (создаваемые путем изменения предметно-игровой среды и проблемного общения). Источник, питающий игру, постоянно обогащающиеся детские впечатления о мире вещей, людей, их взаимоотношениях, о природе. У каждого ребенка свой уникальный опыт. Организуя групповые игры, необходимо учитывать опыт каждого. Знания о мире дети получают из повседневной жизни, на занятиях, в общении с природой, искусством. Опытный воспитатель может естественно и ненавязчиво разнообразный детский опыт перевести в игру, в том числе в игру на компьютере. Необходимое условие, формирующее игру — обогащение игрового опыта детей в разных по содержанию обучающих или совместных со старшими играх. Опыт, полученный вне игры, в игре с другими и запрограммированных играх, переносится и развивается; в самостоятельной творческой игре детей, если они сами научатся ставить цель, находить способы и средства для ее реализации.

Озадачить ребенка помогают игровые проблемные ситуации, создающиеся путем незначительного изменения предметно-игровой среды, образов и знаков, изображенных на экране компьютера, и, требующие иных способов решения. Особую роль играет

активизирующее общение и позиция взрослого по отношению к играющему ребенку. Здесь возможно только содержательное сотрудничество и недопустим авторитарно-назидательный стиль. Взрослый косвенно (вопросом, напоминанием и т.д.) побуждает малыша к самостоятельной постановке игровых целей, поиску и совершенствованию игровых способов и средств (игрушек, материалов, символов и других средств).

Предъявление детям системы постепенно усложняющихся по содержанию знаний и способов решения игровых задач обеспечивает развитие подлинной творческой самостоятельной игры на компьютере. Побуждая детей к принятию или постановке игровых задач, поиску своих вариантов ее выполнения, педагог развивает у них инициативу, творческий потенциал. Ребенок в игре всегда предстает не как исполнитель, а как творец своей деятельности.

Каждая компьютерная игра проводится с учетом основных компонентов комплексного метода. Чтобы подготовить детей к игре на компьютере, необходима подготовительная работа, связанная с содержанием игры и учебного материала. Работа с детьми, предшествующая игре на компьютере, зависит от содержания программы.

Подготовка к игре может быть заблаговременной, длительной, развернутой, многогранной: в семье, детском саду. Может быть и очень краткой: введение в игровую проблемную ситуацию в игровом, или компьютерном зале. При подготовке к той или иной игре следует помнить обо всех трех аспектах (задачах программы): о содержании игровой задачи о готовности детей принять дидактические задачи; а также о выполнении ими правил действия с компьютером. В одних случаях подготовка к игре связана с одной задачей, в других — сразу со всеми: с использованием наглядного дидактического материала, самостоятельной практической деятельностью ребенка, его наблюдениями, дидактическими, сюжетно-дидактическими и предметными играми, его наблюдением за трудом взрослых, поведением животных и т.д.

Связь компьютерной игры с другими видами деятельности не должна быть формальной, искусственно форсированной. Развивающий эффект программы может проявиться сразу и отразиться на содержании общения с детьми и взрослыми, в его играх и продуктивных видах деятельности. Наиболее естественный выход полученного в компьютерной игре опыта, впечатлений — самостоятельная игра детей. От педагогического мастерства зависит то, как ненавязчиво и незаметно «оживить», расширить, закрепить полученный детьми опыт. Игровые проблемные ситуации, связанные с содержанием игровых или дидактических задач и задач управления, могут быть созданы посредством незначительных изменений в игровой среде и небольшого косвенного намека при общении.

Тематика и событийная сторона игры, способы постановки и решения игровых задач, инициативность взаимодействия детей в самостоятельных творческих играх зависят от

качества компьютерных игр. В самостоятельных играх дети сами регулируют интеллектуальную и эмоциональную нагрузку. В них создаются наиболее благоприятные условия для отдыха и функционального комфорта детей.

### **3. Предметно-игровая среда в ДОУ .**

#### **3.1. Предметно-игровая среда в ДОУ для детей раннего и дошкольного возраста.**

Предметная среда – это система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание развития его духовного и физического облика.

Предметно-игровая среда рассматривается как фактор, стимулирующий игровую деятельность ребенка.

Стратегия и тактика построения игровой среды определяется особенностями личностно-ориентированной модели воспитания. Её основные черты таковы:

1. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над, а вместе!»
2. Его цель – содействовать становлению ребёнка как личности.
3. Это предполагает решение следующих задач:
  - Обеспечить чувство психологической защищённости – доверие ребёнка к миру
  - Радости существования (психологическое здоровье)
  - Формирование начал личности (базис личностной культуры)
  - Развитие индивидуальности ребёнка – не «запрограммированность», а содействие развитию личности).
  - Знания, умения, навыки рассматриваются не как цель, как средство полноценного развития личности.
4. Способы общения – понимание, признание, принятие личности ребёнка, основные на формирующейся у взрослых способности стать на позицию ребёнка, учесть его точку зрения, не игнорировать его чувства и эмоции.
5. Тактика общения – сотрудничество. Позиция взрослого – исходить из интересов ребёнка и перспектив его дальнейшего развития как полноценного члена общества.

Предметно-игровая среда создается с учетом возраста детей и имеет свою специфику.

#### **Особенности организации предметно-игровой среды для детей раннего и младшего дошкольного возраста**

Предметная деятельность является ведущей, имеет все возможности для осуществления психофизического и психоэмоционального благополучия. Именно в ней ребенку впервые открываются функции предметов. Взрослый помогает ему усвоить назначение и способ

употребления вещей. Особенность предметной деятельности в раннем возрасте – сотрудничество ребенка и взрослого, когда взрослый исполняет роль наставника.

Поэтому в нашем дошкольном учреждении большое внимание уделяется подбору игрового оборудования, дидактических игрушек и развивающих пособий.

Предметно-развивающая среда для детей раннего детства предполагает создание благоприятных условий, призванных заложить в ребенке необходимые базовые качества будущей деятельности и формирующейся на их основе психики.

Подбор игрушек и игрового оборудования необходимо дифференцировать по периодам. Оборудование должно отвечать потребностям ребенка в совместных действиях со взрослым, создавать единое игровое поле. Это период (1-1,5 – 1,5-2) интенсивного накопления сенсорного опыта, овладения простейшими способами действий, обобщенными представлениями о цвете, величине, форме. В этот период практическую ценность представляют дидактические наборы (шары, кольца, кубики, цилиндры, столбики и т. д.), лошадки-качалки, сенсорно-дидактический столик, сухой бассейн (развитие координации), кубики (животные, фрукты и др.), пирамиды различной величины.

На 3-ем году жизни вводятся сюжетные игрушки для отображения действий (кормление, уход, купание кукол). Наборы для игр в больницу, магазин, парикмахерскую, что обогащает тематику игр. Также в предметно-развивающей среде для маленьких детей необходимы пособия для выполнения предметно-орудийных действий (способствуют формированию наглядно-действенного мышления): наборы для уборки в доме – щетка, совок, веник, тряпочка; наборы для труда на огороде - грабли, лейка, лопата и др., тематические наборы: «Чьи детки?», «Куточка Ряба» и т.д. Также необходимы игрушки для развития движений: каталки, машины от малых размеров до больших, шары и мячи разных размеров, колебросы).

Общие педагогические условия использования предметов и игрушек:

- периодические обновления игрушек;
- разнообразие предметно-игрового мира;
- подбор предметов для развития ребенка (речь, сенсорика, овладение способами действий);
- педагогическая поддержка во всех способах использования предметов;
- развитие содержания предметной деятельности.

**Правильно организованная предметно-игровая среда помогает взрослому обеспечить гармоничное развитие ребенка, создать эмоционально положительную атмосферу в группе, устраивать и проводить игры-занятия и таким образом приучать детей к самостоятельным играм с постепенно усложняющимся содержанием.**



Предметная среда в группе должна быть организована таким образом, чтобы побуждать детей к игре. В игровой комнате организуются зоны, специально предназначенные для этого. На столике расставляется игрушечная посуда; обустраиваются уголки для приготовления еды, купания и укладывания спать игрушек. В определенных местах размещаются машинки и строительный материал, хранятся наборы игрушек для игры в «больницу», «парикмахерскую», «магазин» и т.д. Игровое пространство должно быть удобным для детей, давать им возможность играть как поодиночке, так и в небольшой группе. Все игрушки должны быть доступные.

Детям удобнее всего играть в игровых зонах. Вместе с тем не следует жестко ограничивать игровое пространство. Игра – это свободная деятельность, и каждый ребенок имеет право играть там, где ему нравится. Освоение более широкого пространства дает возможность варьировать условия игры, открывает простор для детской фантазии.

Групповая комната должна быть оснащена **разными видами игрушек.**

Один из них – *реалистические игрушки*, воспроизводящие облик людей, животных, черты реальных предметов; например, куклы с ресницами, закрывающимися глазами и подвижными частями тела, посуда и мебель, включающие подробные составляющие их детали, например, плита с конфорками и открывающейся духовкой и пр.

Другой вид игрушек – *прототипические* – лишь условно воспроизводящие детали предмета, например, кукла с нарисованным лицом или плита, на которой нарисованы конфорки и духовка.

Третий вид игрушек – *предметы-заместители*, не имеющие сходства с реальными вещами, но удобные для использования в условном значении. В качестве заместителей могут использоваться палочки, кубики, шарики, колечки от пирамидки, детали конструкторов, камушки, пуговицы, ракушки, скорлупки от грецких орехов, пустые фигурные катушки и пр. Их лучше хранить в коробке неподалеку от уголка с сюжетными игрушками, чтобы ребенок не тратил много времени на их поиски и не отвлекался от игры.

Непременным атрибутом сюжетных игр являются *куклы*. Они должны быть в достаточном количестве, разных размеров и материалов (пластмассовые, резиновые, тряпичные, вязаные и пр.), с подвижными частями тела. Больших кукол удобно кормить и причесывать, но трудно держать в руках, купать и баюкать. Кукол-голышей удобно купать, пеленать. Хорошо, если куклы будут иметь разную мимику. Желательно также, чтобы в группе были куклы, несущие отличительные черты народов (имели характерные черты лица, цвет кожи, одежду). Для разыгрывания различных сюжетов необходимы куклы, представляющие профессию: врача, милиционера, пожарного, повара, клоуна, космонавта, гонщика, куклы-солдатики и др.

Помимо этого у детей должны быть игрушечные животные (кошечки, собачки, медведи), птицы (курочка, петушок) и пр., сделанные из разных материалов, имеющие разные размеры и яркую окраску.

### **Особенности организации предметно-игровой среды для детей среднего и старшего дошкольного возраста**

В организации жизни детей 4-5 лет значительная часть времени отводится для самостоятельных игр по инициативе и выбору детей. Воспитатель создает условия для вариативной игровой деятельности, наполняет игровое пространство разнообразными игрушками, предметами-заместителями, полифункциональными материалами для игрового творчества, развивающими настольно-печатными и другими играми.

Важно обеспечивать детям возможность постоянно преобразовывать предметно-игровую среду; наличие достаточного полифункционального игрового материала оптимизирует освоение дошкольниками позиции субъекта режиссерской игры. Дети могут по ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать обстановку для игры с помощью разнообразного подсобного материала в соответствии с выбранной темой, сюжетом игры; включают в нее игрушки, сделанные самими детьми; сооружают нужные для игры постройки (пароход, пристань, мост, вокзал, железная дорога, семафор, детский сад, беседки, дом, улица и т.д.); используют в играх природный материал (песок, глина, вода, снег, лед).

Игровое оборудование размещается так, чтобы дошкольники не мешали друг другу. Для этого необходимо рационально использовать все свободное пространство групповых помещений, а также продумать организацию пространства и размещение игрового оборудования на участке для прогулок.

В организации среды необходимо учитывать особенности развития старшего дошкольника, развивать проявления «самости», размещать оборудование так, чтобы было удобно организовать совместную и самостоятельную деятельность;

- все предметы должны быть соразмерны росту, руке и физиологическим возможностям детей;

- предоставление ребенку права видоизменять окружающую среду, вновь и вновь созидать ее в соответствии со вкусом и настроением;

- размещение материалов должно быть функциональным, а не «витринным»;

- каждый предмет должен выполнять информативную функцию об окружающем мире, стимулировать активность ребенка;

- предоставление возможности свободной ориентации ребенка в пространстве (символы, стрелки);

- учет половой дифференциации.

Пространство группового помещения должно:

- стать полифункциональным (материалы могут использоваться и для игровой, и для продуктивной, и для исследовательской деятельности);
- иметь подвижные, трансформируемые границы (чтобы вместить при необходимости всех желающих).

#### **4. Диагностика игровой деятельности детей дошкольного возраста. Диагностика развития детей через игровые методики**

##### **4.1. Диагностика уровня сформированности игровых навыков**

Как показали исследования ведущих педагогов и психологов, дошкольники, имеющие развитые игровые навыки в соответствии со своим возрастом, имеют адекватный уровень развития произвольного внимания, логического мышления, речи, воображения, т. е. адекватный уровень познавательного развития, что является важной предпосылкой школьной готовности. В то же время исследования показывают, что ролевая игра постепенно уходит из жизни детей, ее развитие не достигает должного уровня. Одной из причин подобной тенденции является тот факт, что раньше дошкольник обучался игре во дворе в разновозрастной компании, где старшие дети демонстрировали более сложные игровые навыки, тем самым спонтанно обучая младших. В настоящее же время в семье ребенок чаще растет один, во дворе гуляет под присмотром взрослого, таким образом он лишен возможности спонтанно перенимать опыт «старшего поколения» детей. Поэтому основная нагрузка по обучению дошкольников игре в этой ситуации ложится именно на воспитателей.

Для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия, необходимо иметь представление о развивающем значении ролевой игры, о котором упоминалось выше, хорошо знать ее специфику, закономерности ее развития, уровень ее сформированности у своих воспитанников.

Для определения последнего – уровня сформированности игровых навыков у дошкольников – и была разработана автором Калининой Р.Р. схема наблюдения. В нее включены основные параметры, определяющие развитие ролевой игры, в соответствии с концепцией Д. Б. Эльконина. Предлагаемая схема позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Итак, для изучения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников необходимо организовать ролевую игру в группе из 4-5 дошкольников одного возраста. Тема игры задается взрослым (воспитатель, психолог, старший воспитатель), который и осуществляет диагностическое наблюдение. Взрослый не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости. Тему игры можно выбирать любую, главное — чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей. Наиболее оптимальными здесь

могут быть такие игры, как «Путешествие», «День рождения у белочки (зайчика)» и др., не имеющие четко заданной ситуации и позволяющие включать в сюжет игры разные роли. Например, путешествуя, один из детей может заболеть и ему нужно будет обратиться к врачу. Или потребуется строить мост, чтобы перебраться через речку. Использование узкоспециализированных тематических игр, «Больница», «Строители» и т. д., нецелесообразно из-за жесткой заданности (иногда даже заученности) ролей (например, врач, медсестра, больной).

Начать игру можно примерно так: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в день рождения. Кто из вас скажет, что это за праздник и как он обычно проходит? (ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывает минимальную помощь в организации игрового процесса.

Наблюдение можно проводить и за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществляется по **7 критериям**:

1. распределение ролей,
2. основное содержание игры,
3. ролевое поведение,
4. игровые действия,
5. использование атрибутики и предметов-заместителей,
6. использование ролевой речи,
7. выполнение правил.

Каждый критерий оценивается по 4 уровням. При этом, несмотря на то что не существует жесткой зависимости между возрастом и уровнем развития игровой деятельности, представляется целесообразным установить следующие возрастные рамки для каждого уровня:

- 1 уровень — от 2,0 до 3,5 лет,
- 2 уровень — от 3,5 до 4,5 лет,
- 3 уровень — от 4,5 до 5,5 лет,
- 4 уровень — старше 5,5 лет,

Эти возрастные рамки позволяют как планировать работу с детьми того или иного возраста по формированию игровых навыков, так и отслеживать эффективность этой работы.

### **1) Распределение ролей**

1 уровень – отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат – врач, взял поварешку – повар).

2 уровень – распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень – самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень – самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

## **2) Основное содержание игры**

1 уровень – действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень – действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень – выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень – выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

## **3) Ролевое поведение**

1 уровень – роль определяется игровыми действиями, не называется.

2 уровень – роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень – роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень – ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

## **4) Игровые действия**

1 уровень – игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень – расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень – игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень – игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

## **5) Использование атрибутики и предметов-заместителей**

1 уровень – использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень – самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень – широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень – использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

### **6) Использование ролевой речи**

1 уровень – отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень – наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень – наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень – развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

### **7) Выполнение правил**

1 уровень – отсутствие правил.

2 уровень – правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень – правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень – соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

Результаты наблюдения удобно представлять в сводную таблицу. Против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. При этом если уровень игровых навыков по тому или иному критерию соответствует возрастной норме, следует закрасить клеточку, например, в зеленый цвет, если опережает возрастную норму – в красный, если отстает – в синий. Цветовое обозначение существенно облегчает анализ результатов наблюдения, так как в одной группе чаще всего находятся дети разного возраста, соответственно имеющие различные нормы сформированности игровых навыков. В итоге можно получить таблицу, на которой наглядно представлена как общая картина сформированности игровых навыков в той или иной возрастной группе, так и результаты каждого ребенка. Это позволяет, с одной стороны, оценить работу воспитателей по формированию игровых навыков, а с другой – воспитателю спланировать индивидуально направленную работу с детьми по их формированию.

## Уровень сформированности игровых навыков

Группа \_\_\_\_\_ Дата наблюдения \_\_\_\_\_

Возраст детей от \_\_\_\_ до \_\_\_\_

Воспитатель \_\_\_\_\_

Фамилия, имя ребенка	Возраст ребенка	Распределение ролей	Основ. содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Испол. атрибутики	Испол. рол. речи

Исследователь В.А. Деркунская разработала диагностику изучения игровых позиций дошкольников в играх-драматизациях. Обследование разделено на три части:

### Первая часть

**Цель наблюдения:** изучение актерских, режиссерских, зрительских умений старших дошкольников в играх-драматизациях.

Наблюдение проводится в естественных условиях за самостоятельной игрой-драматизацией детей. Результаты наблюдения фиксируются в таблице знаками «+», «—», фиксируются умения, которые наиболее характерно проявляются у ребенка в процессе игровой деятельности.

Ф.И. ребенка	Структурные компоненты игры-драматизации									Ведущий мотив игры	
	Замысел			Роль			Восприятие				
	И	К	П	П	П	И	В	С	В		

Графа «Замысел» имеет отношение к детям «режиссерского» типа,

что проявляется в наличии таких умений, как:

- интерпретация (И) ребенком привлекательного литературного сюжета, понимание идеи постановки;
- комбинирование замысла (К) – соединение нескольких знакомых литературных сюжетов, придумывание нового для постановки, построение единой сюжетной линии, постепенное наращивание сюжетной линии, логическое перетекание одного сюжета в другой, закономерный финал, описание образов предполагаемой постановки;
- планирование игры (П) – организация спектакля.

Графа «Роль» позволяет определить детей «актерского» типа, у которых:

- принятие роли (П) сопровождается активностью, радостью, интересом;
- передача образа (П) происходит через использование средств выразительности (слова, действия), соответствующих атрибутов;
- возможна импровизация.

Графа «Восприятие» (В) ориентирована на детей, относящихся к «зрительскому» типу. Их основные характеристики:

- внимание (В), ребенок любит смотреть, наблюдать за происходящими событиями в спектакле;
- сопереживание (С), ребенок сочувствует, сопереживает героям спектакля эмоционально реагирует на происходящие события, спектакль в целом;
- воспроизведение впечатлений (В), ребенок выражает свое эмоциональное состояние, настроение любыми доступными средствами детской художественной деятельности (рисунок, слово, движение, игра и др.).

Обратите внимание на ведущий мотив игры-драматизации. Если она возникает из-за замысла, то, очевидно, что ребенок – «режиссер», если из-за роли, то ребенок – «актер», если ведущий мотив – восприятие, то ребенок скорее «зритель». Возможно комбинирование позиций.

Дети, которых условно можно отнести к позиции «художник-оформитель», проявляются через графы «Замысел» и «Роль».

Принципиальным в этом случае будет:

- интерпретация ребенком привлекательного литературного сюжета, понимание идеи постановки, выраженное 0 детских рисунках;
- комбинирование замысла – создание декораций спектакля;
- передача смысла образа литературного персонажа через создание соответствующих игровых атрибутов, костюмов.



С помощью таблицы можно определить, какую позицию занимает ребенок в играх-драматизациях.

## **Вторая часть**

Вторая часть диагностики связана с изучением игровых позиций ребенка в театрализованной деятельности с использованием этюдов и упражнений.

### ***Этюды и упражнения на выявление актерских умений***

1. Ребенку предлагается передать содержание фразы, «считывая» интонацию, с которой звучит данный текст:

- Чудо остров!
- Наша Таня громко плачет...
- Карабас-Барабас
- Первый снег! Ветер! Холодно!

2. Детям предлагается прочесть по тексту с разными интонациями (удивленно, радостно, вопросительно, сердито, ласково, спокойно, равнодушно): «Два щенка, щека к щеке, щиплют щетку в уголке».

3. Пантомимические этюды.

Котята:

- сладко спят;
- просыпаются, лапкой умываются;
- зовут маму;
- пытаются утащить сосиску;
- боятся собаки;
- охотятся.

Покажи:

- как танцует добрая фея на балу у Золушки;
- как злится страшная ведьма на балу у Спящей Красавицы;
- как удивляется черепашка-ниндзя;
- как здоровается Снежная Королева;
- как обижается Винни-Пух;
- как радуется Бэтмен.

4. Этюды на изменения тембра голоса.

Педагог. Киска, как тебя зовут?

Ребенок. Мяу! (Нежно)

Педагог. Стережешь ты мышкут ут?

Ребенок. Мяу! (Утвердительно)

Педагог. Киска, хочешь молока?

Ребенок. Мяу! (С удовлетворением)

Педагог. А в товарищи щенка?

Ребенок. Мяу! Ффф-ррр! (Изобразить: трусливо, пугливо...)

5. Интонационное прочтение стихов-диалогов.

6. Проговаривание скороговорок.

Резиновую Зину купили в магазине,

Резиновую Зину в корзине принесли,

Резиновая Зина упала из корзины,

Резиновая Зина измазалась в грязи.

7. Ритмическое упражнение. Простучать, прохлопать, протопать свое имя: «Та-ня, Та-не-чка, Та-ню-ша, Та-ню-шень-ка».

8. Образные упражнения под музыку Е. Тиличевой «Пляшущий зайчик», Л. Банниковой «Поезд», «Самолет», В. Герчика «Заводная лошадка».

### ***Этюды и упражнения на выявление режиссерских умений***

1. Детям предлагается на основе литературного сюжета или на основе детских песен сочинить сценарий, организовать спектакль (распределить роли между детьми, обосновать свой выбор, провести репетицию).

2. Моделирование ребенком литературных сюжетов по картинкам для постановки спектакля, обсуждения замысла, идеи постановки с дошкольником.

### ***Этюды и упражнения на выявление умений декоратора***

1. Детям предлагается на основе литературного сюжета или на основе детских песен спроектировать декорации, костюмы для спектакля, предложить необходимый игровой реквизит.

2. Обсуждение замысла, идеи постановки с дошкольником в контексте предлагаемых им декораций.

### ***Беседа-игра на выявление зрительских умений***

После просмотра спектакля, игры-драматизации проведите беседу:

– О чем рассказал спектакль? Что ты понял? (На понимание равной мысли произведения.)

– Какой персонаж тебе понравился больше всего? Почему? Какой у него характер? (На понимание характера персонажей.)

– Что ты чувствовал, когда с героем происходили... события? (Конкретно по действию.)

– Хотелось бы тебе что-нибудь изменить в спектакле? Что именно?

– Кто тебе больше всех понравился из актеров спектакля? Почему?

– Нравится ли тебе смотреть спектакль? Почему?

– Расскажи в рисунке (предложите другие средства передачи полученных впечатлений) о спектакле, о том, что ты увидел сейчас.

***Проанализируйте умения детей в соответствии с критериями:***

*Актерские умения*

- понимание эмоционального состояния персонажа и в соответствии с этим выбор адекватных выразительных средств для передачи образа персонажа – голоса, мимики, пантомимики;
  - характер выразительности моторики:
    - ✓ в пантомимике – естественность, скованность, медлительность, порывистость движений;
    - ✓ в мимике – богатство, бедность, вялость, живость проявлений;
    - ✓ в речи – изменение интонации, тона, темпа речи;
1. самостоятельность выполнения задания, отсутствие стереотипных действий.

*Режиссерские умения*

- понимание мотивов поступков героев;
- следование сюжетной линии (установление причинно-следственной связи, понимание последовательности событий);
- распределение ролей, подготовка игровой среды;
- умение руководить сразу несколькими играющими.

*Оформительские умения*

- художественно-изобразительное видение сюжетной линии литературной основы спектакля;
- адекватное отражение сюжетной линии спектакля в декорациях, костюмах, игровых атрибутах, театральном реквизите;
- подготовка игровой среды.

*Зрительские умения*

- умение понимать чужие эмоциональные состояния и проявлять эмпатию к персонажам произведения;
- наличие активной зрительской позиции: выражение мнения по поводу увиденного, наличие отношения к увиденному (понравилось, не понравилось, безразлично).

**Третья часть**

Третья часть диагностики состоит из теста «ЗАРД», предназначенного для педагогов и родителей.

**Цель теста:** изучить мнение родителей, воспитателей о предпочтениях ребенка при выборе игровых позиций.

## Тест «ЗАРД»

Уважаемые педагоги, родители, ответьте на ряд утверждений, используя варианты ответов «да» или «нет».

### Утверждения

1. Чаще ребенок обращает внимание на замысел литературного произведения, его художественную идею.....
2. Чаще ребенок реагирует на героев литературного произведения.....
3. Чаще ребенок обращает внимание на обстановку, место и время развития событий произведения.....
4. Ребенок целостно воспринимает литературное произведение.....
5. Ребенок хорошо понимает эмоциональное состояние героев и интересно интерпретирует образы.....
6. Ребенок любит задавать вопросы о прочитанном произведении.....
7. Ребенок любит рисовать литературные сюжеты, «фантазировать на бумаге».....
8. Ребенок может организовать игру с другими детьми.....
9. Ребенку легче оценить игру другого, чем играть самому.....
10. Ребенок легко создает образы литературных персонажей с помощью декламирования, мимики и пантомимики.....
11. Ребенок легко подбирает необходимые атрибуты и декорации для игры-драматизации.....
12. Ребенок может выразить свое мнение о понравившихся или не понравившихся персонажах.....
13. У ребенка хорошо развито творческое воображение, он тяготеет к импровизациям.....
14. Ребенок обладает лидерскими качествами.....
15. Ребенок хорошо чувствует цвет, форму, стремится выразить свои впечатления о литературном произведении, персонажах произведения на бумаге с их помощью.....
16. Ребенок умеет подсказать и показать другим детям, как и что надо изображать в игре-драматизации.....
17. Ребенок умеет сопереживать игровым персонажам.....
18. Ребенку присущи качества – настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать неудачи, решать конфликты.....

19. У ребенка развиты элементы самоконтроля в театрализованной деятельности (может следовать сюжетной линии, театральную постановку доводит до конца).....

20. У ребенка развиты художественно-изобразительные умения, он хорошо рисует, предпочитает рисование другим видам детской художественной деятельности.....

### **Оценка результатов.**

Ответ «да» оценивается в 1 балл. Баллы суммируются по каждой позиции (актер, режиссер, зритель):

- позиция «режиссер» – ответы «да» на вопросы 1, 8, 14, 1, 18;
- позиция «декоратор» – ответы «да» на вопросы 3, 7, 11, 15, 20;
- позиция «актер» – ответы «да» на вопросы 2, 5, 10, 13, 19;
- позиция «зритель» – ответы «да» на вопросы 4, 6, 9, 12, 17.

В какой позиции получилось наибольшее количество баллов, к той ребенок и имеет наибольшую склонность.

Соотнесите эти результаты с результатами собеседования с ребенком.

## **4.2.Игра как метод диагностики развития детей**

**В диагностике развития детей большое значение имеют игры с правилами.** В этих играх как бы отрабатывается механизм учебной деятельности. В любой дидактической игре, имеющей игровую задачу, которую ребенку надо понять, принять (узнать, каких предметов больше, меньше, убрать лишние, подобрать недостающие, найти одинаковые и т.д.), чтобы ее решить, необходимо выполнить определенные действия (сравнить, проанализировать, измерить, сосчитать и т.д.). Игровое поведение также определяется правилами (нельзя подсматривать за ведущим, задавать некоторые вопросы или произносить определенные слова, нужно точно следовать очередности: «сначала опиши игрушку – потом достань»). С помощью игр с правилами можно выявить у детей наличие произвольного поведения и общения со взрослыми и сверстниками, умение поддерживать внимание, осуществлять элементарный самоконтроль.

Предметом внимания педагога должно стать поведение детей в ситуации принятия решения во время игр с правилами. Опыт показывает, что если педагог приучает ребенка принимать задание в полном объеме, соблюдать его в процессе выполнения и контролировать себя, то быстрее будут выявлены дети с пониженной обученностью и своевременно начата соответствующая коррекционная работа. Важно определить, насколько сознательно ребенок принимает поставленную цель, указания к ее достижению, руководствуется ли объяснениями

педагога, получает ли адекватный цели результат, способен ли оценить его с позиции поставленных требований, как он относится к своей работе и ее результату. Например, для диагностики сформированности контрольно-проверочных умений детям предлагается игра «Контролер». В игре необходимо запомнить ряд требований и правил, затем, ориентируясь на них, совершить контрольно-проверочные действия.

Например, на обувной фабрике нужно подобрать тапочки по парам и разложить их по соответствующим коробкам. Из плотной бумаги вырезаются тапочки разных размеров с разными узорами и перемешиваются между собой. При этом ребенок должен ориентироваться на признаки: размер тапочек, правильный подбор пары, совпадение узоров. В зависимости от степени развития внимания и самоконтроля детей могут быть использованы разные по сложности задания:

- подбор пар осуществляется при конкретных различиях по размерам и узорам;
- подбор пар происходит при незначительных различиях размеров, узора, деталей;
- подбор пар требует детального сравнения элементов узоров, их чередования и т.д.

Количество тапочек постоянно увеличивается от 10 до 20 и более штук. При подборе должны быть непарные, но одинаковые по размеру или узору. Это способствует большей осознанности контрольных действий. После того, как пары подобраны, их следует разложить в соответствующие по размеру коробки (это цветные прямоугольники разных размеров).

Если дети затрудняются в подборе, то педагог, участвующий в игре на равных условиях, демонстрирует рациональный способ сортировки: сначала нужно отобрать тапочки одинаковых размеров, затем из них подобрать пары, сравнить узор и проверить соответствие левой и правой ноги. Особенно тщательно следует сравнивать узоры.

Полезно включать в игру и словесное описание детьми узора на тех тапочках, которые им больше всего понравились. По ходу игры набор тапочек постоянно пополняется, контрольно-проверочные действия усложняются. Серию диагностических занятий для детей предлагает А.З. Зак. Это дидактические игры на определение уровня интеллектуальных способностей: умение анализировать, комбинировать, рассуждать, планировать. Автор предлагает проводить диагностику в начале работы с детьми по развитию способностей и повторную – после курса развивающих занятий, чтобы выявить, у кого из детей развитие происходит более или менее интенсивно, кому из детей необходима коррекционная работа. При использовании игры как метода диагностики, определяется уровень развития детей по следующим показателям: «высокий», «средний», «низкий» или «самостоятельно» (с), «недостаточно самостоятельно» (нс), «не самостоятельно» (н).

При использовании игры с целью диагностики педагогу нужно:

- четко и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры;

- варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать свое поведение в соответствии с изменением игрового содержания;
- осуществлять индивидуально-дифференцированный подход к детям через вариативность игровых заданий и правил.

## Литература

1. Абрамян Л.А. Игра дошкольника /Л.А. Абрамян, Т.В. Антонова, Л.В. Артемова и др.; Под ред. С.Л. Новоселовой. - М.: Просвещение, 2009. - 286 с.
2. Антонова Ю.А. Веселые игры и развлечения для детей и родителей / Ю.А. Антонова. - М.: ООО «Дом 21 век», 2007.- 288с.
3. Белова С. Уроки воспитания для воспитателей / С. Белова // Народное образование. - 2004. - № 3. - С. 102-109.
4. Васильева М.А. Руководство играми детей в дошкольном учреждении: из опыта работы / М.А. Васильева. - М.: Просвещение, 2006. - 112 с.
5. Волосовец Т.В. Организация педагогического процесса в дошкольном образовательном учреждении: практическое пособие для педагогов и воспитателей / Т.В. Волосовец. - М.: ВЛАДОС, 2004. - 232 с.
6. Выготский Л.С. Собр. соч. в 6 т. Т. 1 / Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 2002. - 283 с.
7. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка /Л.С. Выготский // Вопросы психологии. - № 6. - 2006. - С. 62-76.
8. Гогоберидзе А. Г. Теория и методика воспитания детей дошкольного возраста / А.Г. Гогоберидзе. - М.: Издательский центр «Академия», 2005. - 320 с.
9. Гогоберидзе А. Г. Теория и методика воспитания детей дошкольного возраста: учебное пособие для студентов / А.Г. Гогоберидзе, В.А. Деркунская. - 2-е изд., стер. - М.: Академия, 2007. - 316 с.
10. Игра дошкольника / под ред. С.Л. Новоселовой. - М.: Просвещение, 2003. - 286с.
11. Игра и развитие личности дошкольника / НИИ дошкольного воспитания. - М.: Изд-во АПИ, 2003. - 152с.
12. Кошелева А.С. Эмоциональное развитие дошкольника / А.С. Кошелева. - М.: Феникс, 2007. - 200 с.
13. Кравцов Г.Г. Игра как ведущая деятельность и форма организации жизни дошкольника / Г.Г. Кравцов. - М.: Юрайт, 2010. - 288 с.
14. Кузин М.В. Детская психология в вопросах и ответах / М.В. Кузин. - 2-е изд. - Ростов н/Д: Феникс, 2006. - 253 с.
15. Кузнецова Л.В. Занятия, игры, упражнения / Л.В. Кузнецова, М.А. Панфилова. - М.: Сфера, 2002. - 190 с.
16. Леонтьев А.Н. О социальной природе психики человека / А.Н. Леонтьев // Вопросы философии. - 2001. - № 1. - С. 30-42.
17. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры - В 2-х т. Т.1. / А.Н. Леонтьев. - М.: Мысль, 2003. - 456 с.
18. Люблинская А.А. Детская психология / А.А. Люблинская. - М.: Просвещение, 2001. - 338 с.
19. Мамайчук И.И. Развитие ребенка от рождения до семи лет. Методика наблюдения ребенка / И.И. Мамайчук. - СПб., 2008. - 126 с.
20. Михайленко Н.Я. Как играть с ребенком / Н.Я. Михайленко. - М.: Просвещение, 2001. - 136 с.
21. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: В 2 т. Т. 2. - М.: Педагогика, 1989. - 357 с.
22. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей / А.П. Усова. - М.: Слово, 2008. - 312 с.
23. Шашина В.П. Методика игрового общения / В. П. Шашина. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 311 с.



24. Широкова Г.А. Справочник дошкольного психолога / Г.А. Широкова. - М.: «Феникс», 2005. - 456 с.
25. Эльконин Д.Б. Игра: ее место и роль в жизни и развитии детей /Д.Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. - 2006. - № 5. - С. 41-46.
26. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: Владос, 2009. - 360 с.
27. Эльконин Д.Б. Символика игры и ее функции в игре детей / Д.Б. Эльконин // Дошкольное воспитание. - 2006. - № 3. - С. 56-60.

### **Электронные ресурсы**

1. <http://detkivsadu.ru/razvivayushhie-igry-dlya-doshkolyat/>
2. <http://festival.1september.ru/articles/520721/>
3. <http://neuch.ru/referat/41056.html>
4. <http://doshkalenok.ucoz.ru/publ/1-1-0-1>
5. [http://teatrideti.ucoz.ru/load/diagnostika\\_teatralizovannoj\\_deyatelnosti\\_po\\_va\\_derkunskoj/diagnostika\\_izuchenija\\_igrovyykh\\_interesov\\_i\\_predpochtenij\\_starshikh\\_doshkolnikov\\_v\\_igrakh\\_dr\\_amatizacijakh/7-1-0-14](http://teatrideti.ucoz.ru/load/diagnostika_teatralizovannoj_deyatelnosti_po_va_derkunskoj/diagnostika_izuchenija_igrovyykh_interesov_i_predpochtenij_starshikh_doshkolnikov_v_igrakh_dr_amatizacijakh/7-1-0-14)

1. Акулова О. Театрализованные игры // Дошкольное воспитание, 2005, № 4
2. Артамонова О. Предметно-пространственная среда // Дошкольное воспитание. – 1995, № 8.
3. Артемова Л.В. Театрализованные игры дошкольника. – М., 1991.
4. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры детей младшего дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 1979.
5. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1990.
6. Венгер Л.А., Дьяченко О.М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. – М.: Педагогика, 1980.
7. Венгер Л.А., Холмовская В.В. Диагностика умственного развития дошкольников. – М.: Педагогика. 1978.
8. Генов Г.В. Театр для малышей. – М.: Просвещение, 1968
9. Губанова И.Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М.: Мозаика-Синтез, 2006.
10. Дыбина О.В. Образовательная среда в организации самостоятельной деятельности старших дошкольников. М., 2008.
11. Ерофеева Т.И., Павлова Л.Н., Новикова В.П. Математика для дошкольников. – М.: Просвещение, 1992.
12. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. – М.: Просвещение, 1984.
13. Зворыгина Е. Особенности воображения детей в игре // Дошкольное воспитание, 1986, № 12
14. Ивакина И.А. Руководство творческими сюжетно-ролевыми играми. – Пенза, 1980.
15. Игра дошкольника / Под ред. С.Л. Новоселовой. – М., 1989.
16. Каптерев П.Ф. О детских играх и развлечениях. Энциклопедия семейного воспитания и обучения. Выпуск IV.
17. Клименко В.В. Как воспитать вундеркинда. – Санкт-Петербург: Кристалл, 1996.
18. Кравцов Г.Г. Игра как ведущая деятельность дошкольников // Игра в развитии личности дошкольника. – М.: Просвещение, 1990.
19. Литвинова М.А. Детские народные подвижные игры. – М., 1990.
20. Матвеева Л.Г., Выбойщик В.А., Мякушкин Д.Е. Что я могу узнать о своем ребенке? Психологические тесты. – Челябинск: Юж.-Урал. кн. изд-во, 1996.
21. Менджеричкая Д.В. Воспитателю о детской игре. – М.: Просвещение, 1982.
22. Мигунова Е.В. Организация театрализованной деятельности в детском саду. Учебно-методическое пособие. М., 2006
23. Михайленко Н.Я. Игра с правилами в дошкольном возрасте. – М.: Омега, 1994.

24. Михайленко Н.Я. Педагогические проблемы руководства игрой // Дошкольное воспитание. – 1983. – № 5.
25. Михайленко Н.Я. Проблемы дошкольной игры. – М.: Педагогика, 1990.
26. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Педагогические причины игры // Дошкольное воспитание. – 1998. – № 4.
27. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи дошкольников. – М.: Просвещение, 1980.
28. Могилева В.Н. Психофизиологические особенности дошкольника и их учет при работе с компьютером – М., 2008.
29. Новоселова С.Л. Развивающая предметно-игровая среда // Дошкольное воспитание, 1998. – № 4, – № 5.
30. Основы дошкольной педагогики / Под ред. А.В. Запорожца. – М.: Просвещение, 1980.
31. Петровский В.А. Построение развивающей среды в дошкольном учреждении. – М., 1993.
32. Развивающие игры с малышами до трех лет / Составила Т. В. Галанова. – Ярославль: Академия развития: Академия, К: Академия холдинг, 2000.
33. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. – М.: Просвещение. 1987.
34. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. – М., 1992.
35. Степаненкова Э.Я. Подвижные игры как средство гармоничного развития дошкольника. – М., 2001.
36. Столяр А.А. Давайте поиграем. – М.: Просвещение, 1991.
37. Тихеева Е.И. Игры и занятия малых детей. – М.: Просвещение, 1965.
38. Чистякова М.И. Психогимнастика / Под ред. М.И. Буянова. – М.: Просвещение, 1990.