

**Учредитель и издатель**

ООО «АРКТИ»

Генеральный директор *Дрёмин В.Е.*

**Редакционный совет:**

*Алямовская В.Г.,*

*Вифлеемский А.Б.,*

*Денякина Л.М.,*

*Иванова М.А.,*

*Сундукова А.К.,*

*Орлова Э.А.*

**Экспертный совет:**

*Вавилова А.А.,*

*Данилина Т.А.,*

*Казунина И.И.,*

*Шарыбин А.С.*

**Редакция:**

Главный редактор *Урмина И.А.*

Редактор *Алексеева И.С.*

Дизайн и верстка *Мельникова Е.В.*

Корректор *Петрова Ю.В.*

**Отдел рекламы** *Клепова А.А.*

**Отдел реализации** *Вахитова Е.А.*

**Адрес редакции:** 125212, г. Москва,

Головинское шоссе, д. 8, к. 2

**Тел./факс:** (495) 452-29-27

**Тел.:** (495) 742-18-48 (многоканальный)

**E-mail:** [arkty@arkty.ru](mailto:arkty@arkty.ru)

**Адрес в Интернете:** [www.arkty.ru](http://www.arkty.ru)

За содержание рекламных материалов ответственность несут рекламодатели. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов публикуемых материалов. При перепечатке ссылка на журнал «Современный детский сад» обязательна. Присланные рукописи не рецензируются и не возвращаются.

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.

Свидетельство: ПИ № ФС77-26501

от 07 декабря 2006 г.

Подписано в печать 17.09.2007

Формат 70×90<sup>1/16</sup>.

Печать офсетная. Бумага офсетная.

Тираж 5000 экз. Заказ №

Отпечатано в ОАО «Домодедовская типография», г. Домодедово, Каширское ш., д. 4, к. 1

© ООО «АРКТИ», 2007

**Содержание**

**Организация работы ДОУ**

Современные принципы классификации игр .... 2

*Т.А. Данилина*

Дизайн игрового пространства детского сада ..... 5

**Образовательный процесс**

**Наша кафедра**

*Н.М. Крылова*

Детский сад – Дом радости. Программа целостного, комплексного, интегративного подхода к воспитанию дошкольника как индивидуальности (*извлечения*) ..... 10

**Методическая работа**

*Е.И. Касаткина*

Игры-эксперименты ..... 29

*Л.С. Сековец*

Использование игр в работе с детьми с ОНР .... 35

*В.Я. Зедгенидзе*

Стратегии взаимодействия с детьми старшего дошкольного возраста ..... 49

**Контроль и надзор**

*А.С. Шарыбин*

Безопасность игровой площадки в детском саду ..... 55

**Одобрено экспертизой**

*И.И. Казунина*

Оценка игровой продукции в I полугодии 2007 года ..... 61

**Наше наследие**

*Б.П. Никитин*

Развивающие игры (*извлечения*) ..... 70

**Термины и понятия**

Глоссарий ..... 74

*С вопросами по организации предметно-развивающей среды в детском саду, соответствующей современным требованиям разностороннего развития детей, главный редактор журнала Ирина Урмина обратилась к Эльне Александровне Орловой, доктору философских наук, профессору, директору Института социальной и культурной антропологии, и к Ирине Ивановне Казуниной, заместителю генерального директора по научно-методической работе ЗАО «Элти-Кудиц», директору Межрегиональной общественной организации «Объединение независимых экспертов игровой и учебно-методической и электронной продукции для детей».*

## СОВРЕМЕННЫЕ ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ ИГР

**Урмина:** В последние годы дошкольному образованию стали уделять большое внимание, определены требования к его содержанию и методическому обеспечению. Встал вопрос и о создании современной развивающей среды детских садов, одним из элементов которой являются игры и игрушки. Однако в том, что предлагает сегодня российский рынок, трудно разобраться даже специалисту. *Как сегодня определить их соответствие уровню развития ребенка на каждом возрастном этапе?*

**Орлова:** Значимость игры для культурного контекста бесспорна, другой вопрос – соответствие или несоответствие игрового материала функциональным характеристикам игры. Ведь предлагаемый сегодня игровой материал не объясняет, для какого типа игры он предназначен. А это заложено в его технологии, которую определяет производитель и тот, кто реализует игровую продукцию. Педагог не может определить технологию игры, он работает в другом культурном коде. Именно в магазине он должен иметь возможность получить

профессиональную консультацию по выбору игрового материала, соответствию его определенному типу игры. Это относится и к зарубежным игрушкам и играм, которые неизбежно отражают культурные особенности своей страны и нередко просто непонятны в России. К этому всему надо подойти профессионально. Вспомним, например, историю появления куклы Барби. Ведь это была концепция подготовки будущего потребителя! Следует отметить, что одежду для куклы проектировали и шили лучшие дизайнеры, потом появилась мебель, аксессуары, дом – все очень высокого качества, потом приятель Кен, потом подружки. Девочки, вырастая, одевались как Барби, старались сохранить фигуру Барби и т.д. Кто выиграл от этого? И потребители, и производители!

**Казунина:** Хочу отметить, что почти 90% игр и игрушек, которые сегодня продаются в России, импортные, и качество их весьма разное. Непонятным бывает и их предназначение, его просто необходимо разьяснять. Именно поэтому в нашей фирме был организован методический центр,

одной из задач которого является обучение менеджеров, продавцов-консультантов. На совещаниях, проходящих два раза в неделю, они получают информацию о новинках игровой продукции, знакомятся с особенностями игрового материала, его назначением. Мне хотелось бы подчеркнуть, что в момент выбора и приобретения игрового материала и педагоги, и родители нуждаются в квалифицированной помощи (консультации). Наверное, поэтому на наших семинарах рассматриваются вопросы, связанные с особенностями развития детей дошкольного возраста (например, психофизиологическими), нормативно-правовой базой (прежде всего, это знакомство с многообразием действующих программ, требованиями СанПиН и т.д.), историей развития игрушки и многие другие. Сегодня много приходится ездить по России с настоящими просветительскими семинарами, которые проводятся в форме педагогических практикумов, они дают возможность не только услышать, но и увидеть, потрогать игровые образцы, порассуждать. Встречаясь как с педагогами, так и с родителями Екатеринбурга, Башкортостана, Краснодара, Ижевска, Ростова-на-Дону и др. городов России, видишь необыкновенную заинтересованность людей, желание разобраться и обдуманно подойти к вопросу формирования игровой среды.

**Урмина:** Из того, что было сказано, представляется совершенно очевидной необходимость принципиально новой современной классификации игр и игрового материала. *Как это надо делать?*

**Орлова:** Классифицировать игры можно по-разному, в зависимости от контекста. Это делали многие, именно поэтому так много вариантов, и каждый отвечал поставленным задачам. Кроме того, есть

описания того, как пользоваться предлагаемой игровой продукцией, но для чего? Необходимо в первую очередь понять, как функционально ее использовать. Нет контекста. Хотя дизайнеры, оформляющие витрины и интерьер, могут организовать этот контекст уже в магазинах. А что мы нередко видим – ряды мишек, ряды кукол, ряды коробок с играми. Не лучше обстоит дело и с одеждой для детей.

Представляется наиболее целесообразным классифицировать игровой материал или продукцию по социализационным признакам, ведь социализация ребенку необходима для освоения жизненного пространства. Для этого сначала необходимо выделить основные социализационные функции игры, а потом эмпирически разложить *уже имеющийся* игровой материал по функциональным признакам. Например, по функции приобретения практически необходимых навыков или просветительской функции и т.д. Вооружившись такой классификацией, добросовестный отечественный продавец игровой продукции сможет осмысленно ее закупать, руководствуясь не только прямым предназначением, указанным в руководстве, но и расширенным использованием возможностей в другом, российском культурном контексте. А производитель – привлекать специалистов (историков, географов, экологов и т.д.) для разработки новых игр или игрушек либо сознательно, а не по принципу «как понравилось» выбирать образцы из предлагаемых разработчиками-любителями. Научная подоплека, точнее культурная подоплека любой игры должна присутствовать. При этом необходимо сохранять возможность выбора своего варианта игровой ситуации.

**Казунина:** Российский производитель игровой продукции не отвечает за то, что изготовил, его не интересует конечный потребитель и его запросы. Следует упомянуть низкое качество с точки зрения материалов и оформления, и цены, которые значительно выше, чем у продукции азиатского рынка. Получается, что рядовой потребитель скорее купит дешевый товар сомнительного качества, если финансовые возможности не позволяют купить ребенку дорогую игрушку или игру. Другой подход – при комплектации детских садов. Раньше в Министерстве образования России регулярно пересматривался перечень игровой продукции, необходимой для разных видов детских учреждений. Теперь органы управления образованием комплектуют только детские сады – новостройки. Остальные детские сады имеют возможность подобрать игровой материал по своему разумению, но мало кто может в этом помочь профессионально. Вот и получается, что предметно-игровое пространство либо перегружено непонятным набором игровой продукции, либо ее не хватает, либо наблюдается однообразие, я бы сказала, засилье дидактическими играми и игрушками, направленными на обучение (натаскивание) детей. Работая с импортной продукцией, мы пытаемся в русском варианте правил, которые прилагаются к реализуемым нашей фирмой играм, указать их потенциальные возможности, дополнительные варианты игры. Потребитель сам может придумать правила, новое предназначение игры. Понятно, что этого мало.

**Урмина:** Получается, что специалистов, которые знают, какой игровой материал соответствует конкретному функциональному назначению игры, на сегодняшний

день не существует. *Как научиться распознавать, какому типу игры соответствует игровой материал? Кого и каким образом надо учесть?*

**Орлова:** Повышение квалификации для специалистов, т.е. педагогов и воспитателей детских садов, и консультативные пункты для родителей – вот решение проблемы. Программа повышения квалификации должна обязательно содержать концепцию артефакта с выделенными в ней тремя измерениями (технологическим, функциональным и коммуникативным), через которые осуществлять оценку игрового материала, принципы классификации игр по функциональным признакам и методические рекомендации. Понятно, что подобный эксперимент можно проводить на разном уровне подготовки.

**Казунина:** Данный вопрос требует комплексного рассмотрения. Это и система развития игровой отрасли в стране. Отечественные игрушки должны быть разнообразны по своему функциональному назначению с высоким качеством изготовления. Это и продуманная система реализации игровой продукции, прежде всего, наличие специально обученных кадров (менеджеров-консультантов, методистов). Это и особый вид работы с потребителями: педагогами, родителями, нянями, гувернерами, бабушками и дедушками и т.д. Для педагогов нужны курсы повышения квалификации, для родителей, бабушек и дедушек – консультационные пункты. Для нянь, гувернеров, домашних учителей – спецкурсы. Нам необходим единый, понятный для всех классификатор игровой продукции, который позволит проводить мониторинг выпускаемой, завозимой и реализуемой игровой продукции, а также методически грамотно подойти к обозначенному Вами вопросу.

***Для создания условий полноценного развития и воспитания детей в ДОУ необходима правильно организованная предметно-развивающая среда, которую образуют игры, игрушки, игровое, спортивное и коррекционное оборудование, детская мебель.***

***Т.А. Данилина,***

заслуженный учитель России, кандидат педагогических наук,  
заведующая Центром развития ребенка – детским садом № 183 ЮВАО г. Москвы

## **ДИЗАЙН ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ДЕТСКОГО САДА**

Образовательная среда дошкольных образовательных учреждений (далее – ДОУ) целиком и полностью предназначена и приспособлена для детей, причем ее нельзя оценить чисто количественными показателями или реконструировать нормативно. Одна и та же образовательная среда может быть оптимальной для развития на одном возрастном этапе или при одних индивидуальных особенностях ребенка и препятствовать эффективному развитию в другом возрасте или при других индивидуально-личностных особенностях. В домашних условиях, наоборот, большинство предметов и помещений предназначено для взрослых. Преимущественная ориентация домашней среды на взрослых, а не на детей приводит к тому, что ребенок осваивает ее не сразу, а постепенно – в процессе своего развития и накопления жизненного опыта. Таким образом, «мир для них» (взрослых) он постепенно и частями превращает в «мир для себя». Следовательно, своеобразие домашней обстановки (с позиций ребенка) заключается в своей неполной открытости: многие ее вещи и даже целые помещения как бы хранят в себе до поры до времени какие-то непонятные для ребенка смыслы (тайны), которые он должен постепенно постигнуть.

Образовательная среда ДОУ должна включать традиционные и инновацион-

ные компоненты и соответствовать возрастным особенностям и возможностям детей. Среда как предметное, природное и социальное окружение, в котором живет и развивается ребенок, является одним из важнейших факторов формирования личности ребенка. «Среда воспитывает человека... Путь к правильному воспитанию лежит через организацию среды» (Л.С. Выготский). С.Т. Шацкий и Л.К. Шлегер понимали среду как условие жизни детей, для улучшения которой необходимы совместные усилия семьи и детского сада. Е.А. Флерина подчеркивала, что включение ребенка в преобразование окружающей обстановки является фактором формирования творческой активности ребенка, способствует развитию воображения. Основные принципы построения развивающей среды в ДОУ обозначены в концепции построения развивающей среды под редакцией В.А. Петровского, Л.М. Клариной, Л.А. Смывиной, Л.П. Стрелковой. Согласно данной концепции построение развивающей среды в ДОУ любого типа определяется особенностями личностно ориентированной системы воспитания. Важнейшим условием развития творческой личности ребенка является создание такой развивающей среды, которая, во-первых, обеспечивает возможность совместной деятельности детей и, во-вторых, станет основой

проявления индивидуального творчества каждого ребенка. Такая среда обеспечивает активность детей в разных видах деятельности, направленных на коррекцию отклонений и развитие всех сфер психики.

Проектирование среды должно ориентироваться на следующих принципах:

- дистанции, позиции при взаимодействии;
- активности, самостоятельности, творчества;
- стабильности – динамичности;
- комплексирования и гибкого зонирования;
- эмоциогенности, индивидуальной комфортности и эмоционального благополучия детей и взрослых;
- сочетания привычных и неординарных элементов в эстетической организации среды;
- принцип открытости – закрытости;
- принцип учета половых и возрастных различий детей.

В процессе продуктивной и игровой деятельности создаются условия для нравственно-эстетического и креативного развития детей. Игровая деятельность помогает ребенку проявлять способности, легко адаптироваться к условиям ДОУ и конструктивно взаимодействовать с другими детьми. Пространственно-игровая среда для каждой возрастной группы организуется с учетом возраста, способностей и уровня развития детей, имеет свой интерьер с постепенным усложнением познавательной и эстетической информативности и предоставляет каждому ребенку автономность для реализации склонностей и фантазий.

Интерьер ДОУ в основном состоит из целого ряда групповых ячеек, однотипных по своему планировочному решению. Многократно повторяясь, групповые ячейки не должны утомлять однообразием моно-

тонности. Переходя в следующую группу, ребенок должен открывать для себя новый мир с новыми игровыми возможностями и обновленной в функциональном и эстетическом отношении средой. Решение интерьеров групповых ячеек для каждого возраста детей должно существенно отличаться между собой и соответствовать интересам детей, обусловленным их возрастными потребностями, особенностями развития и характером их ведущей деятельности.

Разнообразие игровой и функциональной деятельности детей на ограниченных площадях групповых ячеек ДОУ требует определенной трансформации среды и используемого оборудования, причем среда должна рассматриваться не только как фактор функциональной необходимости, но и как важный элемент художественного преобразования интерьера. В интерьерах игровых – столовых и групповых не рекомендуется применять постоянные декоративно-изобразительные средства. Эстетическое воздействие этих помещений на детей определяется в первую очередь элементами материальной культуры, в т.ч. изделиями дизайна и прикладного искусства. В этих помещениях следует предусмотреть места для портретов и картин, средства для сменной экспозиции на стенах – штанги, кронштейны, крючки. Материалы, конструкции и внешний вид элементов, предназначенных для экспозиции и информации, должны быть простыми, без украшений. Обязательным условием является обеспечение зрительной связи – возможности для педагога наблюдать за детьми.

Следует учесть, что яркая, разнообразная окраска мебели раздражает детей, поэтому она должна быть однотонной, деревянной, отделанной светлым лаком, а цветовые акценты должны быть в игрушках, строительном материале и т.д., убираю-



щихся из поля зрения. Различные игрушки, игры, инструменты, функциональное оборудование, представляющие собой предметное окружение ребенка, осуществляют связь ребенка со средой и являются элементами этой среды.

Мебель-игрушка не заключает в себе конкретного образа, но она подвижна, не фиксирует статичные позы и своей динамичностью активизирует развитие двига-

тельных навыков у детей. Трансформация мебели в игрушку и обратный процесс происходит при ее перевертывании. Каждая из сторон представляет собой новое поле деятельности и заранее заложенную игровую ситуацию, хотя фантазия ребенка иногда развивается в совсем неожиданном направлении.

Крупноразмерная игрушка представляет собой цельный объем или набор



крупных элементов и отличается от мебели-игрушки и мебели-конструктора конкретной образностью. С помощью таких игрушек ребенок строит свой собственный мир, определяет границы своих владений в соответствии со своим масштабом. Одновременно такая игрушка, будучи крупным скульптурным объемом, является одним из средств декоративного оформления и пластического решения интерьера. Например, красивая и забавная змея может быть игрушкой или использоваться для создания ландшафтной композиции зоны отдыха. Надувная оболочка диаметром 40 см одета в яркий трикотажный чехол, который на открытом воздухе может быть заменен чехлом из синтетического водоотталкивающего материала. Гибкость и переплетения змеи постоянно создают новые и новые ситуации. На змее можно сидеть, лежать. Благодаря оригинальному решению меняется традиционное представление о пресмыкающемся, связанное с опасностью и гадливостью, и змея превращается в симпатичного и забавного друга.

Исходя из лично ориентированной модели взаимодействия взрослого и ребенка и с опорой на ведущий вид детской деятельности – игру, в нашем Центре развития ребенка и строилось все развивающее пространство. На стадии проектирования и строительства здания нам представилась возможность внести изменения в проект и сделать перепланировку некоторых площадей. Так у нас появилась детская столовая, театральная гостиная, комплекс развивающего обучения, отдельное помещение для групп кратковременного пребывания, экологический холл «Подводный мир», игротека, интеллект-клуб и другие дополнительные помещения. Также удалось согласовать вопрос нетрадиционной окраски стен, лестничных маршей и дизайнерское решение линолеумного покрытия коридоров.

Эстетическая развивающая среда групп создавалась как фактор формирования в растущем человеке добра и красоты, поэтому мы обратились к услугам дизайнера по интерьеру. В каждом помещении удалось создать общее дизайнерское ре-



шение стен, мебели, оформления окон. Окраска всех поверхностей (стен, потолков, пола) выбиралась с учетом рекомендаций психолога, в основном это спокойные, хорошо сочетающиеся тона; гармоничной выглядит окраска стен разными цветами (например, одна стена желтая, другая – салатовая и т.д.) или разными тонами одного выбранного цвета. Расстановка мебели в группах осуществлялась с обеспечением условной изолированности между элементами игровой зоны (принцип «Вижу, но не мешаю»). Для предоставления детям возможности самостоятельно менять игровую среду, в ней присутствуют многофункциональные, легко трансформируемые элементы (поролоновые модули, надувные элементы, ширмы высотой 75–80 см, низкие устойчивые скамеечки и проч.). Содержание среды в равной степени отражает интересы как девочек, так и мальчиков, для этого определен оптимальный количественный и качественный состав игрушек, происходит своевременное изменение предметно-игровой среды (внесение новых атрибутов, игр, игрушек, игрового оборудования).

Среда групповых комнат создавалась с учетом основных требований по реализуемым комплексным программам, тем не менее каждая группа имеет «свое лицо», они не похожи друг на друга – это и разные шкафы в раздевалных комнатах, информационные стенды для родителей, и выставки детских работ, оформленные воспитателями с хорошим вкусом, использование подвижных аэромодулей для обозначения зон в группах, и многое другое.

В результате такого подхода и совместных усилий педагогов, специалистов, дизайнеров и родителей в настоящее время наш детский сад стал домом для детей, где царит атмосфера уюта и тепла, созидания и творчества.



# Наша кафедра

*Н.М. Крылова*

## ДЕТСКИЙ САД – ДОМ РАДОСТИ

**Программа целостного, комплексного, интегративного подхода к воспитанию дошкольника как индивидуальности<sup>1</sup>**  
(извлечения)

ПРИЛОЖЕНИЕ

### Методические комментарии к Программе

#### **Игра как деятельность, форма и средство развития и саморазвития индивидуальности**

Содержание данного раздела создавалось на основе отечественной теории игры (Д.Б. Эльконин, А.П. Усова, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Хайленко и др.), а также философии игры (С.И. Гессен), социологии игры (С.И. Ладенко), опыта (В.Т. Иванова) и авторского понимания (Н.М. Крылова).

Повседневная жизнь воспитанника в «Детском саду – Доме радости» насыщена различными видами детской деятельности, среди которых игровая занимает ведущее место. Игра – особый вид деятельности ребенка: возникает по его потребности, и каждый ее компонент ценен сам по себе. В игре особенно активно формируется психика ребенка, подготавливается переход на новую возрастную ступень. Она дает возможность в воображаемой ситуации осуществлять любые привлекательные для человека действия, ролевые функции, включаться в разнообразные события, а также

одновременно переживать ощущение своей свободы, своего могущества, эмоционального комфорта.

Ребенок учится игре в каждом из семи ее видов (сюжетно-ролевая, строительная, театральная, дидактическая, подвижная, музыкальная, игра-забава). Когда воспитанник овладевает игрой на уровне самостоятельности, она превращается из предмета познания в его самодеятельность – творческую форму самовыражения индивидуальностью своей неповторимости. Наиболее благоприятные условия для развития индивидуальности создаются в игровых коллективах. Овладение игрой на уровне самодеятельности открывает воспитанникам возможность играть и рядом, не мешая друг другу (в младших группах), и коллективно (уже в средней группе), начиная с совместного определения замысла, который обозначается графическими моделями (сначала воспитателем, а потом и старшим дошкольником – в сюжетно-ролевых, театральных играх), схемами (в строительно-конструктив-

<sup>1</sup> Крылова Н.М. Детский сад – Дом радости. Программа целостного, комплексного, интегративного подхода к воспитанию дошкольника как индивидуальности. – Пермь: Книжный мир, 2005.

ных играх), формулировкой правил (в дидактических, подвижных играх). Таким образом, игра обладает огромными возможностями для формирования «детского общества» (А.П. Усова).

Мастерство воспитателя – в том, что он и творец, и организатор детской игры. Поэтому технология «Детский сад – Дом радости» предлагает рецепты организации игры, но лишь регулятивные принципы, в направлении которых программная игра должна быть организована каждый раз по-новому, творчески. Следовательно, главная задача педагога – овладеть правильной организацией игры как самостоятельности ребенка:

*во-первых*, ее нужно организовывать так, чтобы в игре (в каждом ее виде) предчувствовался будущий урок – нравственный идеал, соответствующий общечеловеческим ценностям. Однако эта цель должна быть поставлена воспитателем только перед собой как организатором игры, ребенок даже и не подозревает ее как свою цель;

*во-вторых*, педагог должен содействовать обогащению и самодельному накоплению ребенком представлений об образцах для подражания (героях, на которых он хотел бы быть похожим). Создание в воображении этого образа и станет содержанием его игры (люди разных профессий и отношения между ними, литературные герои и их взаимоотношения, спортсмены, игроки интеллектуальных игр, артисты и т.д.);

*в-третьих*, организуя игру, педагог продумывает средства игры (роль, атрибуты, игровое пространство). Если материал (средства) детской игры будет негибким, жестким в своем механическом постоянстве, то игра будет только забавой, времяпровождением, но не образовательной деятельностью (С.И. Гессен). Рост личности

ребенка требует, чтобы материал его игр позволял предъявлять его деятельности задачи, постепенно все более усложняющиеся и самостоятельно разрешаемые. А для этого он должен быть достаточно простым и вместе с тем гибким, могущим быть по желанию усложняемым и упрощаемым;

*в-четвертых*, для воспитателя как организатора и творца детской игры каждый из ее видов – это лаборатория познания своего воспитанника и возможность при умелом руководстве содействовать коррекции его личности.

Прежде всего, интерес для изучения личности ребенка представляют выбор и исполнение им роли как обозначения специфики поведения в каждом виде игры (в сюжетно-ролевой, строительной, театральной, дидактической, подвижной, музыкальной есть разные роли). Потребность и возможность совершать поступки – выбирать вариант поведения изображаемого персонажа – делает для игрока значимым участие в каждом варианте образа (мамы, артиста – исполнителя сказки, архитектора, ведущего или участника игры с правилами и т.д.), а также и в многократном проигрывании одного и того же на протяжении всех лет дошкольного детства. Это стремление показывает, что ребенок открыл игру (сначала интуитивно, а потом на основе самооценки ее результата) для самопознания и самосовершенствования. Д.Б. Эльконин предлагал различать детские игры по тому, что выделено в качестве основного момента деятельности взрослых, отражаемого в игре. Он отметил, что развитие идет от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность людей, к играм, отражающим отношения между людьми. Вот почему в Технологии проектируется возможность

ребенка проиграть в течение каждого дня все семь видов игр (сюжетно-ролевая, строительно-конструктивная, драматизация, дидактическая, подвижная, музыкальная, игра-забава). Лишение малыша хотя бы одного из них сократит возможности для развития и саморазвития его как индивидуальности;

*в-пятых*, творчество педагога должно быть направлено на организацию каждой игры так, чтобы воспитанник приходил к результату – оценке и самооценке созданного образа (Н.М. Крылова). Тогда, понемногу усложняясь, игра будет постепенно приучать его ставить все более и более отдаленные и устойчивые цели своей деятельности и тем самым, незаметно для ребенка, перейдет в форму саморазвития. Личность ребенка будет расти как в постановке себе более и более устойчивых и отдаленных целей, так и в привычке подчинять свой каприз хотя и незримой, но все усложняющейся дисциплине.

Однако чтобы реализовать такую задачу, важно признать, что правильная организация игры – это принуждение. Взрослый придумывает нравственную задачу для программной игры ребенка. Именно принуждение, неизбежное при организации игры и проявляющееся в подборе материала игры и в общем руководстве ею, будет овеяно дыханием свободы, будет служить свободе (С.И. Гессен).

Необходимо подчеркнуть, что игра, которую задумал педагог для воспитания ребенка, обязательно устремлена к нравственному уроку, ибо, оторвавшись от урока, она становится пустой забавой, способной на короткий срок занять, но не образовать ребенка. При этом игра должна оставаться игрой, иначе, превратившись преждевременно в урок, она вырождается в бездушное и механическое занятие,

повторение того, что показывают старшие. Воспитатель должен провести ребенка между обеими этими крайностями.

### **Сюжетно-ролевая игра**

**В младшей группе** игра – самая любимая и основная деятельность, которая развивается на протяжении всего года от уровня узнавания до уровня самостоятельности и творчества. Игровая деятельность ребенка четвертого года жизни начинает приобретать статус ведущей. С ней связаны основные новообразования дошкольного периода в познавательной, эмоционально-волевой, двигательной сферах. В игре зарождаются и предпосылки новых видов деятельности. Игра переходит от сюжетно-изобразительной к сюжетно-ролевой. Наступает период собственно-ролевой игры, в которой ребенок начинает моделировать знакомые трудовые и социальные отношения. Ведущие сюжеты «Дочки-матери» и «Гости» имеют огромное значение для гуманизации личности ребенка.

*Сюжетно-ролевые игры* привлекают малыша, прежде всего, предметами (кукла, машина, собачка, коляска), с которыми можно действовать (в машине что-то перевозить, куклу покормить, уложить спать, покатать в коляске, собачку вывести погулять и т.д.). Ребенок сначала манипулирует предметом (кладет куклу на кровать, вынимает ее; мешает ложкой в кастрюльке), получая удовольствие от действия с ним. Но постепенно, раскрывая содержание нравственной категории «позаботиться о ком-то», он учится отображать жизнь и деятельность, взаимоотношения взрослого с ребенком, с машиной, с животным в соответствии с нравственным смыслом поступка, обозначаемого игровым воображением. В сюжете игры «Дочки-матери» младший дошкольник выполняет короткую

по фазе деятельность (моет руки кукле и укладывает ее спать), потом дополняет еще фазу (варит еду), потом еще (кормит куклу) и т.д., у него развивается умение связно передавать в игре несколько последовательных эпизодов (кукла моет руки, ест, ложится спать; мама для куклы варит еду и т.д.; папа моет машину, заправляет ее бензином, нагружает груз, перевозит в другое место и т.д.).

Наблюдение за трудом взрослого (семь трудовых процессов няни – помощника воспитателя), рассматривание картинок с отображением заботы о машине, о животных (няни, мамы, шофера, животновода и т.д.) и обозначение результата их деятельности, отношения к своим обязанностям словом «позаботилась» («позаботился») – все это побуждает ребенка к подражанию хорошим поступкам взрослых людей, доброжелательным взаимоотношениям с другими детьми. Поэтому малыши по своей инициативе начинают объединяться (ходить друг к другу в «гости»: хозяин дома готовит для каждого гостя еду, заботливо угощает, а гость со своим ребенком дарит подарки, читает стихи – идет подражание празднованию дня рождения).

Вариативные размеры кукол, машин, других предметов, о которых ребенок может «заботиться», создавая в игре образ мамы, папы, шофера, ставят его каждый раз в нестандартные ситуации. От ребенка требуется ради выполнения взятого на себя нравственного урока интегративное решение разнообразных задач (математических, эстетических, речевых и т.д.). Целенаправленность создания игрового образа обуславливает подбор им предметов для куклы в соответствии с ее размером: постельные принадлежности по длине, ширине «ребенка»; высота конструируемого стола, стула определяется высотой строительного

материала (цилиндр, куб, кирпич); выбор формы столешницы (круглая, овальная, прямоугольная или квадратная) – это уже эмоциональное решение (какая сегодня больше нравится). Именно сознательное обозначение своего отношения к кукле ребенок формулирует в самооценке созданного образа – результате игры («Я вымыл ей руки, она не болеет, я позаботился о дочке, я заботливый папа»).

Если в начале года инициатор и организатор сюжетно-ролевых игр – взрослый, то уже в ноябре инициатива ролевой игры принадлежит малышу, ибо он в выполнении игровых действий достигает уровня самостоятельности. Надо отметить, что мальчики с удовольствием заботятся не только о машинах, но и о куклах, а девочки, в свою очередь, – не только о куклах, но и о машинах.

В первом полугодии малыши в сюжетно-ролевые игры играют рядом, а уже во второй половине они проявляют интерес, внимательное и доброжелательное отношение к игре товарища. У ребенка четвертого года жизни развивается привычка отзываться на просьбу, умение договариваться о том, во что и как играть. Это связано с тем, что *благодаря целенаправленному обучению каждый малыш овладевает данным видом игры на уровне самостоятельности.* Именно самостоятельность сюжетно-ролевой игры приводит к объединению детей в подгруппу и потому происходит по их инициативе переход от игры рядом к игре вместе («Гости»).

**В средней группе** ребенок в сюжетно-ролевой игре начинает моделировать знакомые ему трудовые и общественные отношения. Ведущий сюжет «Дочки-матери» и «Гости» получает расцвет. В первом полугодии каждую неделю Технология ориентирует педагога на поддержку возможности

воспитанников позаботиться о «дочках» и «сыночках», порадовать их праздником посещения гостей.

Параллельно дети учатся играть (в малых подгруппах) новые роли в сюжете «Детский сад», который имеет огромное значение для разностороннего развития личности ребенка. Сначала малыши учатся быть «сотрудниками» – нянями, которые заботятся о том, чтобы «дети хорошо поспали», потом их увлекает другой сюжет – чтобы «дети вкусно и приятно поели», потом – чтобы «дети интересно погуляли на участке детского сада». Количество кукол определяет объем работы «сотрудников» (если длина куклы соответствует размеру одного напольного кирпичика, то их может быть не менее 8–10, если длина требует конструирования кровати из двух кирпичей – 7–8 кукол, если размер еще больше, то 5–6). Далее воспитанники познакомятся с профессией повара. У них появится желание играть в этого умелого человека, который заботится о детях, пока их мамы и папы работают. А затем дети узнают профессию прачки, ее общественное значение, и обязательно появятся желающие создать ее образ в совместной игре. Начиная со второго полугодия они оказываются способными к совместной игре, в которой распределяют между собой роли и понимают, что действие каждого ведет к общему результату – «заботиться о детях в детском саду». Объединение сохраняется в течение месяца, что позволяет каждому ребенку пройти в своей роли от уровня узнавания до уровня творчества.

Каждая игра «Детский сад» – это форма, в которой открывается пласт разных задач:

*первая игра* (уровень А) проходит под непосредственным руководством и с уча-

стием взрослого. Его цель – сконструировать вместе с детьми образ, сюжет игры (содержание взаимоотношений между участниками), определить каждой подгруппе место в пространстве, помочь в подборе атрибутов игры;

*вторая игра* (уровень Б) – взрослый уже в роли наблюдателя, опосредованного участника (роль заведующей детским садом), а перед детьми главная задача – самостоятельно договориться друг с другом о ролевых взаимоотношениях, корректировать свою деятельность с другими. В этой игре могут быть конфликты, когда ребенок путает реальные отношения с игровыми (А.П. Усова), и потому воспитатель – заведующая – наблюдает и в случае необходимости, не нарушая ролевых взаимоотношений, содействует разрешению проблемной ситуации;

*в следующей игре* (уровень В) главным является целеустремленное желание каждого ребенка состояться в той роли, которую он выбрал: так позаботиться о куклах («детях детского сада»), чтобы мог про себя сказать: «Я был умелый, заботливый, такой же, как наша О.Н.» (няня). Завершение игры – самооценка участниками созданных образов и постановка воспитателем новой задачи: открыть другой детский сад, под другим названием.

Открытие «нового детского сада» – это значит, что, *во-первых*, будет введена новая роль – «повар» (может быть 3–4 человека); *во-вторых*, у каждой подгруппы изменится расположение в пространстве; *в-третьих*, произойдет замена содержания деятельности ребенка с прежним набором кукол (те, которые «гуляли», будут, например, «кушать», а те, которые «ели», будут «спать» и т.п.). Это особенно важно для тех участников, которые сохраняют интерес к содержанию деятельности (опять захотят

кормить кукол), но перед ними встанет проблема адаптации к решению задачи в новых условиях (да и другой размер кукол). В-четвертых, объем и содержание ролевой работы сохранится (число кукол не менее 6–10), а количество исполнителей («сотрудников группы») сократится. Это противоречие и придаст азартность игре. Поскольку все подгруппы будут новыми, сохранятся стадии (А, Б, В) развития игры.

В следующем месяце замена ролей произойдет из-за открытия «нового детского сада» и введения образа прачки – еще одного «сотрудника», который заботится о детях. Образуется пять подгрупп, поэтом стадии развития игры те же – А, Б, В.

Конечно, возможна ситуация, когда один и тот же ребенок будет сохранять один и тот же выбор роли (например, укладывать спать), но внутри этой подгруппы при сговоре важно содействовать тому, чтобы ребенок объяснил, что он хочет сделать свое дело лучше, чем в предыдущем варианте, или же заменил содержание своей деятельности (если строил кровати, теперь может выбрать, например, мытье рук или проведение занятия с куклами и т.п.).

Таким образом, игровая деятельность ребенка пятого года жизни, достигая уровня самостоятельности и творчества, становится средством и формой самореализации ребенком себя как индивидуальности.

**В старшей группе** воспитанник уже способен применять в играх все средства игрового замещения, но все чаще слово заменяет игровое действие. Сами игровые действия развертываются, как правило, в точной последовательности, строго воссоздающей реальную логику событий. Воспитанник старшей группы самостоятельно создает игровую обстановку, умеет договариваться и распределять роли.

Все игры, в которые он играл в младшей и средней группе, остаются любимыми («Дочки-матери», «Гости» «Детский сад»), но сюжет изменяется: главное в нем – отношения между людьми (прачка чисто выстирает постельное белье, няня застелит детям кровати, им приятно будет спать. Повар сварит вкусный обед, няня принесет его детям, они съедят и станут здоровыми. Все взрослые сотрудники детского сада позаботились о детях).

Появляется новая тематика игр как отражение системных знаний о труде взрослых («Овощеводы», «Животноводы», «Кондитерская фабрика», «Театр» и др.). В этих темах игр, придуманных технологами (Н.М. Крыловой, В.Т. Ивановой), дети осваивают социальные и нравственные отношения: зависимости людей разных профессий друг от друга, обмен результатами труда. Дети оказываются в реальных проблемных ситуациях, которые очень часто встречаются в жизни взрослых людей. Жизнь в обществе требует умения согласовывать свои действия с другими.

*Пример.* Неуверенная в себе девочка («доярка») обращается к уверенной в себе девочке («корове»):

**Д о я р к а (робко):** Дай, мне, пожалуйста, молока.

**К о р о в а (строптиво):** Не дам тебе молока. Ты мне ласкового слова не сказала, корочки с солью не принесла.

**Д о я р к а (обращается за помощью к воспитателю):** А почему корова мне не дает молока?

**К о р о в а (следом за ней прибежала):** А чего доярка мне ласкового слова не сказала?

**Воспитатель (выслушав обеих, обратилась к «корове», строго):** Корова разговаривать не умеет. Марш в стойло!

*(Та безропотно выполнила приказ, т.е. выполнила правила игры.)*

Воспитатель (*доярке*): Уважаемая доярка, я не могу твоей корове приказать дать молоко. Ты только сама должна ее уговорить. Иди и договаривайся.

Обсуждая после игры качество ролевого поведения, каждый участник дает оценку и самооценку решения ролевых взаимоотношений, ставит задачу совершенствования собственного поведения. Так игра действительно становится школой жизни (А.С. Макаренко). Во второй половине года у детей появляется желание обозначать свои роли костюмами, атрибутами, которые они либо сами подбирают, делают (например, билеты, бинокли, афиши, цветы и т.д. для игры в «театр»), либо просят взрослых (родителей, сотрудников учреждения) создать их. Все ранее сыгранные сюжеты начинают связываться между собой, поэтому для понимания организации этих взаимоотношений появляется необходимость предварительного графического обозначения замысла игры. Сначала графическую модель игры рисует воспитатель при активном участии детей, а потом кто-то из детей, но при активной поддержке воспитателя.

Многие сюжеты, которые раньше инициировались педагогом, теперь становятся самостоятельностью старших воспитанников. Они сами организуют игры с данными сюжетами и вовлекают в них соседей по дому, братьев, сестер (более старшего возраста).

**В подготовительной группе** игра – самостоятельность, но не отдельных детей, так называемых звездочек, а каждого воспитанника группы. Владение игровым поведением в предшествующих группах – основа для коллективной деятельности. Объединение детей в подгруппы и уста-

новление связей между ними для игры превращает участников в «играющий коллектив», в котором осуществляются такие отношения ответственной зависимости, как взаимный контроль, взаимная требовательность и оценка, общественное мнение. Игра создает «зону ближайшего развития» (Л.С. Выготский) для развития личности не только дошкольника – исполнителя роли, но и всех воспитанников группы, участвующих непосредственно в игре или слушающих итоговое обсуждение ее. Даже дети, которые в предыдущих группах избегали новых ролей, предпочитая повторять те, которыми овладели раньше, теперь смело берут их на себя. Взрослый как организатор и творец игры подобен режиссеру театра. Его задача – подобрать репертуар, т.е. позаботиться о содержании игр. Поэтому Технология предлагает расширение тематики игр. С одной стороны, сохраняются прежние, любимые игры («Дочки-матери», «Гости», «Детский сад», «Овощеводы», «Театр» и др.), а с другой – сюжеты поворачиваются новой стороной: «Театр» превращается в «Ярмарку», которая разбудит фантазию ребят в создании и цирка, и карусели, и театра Петрушки, и разных форм торговли различной продукцией и т.д.; привычные с младшей группы автобус, поезд, пароход превращаются в новую форму транспорта – железную дорогу или систему шлюзов на реке, которую шестилетние дети создают с большой выдумкой, и т.д. Воспитанники самостоятельно создают игровую обстановку, договариваются и распределяют роли.

Любой коллектив нуждается в организаторе. Какими бы самостоятельными дети ни были, каждый в отдельности, воспитатель как творец и организатор сюжетно-ролевой игры участвует в ней, но опосредованно, на правах равного партнера

через ролевое поведение (главный устроитель ярмарки, начальник железной дороги, заведующая детским домом и т.д.). Он содействует придумыванию сюжета, сохранению самостоятельности игры, пробуждению игрового творчества ребенка, приведению игры к результату – адекватной самооценке созданного ролевого образа и постановке ребенком перед собой более сложных задач в новой игре. От его умелой организации и творчества зависит, чтобы, например, «ярмарка» не превратилась только в забаву, а «железная дорога» или «шлюзы», наоборот, в техническое исполнение указаний взрослого, в нравственный урок, но без забавы.

### **Строительная игра**

*Строительная игра* – это такая деятельность ребенка, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разных постройках и связанных с ними действиях. Она отличается от конструктивной деятельности своим результатом (З.В. Пиштван, Н.М. Крылова, В.Т. Иванова): постройка не цель, а средство развития игрового образа (в конструировании нужно создать фасад здания, по которому будет узнаваться назначение его – театр, а в строительной игре – фасадная постройка театра лишь средство для создания образа площади, украшающей город).

Строительная игра имеет много общего с сюжетно-ролевой игрой и рассматривается как ее разновидность. У этих видов один источник – окружающая жизнь. Строительство часто возникает в процессе сюжетно-ролевой игры и вызывается ею. Сюжетно-ролевая игра как бы задает цель строительной (для игры в дочки-матери нужна мебель, для развертывания режиссерской игры по сказкам нужно соорудить сказочную деревню и т.п.). Вместе с тем

строительная игра может возникать и как самостоятельная (уже в младшей группе), и уже на ее основе развивается та или иная сюжетно-ролевая, игра-драматизация, режиссерская. Например, дети средней группы строят театр, а потом играют в артистов и зрителей. Сходство сюжетно-ролевых и строительных игр заключается в том, что они объединяют детей на основе общих интересов и развиваются в коллективные.

Развитие строительной игры как самостоятельности дошкольника определяется представлениями ребенка (о назначении зданий, улиц, площадей, набережных и других архитектурных сооружений) и умениями решать конструктивную задачу самостоятельно и творчески. Дети строят разнообразные здания (жилые дома, детские сады, школы, заводы, вокзалы, театры, цирки, для жизни животных – конюшню, хлев, птичник), мосты, стадионы, железные дороги, зоопарки и многое другое. Однако они не только изображают окружающие предметы, постройки, копируя их, но и привносят свой творческий замысел, индивидуальное решение конструктивных задач.

Для строительных игр (на полу и на столе) созданы специальные наборы материалов, включающие разнообразные геометрические тела (кубы, бруски, призмы, цилиндры, конусы, полушария), в них применимы дополнительные (пластины, доски, арки, кольца, трубы и т.д.) и вспомогательные материалы для украшения построек. В детских садах широко используются: крупный строительный набор М.П. Агаповой, настольный материал А.П. Могилевского, конструктор В.П. Поликарпова, строительные тематические наборы «Петербург», «Городок», «Архитектор» и др. Детали в таких наборах представлены в нескольких экземплярах, что дает возможность делать разнообразные постройки.

В строительных играх используются и обычные, чаще всего сюжетно-образные, игрушки (матрешки, деревянные и выполненные из других материалов фигурки сказочных героев). Для строительных игр на улице широко применяются природные материалы (песок, глина, снег, шишки и т.д.).

**В младшей группе** строительная игра как самостоятельная возникает как только малыш овладевает умением строить какое-то сооружение. (Советы по приобщению детей к конструированию даны в разделе о задачах развития конструктивной деятельности.)

Вдохновение для строительной игры ребенок черпает в сюжете, связанном с заботой о ком-то (есть лошадка, о ней надо позаботиться, и тогда ребенок для нее сооружает разные постройки; есть речка, по ней уже идут суда, но жителям деревень, живущим по берегам рек, никак не встретиться, нужно им помочь – строятся мосты). Данная игра будит фантазию малыша в оформлении постройки фонарями, фонтанами, деревьями и т.д. Для эстетического развития ребенка огромное значение имеет подбор материала. Первоначально, и это важно подчеркнуть, дополнительный атрибут как самоделку-сюрприз (фонарь, фонтан и т.п.) создает в присутствии детей воспитатель (из бросового материала – бумаги, фольги, катушки и т.п.). Но затем самоделка должна быть заменена художественно-эстетическим материалом. Именно замена открывает ребенку момент красоты. Кроме того, очень важно, чтобы педагог каждую детскую строительную игру обогащал собственной постройкой, которая недоступна для подражания малышам, но открывает им перспективу развития. Обогащение игры может быть и введением персонажей (жителей). Тогда строительная игра либо получит продолжение (корове

нужен хлев), либо перейдет в режиссерскую или сюжетно-ролевую.

**В средней группе** строительные игры с настольным и напольным строительным материалом становятся любимыми, особенно у мальчиков. Дети строят на основе схемы, созданной авторами или воспитателем, проспекты, набережные, площади, создают пространство, где людям удобно жить, работать и отдыхать (школа, детский сад, больница, театр, вокзал и т.д.), а потом в течение нескольких дней обыгрывают постройку, достраивают или перестраивают ее. Особую тематику строительных игр составляют сказочные деревни, где живут герои сказок «Репка», «Маша и медведь», «Три медведя» и др. Строительные игры – азартная, увлекательнейшая деятельность воспитанника средней группы, в которую он может играть длительно, развивая и обогащая сюжет новыми постройками. Общий замысел объединяет детей в подгруппы, содействует развитию дружеских взаимоотношений между ними. Они легко понимают друг друга, легко включаются в замысел, придуманный другими детьми (схему). Умеют оценивать постройки друг друга. Важно отметить бережное отношение к постройкам, быстрое и дружелюбное исправление случайного разрушения.

**В старшей и подготовительной группах** ребенок, овладев конструированием на уровне самостоятельности и творчества, с удовольствием включается в разнообразные объединения со сверстниками для сооружения города, деревни, отражения связей между ними. Дети предварительно планируют коллективные строительные игры, в которых узнаваемы улицы, проспекты городов. Огромный интерес у детей вызывает строительная игра «Россия», в которой воспитанники фасадными постройками обозначают географическое

расположение страны (например, Волгу, на берегах которой располагается много разных городов, и дети обозначают их фасадными постройками-символами – зданиями, памятниками). В Технологии предлагаются разнообразные сценарные разработки (В.Т. Ивановой) по руководству воспитателем данной деятельностью.

### **Театральная игра (драматизация и режиссерская)**

*Игра-драматизация* как изображение, обозначение героя позитивного или негативного поведения – единственный вид деятельности, который требует от ребенка перевоплощения, т.е. предлагает ему «не быть самим собой», а своими поступками, мимикой, жестами, интонацией обозначить отношение к персонажу, к ситуации (высокий, рослый мальчик изображает маленькую Мышку, а низкого роста хрупкая девочка играет роль Медведя). Эти перевоплощения обогащают палитру поведения ребенка, раскрывают ему психологию людей, подготавливают понимание того, что один и тот же человек может вести себя в разных ситуациях по-разному. В этом виде игры через аллегорию ребенку открывается сложный мир взаимоотношений между людьми. Не может быть однозначных оценок, человек сложен, и герои литературных произведений наглядно в этом убеждают (сегодня ребенок играет Петуха, которого Лиса несет за дальние леса, а на другой день он играет Петуха, который несет косу на плечах, чтобы Лису выгнать из дома Зайчика).

Чаще всего основой игр-драматизаций являются сказки («Репка», «Колобок», «Теремок», «Три медведя», «Потерянное колечко», «Заюшкина избушка» и др.). В сказке образы героев очерчены наиболее ярко, они привлекают детей динамич-

ностью и ясной мотивированностью поступков, действия четко сменяют одно другое. Количество образов в каждой сказке – это варианты возможностей прожить жизнь и изобразить поведение разных героев одной и той же сказки, найти неповторимый рисунок, непохожий на тот, что уже кто-то создавал. Поэтому с помощью игр-драматизаций дети лучше усваивают идейное содержание произведения, логику и последовательность событий, их развитие и причинную обусловленность. Объединенные общими переживаниями участники игры учатся согласованным действиям, умению подчинять свои желания интересам коллектива.

Прекрасный язык сказки, увлекательный сюжет, повторы в тексте, динамика развития действия – все это способствует быстрому ее усвоению. Уже при повторном рассказывании взрослым сказки ребенок достаточно хорошо ее запоминает. В играх-драматизациях используются и стихотворения с диалогами, благодаря которым создается возможность воспроизводить содержание по ролям. Играя, ребенок непосредственно выражает свои чувства в слове, жесте, мимике, интонации.

Для развертывания игр-драматизаций необходимо, *во-первых*, чтобы педагог взял на себя роль режиссера и вызвал у детей как у артистов желание играть в его спектакле. Интерес к литературному произведению самого педагога, его умение пользоваться средствами художественной выразительности при чтении или рассказывании имеет большое значение в развитии игры-драматизации, в усвоении ребенком характерных черт образа и отражении их в роли. Правильный ритм, разнообразные интонации, паузы, некоторые жесты оживляют образы, делают их близкими детям, возбуждают у них желание играть.

*Во-вторых*, играть роль способен только тот, кто знает текст или может импровизировать на основе знания содержания сказки. *В-третьих*, у артиста должны быть знания о реальном поведении животного, которое потом превращается в сказочный образ (например, исполнение ролей в играх «Потерянное колечко», «Сказка о глупом мышонке» и др. подготовит наблюдение за поведением гуся или кошки, рассматривание иллюстраций с изображением данных персонажей в разных сказках). *В-четвертых*, для создания роли необходимо иметь представления о средствах изображения человеком персонажа (варианты походки, мимики, жестов). В игре-драматизации не надо показывать ребенку те или другие выразительные приемы – игра для него должна быть именно игрой, но подготовить ребенка к выразительности образа – задача воспитателя. Этому способствуют пересказы от лица героя, рассматривание иллюстраций к сказкам, мультфильмы, игрушки и скульптура малых форм, народные игрушки, спектакли, показанные профессионалами и взрослыми (родителями, воспитателями), а также и детьми старшего возраста. Очень полезны и упражнения самого ребенка для приобретения личного опыта разных видов импровизации (голосом, мимикой, жестами, позами и т.д.). Для решения этой задачи в группе должны быть зеркала.

Если исходить из понимания, что игдраматизация – это репетиция к спектаклю, то и требования к костюмам изменятся. Для этапа репетиции костюм не нужен, более того, он может мешать. В младшей и средней группах лучше ограничиваться в ежедневных играх «медалью» в форме кулона с изображением персонажа. В старших группах нужно использовать отдельные элементы костюма, характеризующие

отличительные признаки того или иного персонажа (гребешок петушка, хвост лисы, уши зайчика и т.п.). К изготовлению костюмов полезно привлекать самих детей.

Множественно повторяя игру, воспитанники все меньше нуждаются в помощи воспитателя и начинают действовать самостоятельно. Одновременно в ней могут участвовать только несколько человек – подгруппа, поэтому важно, чтобы дети поочередно были ее участниками (первое действие – один состав артистов, а второе, после «антракта», – другой состав артистов; каждый раз новый ребенок играет роль Колобка, Лисы и т.п.).

Развитие *режиссерских игр* тесно переплетено с конструированием, сюжетно-ролевыми играми (С.Л. Новоселова). Дети с удовольствием строят (из настольного и напольного строительного материала) и обыгрывают в форме режиссерской игры (превращают одну и ту же матрешку то в бабушку, то в маму, то в продавца, то в артистку театра и т.п.). В старших группах, например, ребенок рисует и вырезает овощи из бумаги, раскладывает их на грядке и называет себя овощеводом, выращившим богатый урожай. Это не рисование и не ручной труд, а именно режиссерская игра, т.к. ребенок сам придумывает сценарий и сам его воплощает.

В индивидуальной режиссерской игре ребенок чувствует себя свободнее, раскованнее (особенно это важно для замкнутого ребенка). Здесь ему легче показать свои возможности и вместе с тем проявить эмоции по отношению к окружающим, нереализованные притязания. Использование этих игр, наблюдения за ними с диагностической целью своевременно выявить детей, испытывающих эмоциональный дискомфорт, чтобы впоследствии оказать им помощь, создать более благоприятные

условия для нервно-психического развития, оптимизировать отношения с окружающими.

**В младшей группе** ребенок по предложению воспитателя включается в разнообразные имитационные игры, связанные с передачей образов («Медвежата в чаще жили», «Зайка делает зарядку», «Воробышки и автомобиль», «Мой веселый звонкий мяч», «Теремок», «Ладушки» и т.д.). Эти игры (хороводные, подвижные, музыкальные, речевые) как форма, которая побуждает детей через текст имитировать образы, способствуют овладению ребенком разной мимикой, интонацией, управлением своим телом. Показатель успешности работы педагога – инициатива малышей играть в эти игры самостоятельно. Взрослый, демонстрируя разные виды театров, участвуя во всех предлагаемых видах игр, показывая образцы изображения персонажей, содействует накоплению опыта разных видов драматизации.

**В средней группе** театральная игра – важная форма развития у ребенка ведущей способности, необходимой человеку на всю жизнь, – различать обозначаемое и обозначение (Л.А. Венгер). Любая роль – это знак. Поэтому вводятся еженедельные вечера, посвященные разыгрыванию детьми сказок, известных с младшей группы. С одной стороны, данные игры воспроизводятся ребенком на основе подражания увиденному, с другой – благодаря рассматриванию иллюстраций, накоплению знаний о повадках животных, углублению понимания особенностей взаимоотношений между героями у него появляется интерес к поиску индивидуального рисунка выполнения роли. Первая сказка, которая превращается педагогом в «театр», – «Колобок», потом идет «Круть и Верть», и далее по выбору воспитателя,

например, «Потерянное колечко», «Репка» и т.д.

Повышается качество игр-имитаций разных животных и героев литературных произведений. Огромный интерес проявляют дети к элементарным режиссерским играм. Ребенок с удовольствием придумывает и разыгрывает сам сюжеты с игрушками («Как утка спасала утят от лисы» и т.п.).

**В старшей группе** ребенок шестого года жизни экспериментирует с разными видами театров (драматизация, кукольные, теневые и др.). Он воспроизводит здесь типичные действия изображаемого персонажа: это не непосредственное подражание и имитация, а, скорее, свободное творческое построение, которое отталкивается от тех или иных представлений ребенка. Важным для развития игры-драматизации является не только то, ЧТО ребенок изображает, исполняя роль, но и то, КАК это делает, насколько совершенна передача объективного содержания роли (А. Леонтьев).

Участие в театрально-игровой деятельности содействует развитию художественных способностей, дает возможность самоутвердиться, почувствовать свою самооценку. Немаловажно и то, что активное произведение сюжета произведения и взаимоотношений героев в развернутой форме игры-драматизации помогает ребенку лучше понять и глубже ощутить смысл сказки. Возникающее «эмоциональное предвосхищение» также способствует более глубокому восприятию художественного произведения, сопереживанию его персонажам, эмоциональному воплощению роли.

Наряду с совместными сюжетно-ролевыми играми развиваются индивидуальные, а иногда и совместные режиссерские игры с игрушками. Ребенок создает все

более сложные игровые ситуации, иногда со многими участниками, в роли которых выступают игрушки. Характерно, что он либо не берет на себя никакой роли, либо принимает на себя по очереди роли всех персонажей и, регулируя отношения действующих лиц, организует игру как режиссер (С.Л. Новоселова, Е. Гаспарова).

**В подготовительной группе** ребенок еще активнее, чем в старшей, увлекается театральными играми, усложняя и обогащая их в силу того, что становится сложнее и богаче его жизненный и творческий опыт.

### Дидактическая игра

Дидактическая игра одновременно является своеобразной формой обучения, наиболее характерной для детей. Истоки ее в народной педагогике, которая создала много обучающих игр на основе сочетания игры с песней, с движениями.

В дидактической игре содержатся все структурные компоненты, характерные для деятельности: замысел (игровая задача), содержание (знания), средства игры (роли – правила, атрибуты и место действия), игровые действия (поступки, ведущие к выигрышу), результат (самооценка и рефлексия – анализ причин выигрыша или проигрыша).

*Замысел* возникает как игровая задача самого ребенка – это *первый* компонент дидактической игры. Возникновение задачи саморазвития связано с ориентацией ребенка на результат.

*Второй* компонент игры – *содержание*. Успешность игры – в ее результативности, а она зависит, прежде всего, от знаний и умений, поэтому подготовка к игре – это уточнение имеющегося багажа знаний и умений или формирование их.

*Третьим* компонентом игры являются ее *средства* (роли и правила их выполнения, атрибуты).

Роли в игре: ведущий и участники игры. У каждого исполнителя роли есть свои правила. Они имеют обучающий, организующий и дисциплинирующий характер. Обучающие правила помогают раскрывать перед детьми, что и как нужно делать: они соотносятся с игровыми действиями, усиливают их значение, уточняют способ выполнения; организующие правила определяют порядок, последовательность и взаимоотношения детей в игре; дисциплинирующие предупреждают о том, чего делать нельзя и почему. Правила игры определяют характер и способ игровых действий, организуют и направляют поведение детей, взаимоотношения между ними. С помощью правил ребенок в игре учится ориентироваться в изменяющихся обстоятельствах, сдерживать непосредственные желания, проявлять эмоционально-волевое усилие. В результате этого у дошкольника развивается способность управлять своими действиями, соотносить их с действиями других играющих. Вместе с тем, воспитатель должен осторожно пользоваться правилами, не перегружать игру, применять лишь необходимые из них. Введение множества правил, выполнение их детьми по принуждению приводит к отрицательным результатам. Чрезмерное дисциплинирование снижает у дошкольника интерес к игре и даже разрушает ее, а иногда вызывает у игроков хитрые уловки, чтобы избежать выполнения правил.

*Четвертый* компонент – *игровые действия*, поступки, которые совершает каждый участник игры для достижения результата. Они активизируют интерес к дидактической игре. Чем разнообразнее и содержательнее выбор действий, тем интереснее для ребенка сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

*Пятый* компонент дидактической игры – *результат*. Как и в любой деятельности – это самооценка ребенком выполненной роли на основе анализа успешности или проигрыша (Н.М. Крылова).

Каждой дидактической игре нужно учить: лишь при этом условии она приобретает обучающий характер, становится содержательной и приводит к эффективному результату (воспитатель, овладев методическим средством «Лесенка успеха», приведет детей к эффективному результату).

**В младшей группе** широко представлены дидактические игрушки и дидактические игры. В них игровые действия одинаковы для всех участников: это чаще всего одно или два повторяющихся действия. В начале года очень важно научить ребенка играть индивидуально, усложняя для него сравнительно простые задачи: подобрать предметы только по признаку цвета (отбирать и нанизывать на стержни кольца лишь одного цвета, разложить отдельно шарики двух цветов); подобрать предметы по признаку величины (собрать одноцветную башенку из 5–6 колец, уменьшающихся по диаметру; разложить отдельно большие и маленькие шарики одного цвета; собрать разборные игрушки и вкладыши-матрешки, мисочки, яйца, коробки, шары – сначала из 3–4 предметов, потом 5–6 и т.п.); подобрать предметы по сходству – парные картинки. Затем на протяжении года задачи усложняются: нанизывать разноцветные кольца одинакового диаметра, чередуя в определенной последовательности два-три цвета; раскладывать в определенной последовательности одноцветные предметы трех размеров (маленькие, средние, большие). Ребенок учится подбирать предметы по цвету и по величине (большие и маленькие шарики двух-трех цветов); прокатывать шарики через воротца одинаковой с ними

окраски или подходящего размера, например, большой шар – через высокие воротца, маленький – через низкие. Он *любит* собирать башенку из уменьшающихся по размеру разноцветных колец, чередуя в определенной последовательности два-три цвета. В играх с разрезными картинками, изображающими знакомые предметы, сказочные сюжеты, сначала собирает картинку из четырех, затем из шести, восьми и более частей. Играет в настольные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки): составляет мозаики по образцу и замыслу, подбирает предметные картинки к сюжетам (мама накрывает на стол – подберем для нее посуду; куклы собираются гулять – подберем им одежду и проч.). Он учится находить на картинках одинаковые предметы в контурном и цветном их изображении.

Овладение малышами разными видами игр на уровне самостоятельности создает у них возможности для совместных игр в настольно-печатном варианте.

**В средней группе** воспитанника интересует дидактическая игра как форма саморазвития, исследования своих возможностей. Ребенок пятого года жизни отдает предпочтение не индивидуальной, а игре с партнерами, умеет действовать по очереди. Ребенок учится играть по правилам, внимателен к выполнению правил другими играющими. К проигрышу и выигрышу пока относится спокойно, но уже может ради друга схитрить в игре, нарушить правило сознательно. Он пытается дать объективную самооценку полученному в игре результату, замечая неполное соответствие этого результата требованиям. Готов, освоив игру на уровне самостоятельности, обучать сверстника, объясняя и показывая содержание и правила игры, может сочувствовать проигрышу и радоваться выигрышу партнера.

**В старшей и подготовительной группах** игры с правилами (к ним относятся различные по содержанию и педагогической направленности дидактические, досуговые и народные игры) вызывают у ребенка азарт, он увлекается формой соревнования друг с другом. Эти игры очень важны для развития произвольности, внимания, памяти, специальных двигательных и познавательных способностей, усвоения различных знаний.

Игры с готовым содержанием и правилами содержат в себе черты будущей школьной учебной деятельности. В них ребенок должен понять стоящую перед ним задачу (найти правильный путь в лабиринте), осознать игровые правила (соблюдать очередность, учитывать запрещающие сигналы и знаки, продвигаться только по «своим» дорожкам, не произносить запретные слова). Эти игры всегда включают несколько участников, способствуя развитию умения действовать с партнерами. Ребенок легко запоминает правила и действует в их рамках; контролирует свои и чужие действия, усваивает способы регуляции совместной деятельности (например, выбор очередности в игре с помощью считалки, жеребьевки и т.п.), стремится к выигрышу и первенству, учится адекватно переживать удачу и неудачу. В совместных играх с правилами усваиваются многие социальные представления, в том числе о справедливости и несправедливости, формируется адекватная самооценка. Замечено, что выпускники детского сада, умеющие играть в игры с правилами, успешно осваивают учебную программу в школе (Т.И. Бабаева).

### **Подвижная игра**

Подвижные игры с правилами имеют готовое содержание. Решение задач здесь требует определенных движений: поймать мяч, догнать товарища, изобразить самолет и т.д.

Подбор игр с постепенно усложняющимися движениями очень важен для физического развития ребенка, однако было бы большой ошибкой считать подвижную игру только средством физического воспитания: она не менее полезна для умственного и нравственного развития. Чтобы успешно выполнить игровую задачу, ребенку нужно проявить не только ловкость и проворность, но и сообразительность, находчивость, самообладание, выдержку. При этом во многих подвижных играх, как и в творческих, изображаются разные явления жизни, разыгрываются роли, благодаря чему развиваются представления об окружающем, воспитываются интересы, эмоции. Игра требует согласованности действий всех участников, точного выполнения правил, помогает воспитанию коллективных навыков, чувства товарищества. Она способствует и эстетическому воспитанию: в ней воспитывается чувство ритма, понимание красоты движений. Очень важна подвижная игра для ориентировки в пространстве: играя, дети на практике усваивают понятия о направлении (направо, налево, вперед, назад). В подвижных играх осуществляется единство физического, умственного, нравственного воспитания. Они важны для воспитания характера, подчинения чувств воле (П.Ф. Лесгафт).

Подвижные игры занимают ведущее место прежде всего на прогулке. Именно ими начинается и заканчивается деятельность детей на улице каждый день даже после физкультурных и музыкальных занятий, потому что сборы на улицу, одевание утомляют дошкольника, особенно мальчика, ему нужны радость движений, свободный двигательный режим. Выбор игры зависит от времени года, погоды, температуры воздуха. В холодные дни целесообразно начинать прогулку с игр большей подвижности, связанных с бегом, метанием, прыжками.

Веселые и увлекательные игры помогают детям лучше переносить холод. В сырую, дождливую погоду, особенно весной и осенью, следует организовать малоподвижные игры, которые не требуют большого пространства. Игры с прыжками, бегом, метанием, упражнениями в равновесии проводятся в теплые весенние, летние дни и ранней осенью. Во время прогулок могут быть широко использованы бессюжетные народные игры с предметами (бабки, серсо, кольцоброс, кегли). В группах детей старшего дошкольного возраста появляются элементы спортивных игр (волейбол, баскетбол, городки, бадминтон, настольный теннис, футбол, хоккей). В жаркую погоду проводятся игры с водой. Помимо подвижных игр и отдельных упражнений в основных движениях, на прогулке организуются спортивные развлечения, проводятся и физкультурные праздники. Летом это езда на велосипеде, плавание (при наличии бассейна или водоема), зимой – катание на санках, коньках, скольжение на ногах по ледяным дорожкам, ходьба на лыжах.

**В младшей группе** большое значение для физического развития имеют так называемые моторные игрушки. Ребенок с удовольствием самостоятельно занимается с каталками, автомобилями, тележками, конями, велосипедами. Привлекают его и игры, в которых развиваются такие движения, как лазанье, ползание. Дети ходят на четвереньках, изображая животных; взбираются на заборчики, лесенку и спускаются с них; подлезают под воротца, под веревку, натянутую на высоте 40–50 см (игры «Наседка и цыплята», «Не задень веревку» и др.).

Малыши учатся играть с мячами, шарами, развивающими ловкость движений: катать мяч, перекатывать его друг другу, прокатывать через ворота, причем ширина ворот может уменьшаться, а расстояние до цели –

увеличиваться. Интерес вызывает у воспитанников игра, в которой деревянными шарами он может сбивать кегли (игры «Докати мяч», «Мяч по дорожке», «Брось мяч подальше»).

Младшие дети овладевают играми различной степени подвижности, с различным двигательным содержанием, с пособиями и без них, в помещении, на воздухе, в лесу, в поле, с использованием естественных природных условий, в различных формах работы. Важно поддерживать участие детей в играх без принуждения, на основе интереса его к этой деятельности. Детей привлекают разные имитационно-процессуальные игры, а также подвижные игры с несложными правилами по сюжету, с правилами без сюжета. Они учатся самостоятельно объединяться для подвижной игры, соблюдать ее правила (например, одновременно действие начинать, прекращать действие по сигналу воспитателя, действовать поочередно, например, в игре «Чей домик?» по очереди подавать голоса обитателям разных домиков), согласовывать движения, ориентироваться в пространстве: не мешать другим, двигаться до определенного места, в определенном направлении (например, в играх «Мышки и кот», «Поймай комара», «По ровненькой дорожке», «Мяч», «Лягушка»). В подвижных играх развиваются воображение и творчество («Мы, мышки, бегаем тихо-тихо и пищим, мы ищем сыр и сухарики», кружатся снежинки, летят большие и маленькие птицы, веселые и грустные бабочки и т.п.). Дети с удовольствием принимают игровой образ и отражают его в движениях, в разном темпе («Маленькие ножки бегут по дорожке, огромные ноги бредут по дороге»; «Бабочки летают – солнышко сияет, дождик полил – крылышки замочил, трудно лететь – на цветочек нужно сесть»).

### Подвижные игры в младшей группе

*Игры с бегом:* «Бегите ко мне», «Птички и птенчик», «Мыши и кот», «Бегите к флажку», «Лохматый пес», «Найди свой цвет», «Пилоты», «Береги предмет», «Самолеты», «Цветные автомобили», «У медведя во бору», «Птички и кошка», «Найди тару», «Лошадки», «Позвони в колокольчик», «Ловишки», «Трамвай», «Поезд».

*Игры с подпрыгиванием и прыжками:* «По ровненькой дорожке», «Поймай комара», «Воробушки и кот», «С кочки на кочку», «Зайцы и волк», «Лиса в курятнике», «Серый заяк моется».

*Игры с подлезанием и лазаньем:* «Наседка и цыплята», «Мыши в кладовой», «Кролики», «Пастух и стадо», «Перелет птиц», «Котята и щенята», «Обезьянки».

*Игры с бросанием и ловлей:* «Кто бросит дальше мешочек», «Попади в круг», «Подбрось – поймай», «Сбей кеглю», «Мяч через сетку», «Кольцеброс», «Береги предмет».

*Игры на ориентировку в пространстве:* «Найди свое место», «Угадай, кто и где кричит», «Найди, где спрятано», «Найди и промолчи», «Кто ушел?».

Приведенный список игр и упражнений может быть изменен, дополнен.

### Спортивные упражнения в младшей группе

*Катание на санках.* Скатываться с высокой горки; катать друг друга.

*Скольжение.* Скользить по ледяным дорожкам (длина 1–1,5 м, ширина 30 см) с помощью взрослых.

*Ходьба на лыжах.* Надевать и снимать лыжи, ставить их на место; ходить по ровной лыжне ступающим (без палок) и скользящим шагом.

*Катание на трехколесном велосипеде.* Садиться на велосипед, сходить с него,

кататься по прямой, по кругу, делать повороты вправо, влево.

*Подготовка к плаванию (при наличии условий).* Преодолевать страх перед открытой водой, смело купаться, играть и плескаться в мелкой речке, озере, бассейне.

*Игры-закаливания.* Дозированные игры со снегом в помещении и на воздухе, весной – пускание корабликов. Игры в воде и с водой особенно полезны для детей с задержкой в речевом развитии (температура воды в таких случаях более высокая).

**В средней группе** список подвижных игр может и не меняться. Важнее другое: приобретенные умения становятся более качественными. Дети по своей инициативе начинают играть в разные моторные игрушки и в подвижные игры.

### Спортивные упражнения в средней группе

*Катание на санках.* Скатываться с горки; подниматься с санками на горку, тормозить при спуске с нее.

*Скольжение.* Скользить по ледяным дорожкам самостоятельно (длина 1,5–2 м).

*Ходьба на лыжах.* Ходить переменным шагом друг за другом по малопересеченной местности; делать повороты переступанием на месте вправо и влево, кругом в обе стороны. Взбираться на горку ступающим шагом, наискосок, полулелочкой. Самостоятельно брать лыжи и ставить их на место; снимать и надевать, переносить. Проходить на лыжах 0,5–1 км. Играть в игры «Ворота», «Чем дальше, тем лучше» и др.

*Катание на трех- и двухколесном велосипеде.* Ездить по прямой линии, по кругу; делать повороты направо, налево.

*Подготовка к плаванию.* Сидя в воде на мелком месте, выполнять движения вверх и вниз, ходить по дну на руках вперед и

назад (ноги держать горизонтально); приседая, опускаться в воду до подбородка, до глаз, опускаться в воду лицо и выдыхать, опускаться в воду с головой; игры в воде: «Цапли», «Дровосек в воде», «Карусели», «Футбол в воде», «Бегом за мячом», «Покажи пятки», «Катание на кругах».

Приведенный список игр и упражнений может быть изменен, дополнен.

**В старшей группе** у ребенка развивается интерес к подвижным играм разной степени активности, с различным двигательным содержанием, с пособиями и без них. Дети готовы играть и в помещении, и на улице в различных формах работы. У них возникает азарт соревнования, поэтому привлекают *игры с ориентацией на результат* («Змея», «Огородник», «Кошки-мышки», «Перепрыгни гору», «Мяч в домике», «Теремок», «Юрочка»).

### **Подвижные игры в старшей группе**

*Игры с бегом:* «Найди свой цвет», «Пилоты», «Береги предмет», «Самолеты», «Цветные автомобили», «У медведя во бору», «Птички и кошка», «Найти пару», «Лошадки», «Позвони в колокольчик», «Ловишки».

*Игры с прыжками:* «Зайцы и волк», «Лиса в курятнике», «Серый заяк моется».

*Игры с ползанием и лазаньем:* «Пастух и стадо», «Перелет птиц», «Котята и щенята», «Обезьянки».

*Игры с бросанием и ловлей:* «Подбрось – поймай», «Сбей булаву», «Мяч через сетку», «Кольцеброс».

*Игры на ориентировку в пространстве:* «Найди, где спрятано», «Найди и промолчи», «Кто ушел?».

*Игры-закаливания:* дозированные игры со снегом в помещении и на воздухе, весной – пускание корабликов, игры в воде летом.

**В подготовительной группе**, как уже говорилось, главный мотив в подвижных играх – азарт, соревновательность, результат.

### **Подвижные игры в подготовительной группе**

*Игры с элементами спортивного ориентирования:* «С картой в путь», «Если точно идешь, что-то найдешь», «Спрячь предмет и опиши путь к нему» и др.

*Игры с бегом:* «Ловишки», «Уголки», «Охотники и обезьяны», «Парный бег», «Мышеловка», «Мы – веселые ребята», «Сделай фигуру», «Караси и щука», «Хитрая лиса», «Встречные перебежки», «Пустое место», «Затейники», «Бездомный заяц».

*Игры с прыжками:* «Не оставайся на земле», «Кто лучше прыгнет», «Удочка», «С кочки на кочку», «Кто сделает меньше прыжков», «Классы».

*Игры с ползанием и лазаньем:* «Кто скорей до флажка», «Медведь и пчелы», «Пожарные на ученье».

*Игры с метанием:* «Охотники и зайцы», «Брось за флажок», «Попади в обруч», «Сбей мяч», «Сбей кегли», «Мяч водящему», «Школа мяча».

*Игры-эстафеты:* «Эстафета парами», «Пронеси мяч не задев кегли», «Забрось мяч в кольцо».

*Дорожка препятствий*, последовательное выполнение заданий (добежать до препятствия, подлезть под него, пройти по препятствию, сохраняя равновесие; спрыгнуть с препятствия, бегом вернуться на место).

### **Спортивные игры для старшего дошкольника**

Старший дошкольник шестого и седьмого года жизни обучается элементам техники спортивных игр (городки, баскетбол, настольный теннис, бадминтон, ручной мяч, футбол, хоккей на траве, русская лапта),

играм по упрощенным правилам. Для него значимой становится организация игровых товарищеских встреч, а также элементарные соревнования с ровесниками. Часто воспитанники становятся участниками совместных игр со взрослыми («Папа, мама, я – спортивная семья» и др. по аналогии с телевизионными образцами).

Приобщаясь к различным спортивным играм, ребенок овладевает умениями:

*городки* – бросать биты, отведя руку в сторону, занимая правильное исходное положение. Знать несколько фигур. Уметь выбивать городки с кона (5–6 м) и полукона (2–3 м);

*баскетбол* – перебрасывать мяч друг другу двумя руками от груди, тренироваться в ведении мяча правой и левой рукой; забрасывать мяч в корзину двумя руками от груди; осваивать командную игру;

*бадминтон* – отбивать волан ракеткой, направляя его в заданную сторону, играть со взрослыми;

*футбол* – прокатывать мяч правой и левой ногой в заданном направлении, обводить мяч вокруг предметов, закатывать в лунки, ворота; отбивать о стенку несколько раз подряд, передавать ногой друг другу в парах;

*хоккей* – проталкивать шайбу клюшкой в заданном направлении, в ворота, друг другу в парах.

### **Спортивные упражнения для старшего дошкольника**

*Катание на санках.* С горки по двое катать друг друга, поворачивать при спуске с горки, тормозить.

*Скольжение.* Скользить на ногах по ледяным дорожкам после разбега; присесть и снова встать во время скольжения.

*Ходьба на лыжах.* Ходить переменным шагом по пересеченной местности, делать повороты на месте и в движении; взби-

раться на гору «лесенкой», спускаться с нее в низкой стойке, проходить на лыжах в спокойном темпе 1–2 мин; игры «Кто первый повернется», «Слалом», «Подними», «Догони», «Шире шаг», «Не задень», «По следам».

*Катание на двухколесном велосипеде.* Самостоятельно садиться, ездить по прямой, по кругу, делать повороты направо и налево; «восьмеркой».

*Катание на самокате.* Отталкиваясь правой и левой ногой.

*Катание на роликовых коньках.*

*Подготовка к плаванию.* Скользить в воде на груди и спине; выполнять выдох в воду; делать движения ногами вверх-вниз, сидя на мелком месте и лежа, опираясь о дно руками, держась за поручни; разучивать движения руками; плавать вольным способом; игры в воде: «Фонтан», «Море волнуется», «Качели», «Поймай воду», «Волны на море» и т.д.

Ребенок узнает названия выполняемых видов и способов движений, спортивных упражнений, игр, а также особенности техники движений. Он умеет правильно показать то или иное движение по просьбе взрослого. У него развивается творчество в движениях.

### **Игры-забавы**

Само название определяет содержание и направленность их использования. В «Детском саду – Доме радости» необходимо ежедневно баловать ребенка возможностью позабавиться – с помощью воспитателя или самостоятельно. Промышленность выпускает забавные народные игрушки (ходячий бычок, клюющие птички, работающие клоуны, физкультурники на турнике, пляшущие куклы, шарики, мыльные пузыри и др.), заводные, электронные и др. Для самостоятельных игр важно предоставлять детям забавные игрушки, легко приводимые ими в движение.

## Методическая работа

**Е.И. Касаткина,**

кандидат педагогических наук, заведующая кафедрой педагогики и психологии детства Вологодского института развития образования

### ИГРЫ-ЭКСПЕРИМЕНТЫ

Игра, ее событийное и деятельное содержание раскрывается в полной мере в каждом возрастном периоде дошкольного детства, если она выступает в этих как самостоятельная специфическая деятельность ребенка. Однако самостоятельность ребенка в игре – понятие относительное: он может, например, принять игровую задачу от взрослого или сверстника и самостоятельно ее сформулировать, воплотив чужой замысел, а может и сам поставить себе или другим нужную цель (игровую задачу), осуществить свой собственный игровой замысел. Во втором случае игра не только самостоятельная, но и самостоятельная. Самостоятельная же игра может и не быть самостоятельной. В самостоятельной игре ребенок оперирует свободно имеющимися у него знаниями, обобщенным опытом своей деятельности, а в самостоятельной, но не самостоятельной игре он воспроизводит определенную часть этого опыта, соответствующую лишь условиям, заданным воспитателем в форме прямых указаний или так называемого зонирования, т.е. создания игровых уголков под определенную тему игры.

Игра-эксперимент как самостоятельная самостоятельная игра возникает по инициативе ребенка в условиях, которые обеспечивает ему взрослый. Среди игр-экспериментов наиболее распространены:

– игры с игрушками, оптимизирующими эксперимент;

- игры с природным материалом;
- игры – экспериментирования с животными;
- особые игры, в которых ребенок экспериментирует на материале общения с взрослыми и другими детьми;
- современные игры – экспериментирования на основе компьютерных детских игровых и рисованных программ.

#### Игры с игрушками

Создание условий для игр – экспериментов с игрушками требует в первую очередь подбора таких игрушек, которые поддаются разборке, сборке, трансформации, перемещению в различных средах, а также позволяют получить различные эффекты в результате действий с ними.

В играх – экспериментах с игрушкой используются калейдоскопы, устройства для выдувания «мыльных» пузырей, бессюжетные и сюжетные конструкторы и трансформеры («Лего», «Акваплей» и др.), волчок, воздушный змей и др.

#### Игры с природными материалами

Наиболее подходящими для детского экспериментирования является песок, глина, вода, снег и лед и другой природный материал (семена деревьев, кора от бревен, веточки, коряги, мох и т.д.). К этой группе можно отнести также игры с зеркалом, стеклами (безопасными), светом и звуком.

Игры с природными материалами разнообразны, интересны для детей, но весьма ответственны для взрослых, которые создают условия для одних игр и предотвращают от других, тающих опасность в нежелательном экспериментировании. Недопустимы игры с огнем, экологически опасными материалами. Большинство игр – экспериментов с материалами не должно быть самостоятельным, они проводятся под контролем взрослых, лучшая форма контроля – участие в игре, наблюдение, предложение новых «экспериментальных» идей и своевременные и точные ответы на детские вопросы по ходу игры. И еще – нужно искренне сопереживать ребенку, сделавшему свое маленькое открытие.

### **Игры с животными**

Игры с животными сегодня представляются почти нереальным занятием для городского ребенка-дошкольника. Но всем известно, что безопасное общение с животными благотворно влияет на человека, обеспечивая ему психологический комфорт. Исследования и бытовая практика показали, что общение с животными (кошкой, собакой, попугаем и т.д.) создает дополнительный психологический комфорт в семье и может выполнять психотерапевтическую роль, снимая стрессовое состояние, угнетенность и депрессию после болезни или каких-то огорчений. Сущность игр с животными как раз и состоит в эксперименте, позволяющем установить взаимопонимание и веселое общение. Главное в играх с животными – это присутствие при играх взрослого человека. Воспитатель не только охраняет игру от нежелательного поворота событий, но всегда готов дать ребенку необходимые пожелания, сопереживать вместе с ним радость общения – эксперимента – игры с животными. Осо-

бенную ценность игры с животными отмечают психологи в работе с детьми замкнутыми, с проблемами физического и психического развития, детьми-инвалидами.

### **Игры в форме общения**

Изучение традиционных, так называемых семейных игр показывает, что существуют игры-общения, организующие эмоциональный, доверительный, подчас шуточный контакт взрослого с ребенком («Коза рогатая», «Сорока-ворона», «Ку-ку – а вот она!» и т.п.). Эти игры любимы детьми и взрослыми, они нацелены на воспитание различных типов и способов общения, на получение определенного «эмоционального результата». Дети и в раннем и в дошкольном возрасте охотно играют в эти игры с взрослыми и более младшими детьми. Игра-общение по инициативе самих детей может приобретать и характер своеобразного эксперимента. Ребенок прячется, а затем неожиданно выскакивает: подкрадывается и бросается к взрослому, обнимая его, или, наоборот, рыча, как медведь. Ребенок может даже досажать взрослому такой настойчивой без меры игрой. В ходе игры ребенок испытывает взрослого, его реакцию. Эксперимент с прятанием, выпрыгиванием, рычанием нравится детям и может поддерживаться взрослым, но ему необходимо разнообразить реакцию от «Ой, боюсь, боюсь» до «догоню-догоню» и «ой, кто это?», или «пугаться», «сердиться», «радоваться» – этого и ждет от взрослого ребенок, играющий в общение.

### **Компьютерные игры**

Компьютер в детском саду – это новое направление в практике воспитания и обучения, актуальность которого диктуется современными условиями жизни. Интерес

к компьютеру у ребенка огромен и задача взрослых – обратить этот интерес в полезное русло, сделать компьютерные средства (через освоение компьютерной грамотности) привычными, естественными в повседневной жизни детей. В связи с этим возникает необходимость приобщения детей к компьютерному миру как можно раньше, уже в дошкольном возрасте. Из всех действующих дошкольных программ лишь в некоторых уделяется должное внимание введению компьютерных игр в жизнь дошкольников (например, «Истоки» под ред. Л.А. Парамоновой и «Развитие» под ред. Л.А. Венгера).

В компьютерных играх для дошкольников выделяют три вида задач: игровую, дидактическую и задачу управления компьютером. В одних случаях игра связана с решением одной задачи, в других – сразу со всеми. Компьютерные игры, в отличие от других видов игр, позволяют ребенку увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику творчества. Все это ведет уже в дошкольном возрасте к становлению способности объективно оценивать результаты и ход своей собственной деятельности. Необходимо особо подчеркнуть, что от содержания компьютерных игр зависит не только познавательное развитие ребенка, но и физическое и психическое развитие. Поэтому, подбирая компьютерные игры для детей-дошкольников, особое внимание следует обратить на следующее:

- игры должны нести обучающую и развивающую направленность;
- в играх не должно быть насилия и жестокости;
- изображение на экране должно быть четким;
- темп движений – не слишком быстрый.

Играя в компьютерные игры, ребенок учится планировать, прогнозировать ход элементарных событий, у него координируются движения глаз и рук, что в целом содействует становлению произвольного внимания. Ребенок начинает думать, прежде чем делать. Таким образом, компьютерные игры нужны современному ребенку еще и потому, что благодаря формированию основ теоретического мышления обеспечивается интеллектуальная подготовка к обучению в школе.

### **Планирование развития игр-экспериментов**

Каждый из вышеперечисленных видов игры имеет свою специфику и требует создания соответствующей развивающей среды, а также предварительной подготовки и планирования их развития. В рамках педагогического эксперимента в дошкольных образовательных учреждениях (далее – ДОУ) Вологодской области было проведено исследование содержания игр-экспериментов в зависимости от уровня знаний детей и их взаимосвязь с другими типами игр. Педагогическая поддержка игр-экспериментов заключалась в создании предметных условий для их возникновения, особом внимании к познавательным интересам ребенка. Планирование развития игр-экспериментов осуществлялось по следующим основным блокам:

1. Активное познание мира (наблюдение на прогулках, экскурсиях, ознакомление с окружающим миром, познавательная литература, опыты-эксперименты).
2. Обогащение игрового опыта – его могут передавать детям не только взрослые, но и более активные и любознательные дети, а также старшие братья и сестры.
3. Изменение предметно-игровой среды (необходимая смена обстановки, атрибутов,

предметов – заместителей для каждой игры).

4. Активизирующее общение взрослого с детьми (создание условий для самостоятельных игр-экспериментов; создание игровых проблемных ситуаций, побудительные вопросы в беседах с детьми: «Что?», «Зачем?», «Почему?», помогающие установить простейшие связи).

5. Взаимосвязь с другими видами деятельности (развитие потребности детей применять полученные знания в других видах деятельности: рисовании, составлении рассказа; использование навыков, приобретенных в игровой ситуации, в реальной жизни, например, играя в стоматологическую поликлинику, ввести в режим дня чистку зубов и т.д.).

Работа по созданию условий для развития игр-экспериментов и поиска педагогических методов, способствующих актуализации содержания познавательной сферы в этих играх, включала два этапа:

– накопление опыта использования макетов («Мини-озеро», «Огород на окне», «Бумажный город», «Загадочная планета», «Зыбучие пески»), разработанных в ходе эксперимента и изготовленных детьми подготовительной к школе группы в сотрудничестве с педагогами;

– поддержка и укрепление интереса детей к экспериментированию (через организованные опыты и игры-эксперименты), развитие творчества детей.

Особое внимание уделялось планированию комплексного метода руководства развитием игр-экспериментов. Тема изучалась в течение двух-трех недель, в зависимости от интереса и знаний детей, поощрялось самостоятельное исследование предметов, явлений (не опасных для жизни детей). Развитие таких игр обогатило познавательное развитие дошкольников, спо-

собствовало возникновению интереса к явлениям природы, развитию наблюдательности и любознательности. Основными факторами этого были:

– активизирующее воздействие и инициатива взрослых;

– наличие и последовательная реализация образовательной программы по ознакомлению с явлениями окружающего мира;

– организация предметной среды, развивающей любознательность детей, и наличие «исследовательского инструментария», а также объектов экспериментирования.

Было установлено, что игры-экспериментирования по своему познавательному содержанию и мотивации игровых задач, связанных с исследованием и испытанием объекта, актуализируют широкий круг знаний и интересов природно-экологической направленности, что способствует развитию этого вида самостоятельных игр у дошкольников. Приводим пример перспективного планирования комплексного метода руководства развитием игры-экспериментирования по теме «Вода» для детей младшего дошкольного возраста (см. таблицу).

### **Развивающая игровая среда для игр-экспериментов**

1. Образцы материалов в натуральном виде: дерево, ткань, бумага, глина, камень, песок, металл, стекло, а также предметы из этих материалов.

2. Сыпучие материалы: горох, желуди, мелкие камушки, семена бобов, тыквы, подсолнуха и др. Приспособления для пересыпания: совочки, коробочки, пластмассовые баночки, мешочки-корзинки и др. мерные емкости.

3. Наборы плотно закрытых флаконов для различения и узнавания запахов.

4. Весы, термометры, линейки, лупы, магниты, часы, календари, мерки-эталоны.

Опыты, эксперименты		Самостоятельная игра			
Активное познание мира через систему занятий		Обогащение игрового опыта. Создание игровых и проблемных ситуаций	Изменение предметно-игровой среды в групповых минилабораториях	Активизирующее общение взрослого с ребенком	Взаимосвязь игр-экспериментов с другими видами деятельности
I неделя	Тема: «Волшебная вода». Задача: освоение навыков экспериментирования. Развитие представлений о свойствах воды. Эксперимент: воду можно подкрашивать, получая разные цвета и оттенки. Где видели цветную воду? Эксперимент: «Цветные капельки»	Задача: продолжить исследование цветной воды. Опустить в нее бумагу, рассмотреть, какой она станет. Эксперимент: раздувание на бумаге через соломинку цветного пятна. Что получилось?	Стаканчики с водой, краски. Кусочки разной бумаги. Трубочки для коктейля, листы светлой бумаги	Вопросы: что случится, если бумагу опустить в цветную воду, какой она стала, почему? Попробуй подуть через трубочку на капельку воды. Что заметил? На что похоже?	Познавательное занятие: «Кто живет в воде?». Подвижные игры-превращения «Мы – чайки, рыбы, гуси». ИЗО: смешивание красок, рисование в свободное время (кистью). Дома: используя варенье, сделать разноцветную воду
II неделя	Тема: «Лед – тоже вода». Задача: дать представление о льде как состоянии воды. Эксперимент: замораживание подкрашенной воды в формах, замораживание узоров из камешков, бусинок	Задача: «Освобождение из плена». Размораживание разными способами замороженных во льду маленьких игрушек. Эксперимент: формирование знаний о льде	Формочки с замороженными во льду предметами. Банка с теплой водой, ложечки для доставания предметов из воды	Посмотри на льдинки: что заметил? Как помочь игрушке? Попробуй положить на батарею льдинку. Давай польем горячей водой на лед	Наблюдение на прогулке: «Лед». Где видели? Какой он? Как заливают ледяную горку? Чтение стихотворений С. Махорина «Первый мороз», «Ледяные цветы», «Речка зимой». Зимние забавы на льду
III неделя	Тема: «Мыльные пузыри». Задача: закрепить знания о свойствах пены. Эксперимент: пускание мыльных пузырей с помощью соломинок, трубочек и др.	Задача: «У кого пена выше и пышней» – выдувание пузырей. Самостоятельное экспериментирование: «Что держится на поверхности пены?»	Пластмассовые стаканчики с мыльным раствором, трубочки. Бумага, перышки	Где видел пену? Как она получилась? Положи перышко на пену, потом кусочек бумаги. Что лучше держится?	«Праздник мыльного пузыря». Участие в хозяйственно-бытовом труде группы. Познавательное занятие: «Где встречали воду». Чтение стихотворения Б. Заходера «Где течет река»

Продолжение

Опыты, эксперименты		Самостоятельная игра			
Активное познание мира через систему занятий		Обогащение игрового опыта. Создание игровых и проблемных ситуаций	Изменение предметно-игровой среды в групповых минилабораториях	Активизирующее общение взрослого с ребенком	Взаимосвязь игр-экспериментов с другими видами деятельности
IV неделя	Тема: «Что растворяется в воде, а что нет?» Задача: дать представление о растворимости и нерастворимости веществ в воде. Эксперимент: опускать в воду вещества и предметы, классифицируя их, делать выводы	Задача: развивать навыки экспериментирования: Положить в воду речной песок и рассмотреть. Проблемный вопрос: «Что не растворяется в воде?»	Стаканчики с водой (8–10 шт.). Коробочки с речным и сахарным песком. Ложечки для размещения. Различные предметы и вещества	Как ты думаешь, что случится с сахарным и речным песком в воде? Почему вода сладкая? А куда исчез сахарный песок?	Наблюдение «Сосульки» (где появляются, почему). «Сладкий чай» – час чаепития с сахаром или вареньем (растворимость сахара). Оформление альбома «Где живет вода»

5. Мелкие предметы и игрушки для развития тактильных ощущений. («Чудесный мешочек»).

6. Дощечки с наклеенными материалами, резко отличающимися по тактильному восприятию.

7. Водоплавающие игрушки: животные, птицы, корабли, лодки, парусники, плоты (из различных материалов, готовые и игрушки-самоделки).

8. Инструменты: сачки, удочки, лопатки, совки.

9. Бросовый материал: мешки, пробки, гвозди, дощечки, пенопласт.

10. Технические игрушки с «секретом»: заводные игрушки, телефоны, конструкторы, трансформирующиеся игрушки, разнообразные простейшие часы и др.

11. Ленты, тесемки, веревочки, палочки, реечки, необходимые для восприятия и сравнения размеров и проведения игр.

12. Дидактический материал: игрушки (посуда, транспорт, мебель, орудия, животные, мозаики, конструкторы, кубики-вкладыши, разрезные картинки).

13. Природный материал: сухие листья, цветы, желуди, камни, земля, шишки, песок, глина, мелкая галька, ракушки, а также приспособления для экспериментирования по выращиванию рассады, проращиванию различного рода семян и луковок (поддоны, горшки, лейки, деревянные ящики и др.).

14. Дидактические игрушки с характерными признаками цвета, формы, величины, объема и т.п.

15. Наборы образцов различных тканей, лент, мотки и катушки ниток.

16. Звучащие игрушки: молоточки, бубны, музыкальные инструменты, шумовые коробочки и баночки, колокольчики, различного рода предметы для развития слухового анализатора.

**Л.С. Сековец,**

доктор педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой коррекционной педагогики и специальной психологии НИРО

## РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОНР

Коррекционно-восстановительная работа, которая проводится в дошкольных образовательных учреждениях (далее – ДООУ), решение различных задач по исправлению речевых недостатков и развитию психических функций у детей с общим недоразвитием речи (ОНР) осуществляется гораздо эффективнее в игровой форме. Отмечено, что в игровой форме процесс мышления протекает быстрее, новый учебный материал усваивается прочнее, запоминается легче. Поэтому в работе логопеда и воспитателей особое внимание следует уделять так называемым речевым играм: использовать для развития коммуникативных способностей детей, расширения их активного словаря, практического усвоения функций словоизменения и словообразования, формирования связного высказывания и т.д. Отличительная черта речевых игр – использование специально подобранных слов, выражений и синтаксических конструкций для достижения той или иной цели в условиях «кооперативно-соревновательного» типа общения. В таком случае любая игра, с помощью которой логопед или воспитатель развивает лексико-грамматическую сторону речи детей, диалогическую, объяснительную и доказательную речь, автоматизирует правильное звукопроизношение, готовит к звукологовому анализу и т.д., может называться речевой. К речевым играм следует отнести: оригинальные авторские игры; подвижные игры с речевым сопровождением; русские народные игры, национальные игры других народов; игры хороводные, дидактические,

шуточные, словесные, настольно-печатные; игры в слова, звуки и буквы; игры-драматизации, игры-потешки с пальчиками; диалоги как речевые сценки, разыгрываемые детьми, и др. Наилучший образец использования речевых игр в логопедической работе с детьми с ФФН дается в учебном пособии В.И. Селиверстова (отбор известных игр, переработка содержания, изменение методики, систематизация, примеры многоцелевого назначения). Аналогичный подход к использованию речевых игр возможен и для занятий с детьми с ОНР. Но для удобства работы требуется систематизация игр по лексико-тематическим циклам.

Из-за ограниченности речевых средств общения у детей не следует придерживаться возрастного принципа отбора – на первом году обучения можно использовать даже игры для самых маленьких. Главное – доступность речевого материала и включенность игры в лексико-тематический цикл.

### Особенности проведения речевых игр

1. До того как дети начнут играть в ту или иную речевую игру, необходимо провести с ними ряд игровых упражнений (как бы подготовить их к игре). Например, заранее рассмотреть игровое поле, карточки, фишки, картинки и т.д. проверить, все ли картинки и предметы знакомы им, трудные слова проговорить по слогам со всеми детьми и т.д.

2. Каждую речевую игру необходимо проводить многократно. Чтобы у детей сохранялся интерес к игре, начинать нужно

с упрощенного варианта, затем постепенно усложнять игру введением новых правил, занимательных сценок, различных ограничений, включением чистоговорок, использованием классического приема – отнимания и выкупа фантов и т.д.

3. Литературный текст той или иной речевой игры вводить в активную речь детей последовательно:

а) сначала текст полностью проговаривает воспитатель;

б) затем включаются дети и проговаривают только один звук или звукоподражание, слог, слово, фразу;

в) дети произносят полный текст.

4. В некоторых случаях текст игры можно адаптировать к речевым возможностям детей. Но ни в коем случае нельзя этого делать с произведениями классиков, с русскими народными потешками и считалками.

5. В дидактических, словесных и других играх необходимо всегда предъявлять речевой образец и следить за проговариванием окончаний, за соблюдением вопросительной интонации.

6. В массовой группе излишняя драматизация подвижных игр считается методической ошибкой. Но если подвижная игра проводится как речевая и в речевой группе, то ее следует драматизировать и насыщать речевым материалом.

7. Сюжетно-ролевые игры с детьми с ОНР проводятся как речевые. Помимо обычного для массовых групп комплексного руководства (ознакомление с окружающим в сочетании с активными действиями, обогащение предметной игровой среды, активизирующее общение с детьми, расширение арсенала способов решения игровой ситуации), необходимо планировать и проводить словарную работу для предстоящей игры, тренировать навыки

диалогической, речи, обрабатывать слова сложной слоговой структуры, вопросительные и повелительные интонации, навыки словообразования и т.д.

8. При выборе водящего необходимо учитывать психофизические и речевые возможности, личностные и характерологические особенности каждого ребенка. Воспитатель должен уметь назначить на роль водящего нужного ему ребенка, которому, по его мнению, следует приобрести этот опыт именно в данный момент и в данной игре. С этой целью можно использовать следующие приемы:

– прямое назначение конкретного ребенка, обоснованное для всех остальных (но не злоупотреблять данным приемом);

– различные традиционные считалки, но с нужным эффектом (заранее просчитывать, чтобы последнее слово указывало на конкретного ребенка; или незаметно для окружающих «передергивать» слова и ритм движения руки, как это делают иногда увлекающиеся дети);

– «волшебная палочка» (воспитатель с «закрытыми» глазами касается палочкой нужного ему ребенка);

– своеобразный конкурс (кто лучше всех покажет, как передвигается мышка, тот и будет водящим);

– вопрос-обращение к самым нетерпеливым («Кого ты сегодня предлагаешь выбрать водящим?»);

– неизменное правило группы: тот, кто лучше всех выполняет игровые действия или решает игровую задачу, становится водящим (а не тот, кто пойман или допустил ошибку, как это заведено во всех общепризнанных играх; это позволяет предупредить так называемые поддавки и небрежное выполнение игровой задачи).

9. Использовать в играх различные «выручалочки», вносящие элемент зани-

мательности и дополнительную речевую насыщенность (пойманных и выбывших из игры дети выручают самыми различными способами – стихами-диалогами, чистоговорками, скороговорками, любыми словесными упражнениями).

Многие речевые игры относятся к ряду игр с правилами: конкретные правила или четко сформулированы и выделены в них, или логично вытекают из содержания (описания) игры. Развитие игр по правилам, по общепринятому мнению специалистов, имеет решающее значение для формирования предпосылок учебной деятельности в дошкольном возрасте (Е.Е. Кравцова).

Существуют и общедидактические правила организации и проведения игр с детьми дошкольного возраста. Они описаны в методических пособиях: руководство дидактическими и настольно-печатными играми – в сборнике «Игра дошкольника»; правила проведения словесных игр – в пособии А.К. Бондаренко; правила организации интеллектуальных игр – в книге Б.П. Никитина; правила проведения подвижных игр, игр-забав и развлечений – в книге Е.М. Минскина; организация свободных игр – в книге Е.И. Тихеевой.

Принимая во внимание все общедидактические правила организации и проведения игр, в специальной речевой группе для детей с ОНР следует выделить специфические правила:

1. Использовать самые различные игры в коррекционно-восстановительной работе с детьми, естественно и гармонично включая их во все возможные жизненные и учебные ситуации в течение дня.

2. Ежедневно проводить игру с речевым сопровождением перед первым занятием.

3. При планировании и проведении игр с речевыми целями ориентироваться на

тематическую разверстку и перспективный план.

4. В организационный и адаптационный период в начале учебного года, когда идет работа по формированию детского коллектива, в больших количествах проводить игры с ярко выраженным ритмом (хороводные игры, игры с пением, игры с речевым сопровождением в кругу).

5. На первом году обучения во всех играх ведущая роль принадлежит воспитателю: он объясняет правила игры, следит за их выполнением, предъявляет речевой образец, организует диалог, следит за интонациями и падежными окончаниями, обучает речевым стереотипам и т.д.

6. Организатор игры не должен злоупотреблять исправлениями речи детей при ее проведении, устойчивые ошибки фиксируются и отрабатываются на занятиях и во всевозможных специально организованных ситуациях.

7. При проведении игр учитывать возможные особенности поведения детей с речевыми расстройствами.

8. В группе должен быть дифференцированный перечень игр для детей возбужденных, импульсивных, расторможенных и для детей медлительных, быстро утомляющихся, с низкой переключаемостью внимания; набор физкультурминуток и считалок.

### **Развитие связной речи**

*Лексика.* Игры, в которых есть литературный текст, развивают художественный вкус ребенка, его язык. «Каждое словесное произведение, усвоенное памятью ребенка, обогащает словесный фонд, формирующий его собственную речь». В игровых текстах часто встречаются незнакомые детям слова. Появляется повод к совместному обсуждению, уточнению, объяснению непонятных слов и к побуждению детей самим

задавать вопросы по тексту игры. Игры, в которых дети взаимодействуют с игровым полем, карточками, фишками, картинками, предметами и игрушками, обогащают активный словарный запас. «Ребенок приходит в частое повторное общение, вследствие чего они [слова] легко воспринимаются, запечатлеваются в памяти». Во многих играх, особенно словесных, от детей требуется активный поиск, активное употребление слов по заданным признакам (антоним, омоним, родственное слово и т.д.). Так в речевых играх естественно, интересно, увлекательно проходит работа по обогащению и активизации словаря детей, по уточнению незнакомых слов и выражений, по актуализации точных по смыслу слов в заданном контексте.

*Грамматика.* Усвоение грамматического строя происходит постепенно, путем подражания, в процессе разнообразной речевой практики. Во всех речевых играх педагог дает речевой образец, а дети ему подражают. Но сила подражания в игре подпитывается симпатиями, влечениями, неподдельным интересом, разнообразными переживаниями и играет огромную роль в развитии языкового чутья у детей: умения прислушиваться к речи окружающих, тонко реагировать на оттенки звучания слов, заимствовать способы словоизменения и словообразования.

Многие речевые игры построены на диалоге: вопросы водящего требуют от участников игры использования в ответах разных частей речи, употребленных в той или иной грамматической форме, умения правильно расставить логические ударения, пользоваться предложениями различной конструкции. Таким образом, в речевых играх дети на практике овладевают функцией словоизменения и словообразования.

*Связная речь.* Все речевые игры обусловлены правилами. Толковое, обстоятельное, повторное разъяснение детям правил игры, совместное с ними обсуждение условий ее проведения – уже путь к развитию их языка. Речевые игры определяют содержание речи детей, полезно иногда предлагать всему коллективу сообща рассказывать о том, как проводится та или иная игра, предлагать кому-либо толково изложить правила игры товарищам, с ней еще незнакомым. «Сила воображения и способность подражать развиты в детях в высшей степени. Если вы хотите заставить их усвоить что-либо, старайтесь заставить их действовать в определенном, желаемом направлении. Ребенок поет – и при этом учится петь; рисует, лепит – и развивает свои сенсорные способности; воспроизводит слышанную им сказку – и учится беглой, правильной устной речи; играет в речевые игры – и совершенствует свою речь во всех направлениях. Речевые игры способствуют систематизации знаний и представлений детей об окружающем, обогащению их словаря, активизации восприятия и понимания речи, определяют ее содержание, формируют навык грамматически правильной, связной речи и помогают ее развитию.

Популярные и любимые детьми подвижные игры без литературного текста можно и нужно использовать в работе по лексическим темам. Например, игра «Пятнашки»: играющие выбирают водящего – пятнашку. Все разбегаются по площадке, а пятнашка их ловит. Тот, кого пятнашка коснется рукой, становится пятнашкой.

Вариант речевой игры «Пятнашки»: дети встают в круг, педагог говорит: «Слетелись на заснеженную полянку разные зимующие птицы. Стали знакомиться друг с другом».

– Я – сорока, а ты кто? – обращается он к рядом стоящему ребенку.

Дети подхватывают и по очереди называют себя: «Я – галка, а ты кто?» – «Я – снегирь, а ты кто?» И т.д. (Синица, дятел, воробей, голубь, клест, свиристель...)

Педагог продолжает:

– Познакомились птицы и решили в «Пятнашки» поиграть...

Далее используется первоначальный вариант игры.

*Усложнения:*

«Пятнашки с именем». Пятнашка не пятнает того, кто вовремя назвал себя, например: «Я – сорока», «Я – галка» и т.д.

«Пятнашки – ноги от земли». Играющий может спастись от пятнашки, если встанет на какой-либо предмет. А впоследствии еще и будет сообщать: «Сорока на ветке», «Галка на заборе», «Воробей на перилах», «Голубь на крыше», «Синица на трубе».

«Пятнашки с домом». По краям площадки рисуются два круга, это гнезда. Преследуемый может спастись от пятнашки в гнезде, так как в границах круга пятнать нельзя. А впоследствии будет хвастливо заявлять: «Сорока в гнезде», «Ворона в гнезде», «Голубь в гнезде» и т.д.

«Пятнашки с друзьями». Пятнашка не может запятнать того игрока, который в минуту опасности возьмется за руки с другим играющим. Впоследствии они могут сообщать: «Сорока с вороной», «Голубь с галкой» и т.д.

«Пятнашки с лентами». Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке. Пятнашка, догоняя убегающего, вытягивает у него ленту. В конце игры все, кто потерял ленточку, выкупают ее, читая загадку про свою птицу, или потешку, или называя глаголы (каркает, воркует, тенькает, стучит, кричит, свиристит, летает, клюет и т.д.).

Аналогичным способом можно активизировать словарь в игре «Пятнашки» по темам: «Домашние животные», «Дикие животные», «Насекомые», «Детеныши животных».

## **Тема: «ЗНАКОМСТВО С ДРУГОМ»**

### **А ты кто?**

*Цель:* активизировать в речи детей имена и фамилии (свои и товарищей).

*Описание игры:* дети стоят по кругу. Педагог дает образец: правой рукой показывает на себя и говорит: «Я – Света». Затем плавным жестом показывает на рядом стоящего ребенка и спрашивает: «А ты?» Тот, к кому обратились, подхватывает: «Я – Таня» – и по цепочке передает следующему: «А ты?» – «Я – Вова, а ты?» – «Я – Денис, а ты?» и т.д.

*Усложнения:*

– К имени добавляется фамилия: «Я – Света Соломина, а ты?» – «Я – Таня Прокофьева, а ты?» и т.д.

– Имена называются ласково: «Я – Светонька, а ты?» – «Я – Танечка, а ты?» и т.д.

– К предложенной конструкции добавляется вопросительное местоимение: «Я – Света Соломина, а ты кто?» – «Я – Таня Прокофьева, а ты кто?» и т.д.

### **Волшебная палочка**

*Цели:* развивать зрительное внимание; активизировать в речи детей имена и фамилии товарищей.

*Описание игры:* в гости к детям приходит Петрушка и говорит: «Ребята, я молчу, вы молчите, и волшебная палочка молчит. Но как только палочка дотронется до кого-нибудь из вас, сразу же зазвучит его имя. Вы все дружно произносите его ясно и громко». Петрушка касается палочкой детей, а все хором произносят соответствующее имя (в дальнейшем – имя и фамилию).

### Ласковые имена

*Цель:* практическое усвоение словообразования с помощью уменьшительно-ласкательных суффиксов.

*Описание игры:* дети водят хоровод, поют:

Хоровод водили, ласковые были,  
В кружок вызывали, имя называли.  
Выйди, Леночка (Вовочка...), в кружок,  
Возьми, Леночка, флажок.

Потом поочередно передают флажок друг другу, называя каждого ласковым именем.

Дидактическое упражнение «Ласковые имена» – дать ласковые имена всем детям в группе: Аня – Анечка, Вова – Вовочка, Таня – Танечка и т.д.

### Улиточка

*Цели:* узнать товарища по голосу; развитие слухового внимания.

*Описание игры:* водящий (улиточка) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих спрашивает, проговаривая последнюю строчку в стихотворении:

Улиточка, улиточка,  
Высунь-ка рога,  
Дам тебе я сахару,  
Кусочек пирога.  
Угадай, кто я.

Тот, чей голос «улиточка» узнала, сам становится ею, и игра продолжается.

*Усложнение:* играющие спрашивают, изменяя голос.

### Угадай, чей голосок

*Цели:* узнать товарища по голосу; развитие слухового внимания, координации движений.

*Описание игры:* играющие сидят на стульчиках. Водящий стоит в центре и закрывает глаза. Педагог, не называя имени,

указывает рукой на кого-нибудь из играющих. Тот произносит имя стоящего в центре. Водящий должен узнать, кто назвал его. Если ответ правильный, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если ответ ошибочный, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается.

*Вариант игры:* педагог предлагает детям разбежаться по группе (по площадке). По сигналу «Бегите в круг» дети занимают свои места в кругу. Водящий остается в центре круга. Дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты загадку отгадай,  
Кто позвал тебя, узнай!

Игра повторяется несколько раз.

*Вариант игры:* дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребенок с мишкой. Педагог предлагает одному из ребят позвать мишку. Водящий должен угадать, чей это голос. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

### Кто подошел?

*Цели:* активизировать в речи детей знание имен и фамилий товарищей; развивать слуховое внимание.

*Описание игры:* дети стоят (или сидят на стульчиках) полукругом. У водящего завязаны глаза, он стоит на некотором расстоянии от детей. К нему подходят по очереди товарищи и называют водящего по имени и фамилии. Водящий должен отгадать, кто к нему подходил, и назвать его имя и фамилию.

*Усложнение:* к водящему подходят сразу три товарища и по очереди называют его. Если из трех он узнал двоих, то считается победителем, и его сменяет тот, кого называли первым.

### **Вот так позы!**

*Цели:* развивать зрительное внимание и память; закреплять знание имен и фамилий товарищей.

*Описание игры:* дети стоят в ряд. Перед ними стоит водящий. Педагог назначает 3 детей (позднее 4–5), и они на 40–50 с принимают какую-либо позу. Водящий смотрит на них внимательно и запоминает. Через 40–50 с все дети спокойно стоят, а водящий копирует позу каждого, называя при этом имя и фамилию товарища.

### **Угадай, кого не стало**

*Цели:* развивать зрительное и слуховое внимание; практическое усвоение словоизменения (родительный падеж существительных единственного числа).

*Описание игры:* дети стоят в кругу. Водящий уходит за пределы комнаты или закрывает глаза. Кто-либо из детей выходит из круга и прячется. Водящий должен угадать, кого не стало. Если он затрудняется, то кто-нибудь из детей шепотом помогает ему. Если ответ водящего правильный, на его место встает тот, кто прятался и кого назвали. Если же ответ неверный, то игра повторяется, но из круга прятаться выходит другой ребенок.

В период знакомства детей друг с другом во всех играх, где требуется выбрать водящего, рекомендуется чаще использовать считалку:

Раз, два, три, четыре, пять –  
Коля (Люда, Света...) будет начинать.

### **Тема: «ЗНАКОМСТВО С ГРУППОЙ, УЧАСТКОМ, ПОМЕЩЕНИЯМИ ДОУ»**

#### **Где был Петя?**

*Цели:* развивать речевой слух; уметь показывать то, о чем просит педагог (или о чем рассказывает педагог).

*Описание игры:* воспитатель вносит куклу (мальчика Петю) и говорит: «Сегодня к нам в детский сад пришел новый мальчик. Его зовут Петя. Давайте все вместе покажем ему помещения группы». Дети вместе с педагогом обходят помещения (раздевальную, игровую, умывальную, спальню, кабинет логопеда и т.д.). В каждой комнате воспитатель отчетливо произносит: «Это раздевальная. Тут дети раздеваются (или одеваются)», «Это игровая. Тут дети играют (и занимаются)», «Это умывальная. Тут дети умываются» и т.д.

#### *Усложнения:*

– Педагог не только называет помещения группы, но и просит детей показывать то, что там находится. Например, в раздевальной: «Вова, покажи свой шкаф. Вова в шкаф вешает одежду», «Ира, покажи сушильный шкаф. В сушильном шкафу Ира сушит варежки и обувь».

– Дети не обходят помещения, а по описанию педагога называют: «Это раздевальная», «Это спальня». (Если детям трудно произносить такие слова, то они могут показывать соответствующие картинки).

– По такой же схеме педагог знакомит детей с помещениями детского сада (с музыкальным залом, спортивным залом, бассейном, медицинским кабинетом, зимним садом и т.д.): сначала во время неоднократного обхода педагог сам называет то или иное помещение и определяет его назначение («Это музыкальный зал. Тут дети поют, танцуют и слушают музыку»); затем дети по описанию узнают и называют (или показывают соответствующие картинки).

#### **Кто где работает?**

*Цель:* активизировать в речи детей названия помещений детского сада, имена и отчества сотрудников (тех, кто непосредственно работает с детьми).

*Описание игры:* дети сидят на стульчиках. Воспитатель сообщает: «Сегодня мальчик Петя хочет, чтобы вы проверили, как он запомнил названия помещений в детском саду и тех, кто там работает. Итак, вы называете помещения, а Петя называет имя и отчество сотрудников детского сада».

Дети:	Петя:
Музыкальный зал.	Галина Федоровна.
Спортивный зал.	Юрий Николаевич.
Бассейн.	Тамара Викторовна.
И т.д.	

Если дети затрудняются назвать помещения детского сада, то могут показать соответствующие картинки или фотографии.

*Вариант игры:* Петя называет и одновременно показывает картинки или фотографии помещения, а дети вспоминают имена и отчества тех, кто там работает.

### Поручения

*Цели:* развивать слуховое внимание; закрепить умение ориентироваться в групповых помещениях.

*Описание игры:* дети сидят полукругом на стульчиках. В центре стоит стол, на нем лежат различные предметы: расческа, шарф, чашка и т.д. Воспитатель шепотом дает несложные поручения детям: «Саша, отнеси расческу в умывальную», «Положи шарф на полку, Петя», «Света, отнеси чашку в посудную, поставь на поднос». И т.д.

### Куда бежать?

*Цели:* развивать слуховое внимание; закрепить умение ориентироваться на участке.

*Описание игры:* воспитатель стоит в центре полукруга детей и шепотом говорит: «Раз, два, три, к... (ориентиру) беги!». Ориентиром может быть дерево, горка, песочница, веранда, скамейка и т.д. Кто первым прибежит, тот становится ведущим.

## Тема: «НАШЕ ТЕЛО»

### Вы будете показывать, а я называть

*Цели:* привлечь внимание детей к своему телу; учить соотносить жест и слово.

*Описание игры:* дети стоят по кругу. Воспитатель говорит: «Каждый из вас по очереди будет показывать на себе часть тела, а я буду называть ее. Будьте внимательны! Повторяться нельзя. Раз, два, три, четыре, пять, Света будет начинать».

*Усложнения:*

- Педагог намеренно путает названия частей тела, дети дружно поправляют его.
- Педагог показывает на себе части тела, дети хором называют их.
- Педагог показывает на себе части тела, дети называют их по цепочке, вразбивку.

### Испорченный телефон

*Цели:* развивать слуховое внимание, восприятие и самоконтроль; активизировать в речи детей названия частей тела.

*Описание игры:* дети сидят на стульчиках. Воспитатель шепотом (на ушко) говорит первому сидящему слово-название какой-либо части тела. Дети по очереди шепотом передают это слово. Последний, принявший это слово, выходит, встает лицом к детям и показывает соответствующую часть тела на себе. Если показывает правильно, значит, телефон работает исправно. Если неправильно, то ведущий выясняет, кто испортил телефон, и отправляет «нарушителя» в конец цепочки.

### Воробушек

*Цели:* развивать чувство ритма и выразительность пантомимических движений; активизировать в речи названия частей тела.

*Описание игры:* дети встают в круг. Посередине круга сидит «воробушек». Дети идут по кругу и поют:

У воробушка головушка болела.

Ох как болела, ох как болела!

(«Воробушек» берется обеими руками за голову и качает ею, показывая, что у него болит голова.)

У воробушка спинушка болела.

Ох как болела, ох как болела!

(«Воробушек» держится руками за спину и раскачивается.)

У воробушка рученька болела.

Ох как болела, ох как болела!

(«Воробушек» берет одну руку в другую и качает ее.)

У воробушка ноженька болела.

Ох как болела, ох как болела!

(«Воробушек» встает, поглаживает больную ногу, ходит прихрамывая.)

Уж как стал воробей приседати.

Ох приседати, ох приседати!

(«Воробушек» приседает.)

Захотел воробей поплясати.

Ну поплясати, ну поплясати!

(Стоящие в кругу хлопают в ладоши, «воробей» пляшет.)

### Один – много

*Цели:* практическое усвоение образования множественного числа существительных в именительном падеже; активизировать в речи названия частей тела (сначала однотипные окончания, затем вперемежку).

*Описание игры:* дети стоят в кругу, в центре круга – воспитатель. Он по очереди бросает мяч детям и называет часть тела в единственном числе; дети возвращают мяч и называют часть тела во множественном числе.

Порядок использования слов:

– окончание *-ы* (зуб – зубы, волос – волосы, живот – животы, нос – носы, палец –

пальцы, губа – губы, спина – спины, голова – головы, ресница – ресницы; нельзя использовать трудные случаи словоизменения: лоб – лбы, рот – рты, ухо – уши);

– окончание *-и* (щека – щеки, нога – ноги, пятка – пятки, рука – руки, ладонь – ладони, локоть – локти, ноготь – ногти и т.д.);

– окончание *-а* (глаз – глаза, бок – бока, туловище – туловища, тело – тела, бедро – бедра).

*Усложнение:* образование мн. ч. существительных в род. п. Сначала воспитатель использует слова с однотипными окончаниями, затем – вперемежку;

– окончания *-ов, -ев* (много языков, зубов, носов, животов, кулаков, подбородков, затылков и т.д.);

– нулевое окончание (много рук, ног, глаз, щек, ресниц, век, плеч, волос и т.д.);

– окончание *-ей* (много ногтей, локтей, ушей, ступней, шей, ладоней).

*Примечание.* Игру можно проводить с мячом только тогда, когда дети научатся ловить и подавать мяч. При отсутствии навыка владения мячом можно использовать «волшебную палочку».

### Что у вас?

*Цели:* практическое усвоение мн. ч. существительных; активизировать в речи названия частей тела.

*Описание игры:* дети сидят полукругом на стульчиках. Педагог показывает на себе ту или иную часть тела и говорит: «У меня голова, а у вас?» Дети дружно хором отвечают: «Головы». Позднее могут отвечать фразой: «У нас головы».

### Кто больше назовет?

*Цели:* называть мелкие части тела по месту их расположения на крупных; уметь ориентироваться на себе и от себя.

*Описание игры:* дети сидят полукругом. Водящий называет (или показывает на картинке) крупную часть тела, а дети перечисляют на ней мелкие части. Например: *рука – ладонь, пальцы, кулак, ногти, мизинец, локоть* и т.д. За каждое названное слово ребенок получает фант. Кто больше набрал фантов, тот выиграл.

*Усложнение:* что бывает левое? Что бывает правое?

– Перечислять все подряд (*левое ухо, левая нога, левый бок...*).

– Перечислять с установкой (*левое – ухо, плечо, колено, веко... левая – рука, нога, щека, пятка, ладонь... левый – бок, кулак, глаз, локоть, висок...*).

За ошибки в согласовании водящий забирает фант; в конце игры каждый ребенок выручает фант, выполняя какое-либо задание: например, поднять левую руку вверх; закрыть правое ухо правой ладонью и т.д.

### **Ручки в стороны**

*Цели:* иллюстрировать каждую строчку текста соответствующим движением; учить ориентироваться на себе и от себя.

*Описание игры:* дети стоят стайкой и выполняют движения в соответствии с текстом:

- Ручки в стороны, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки вперед, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки вверх, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки влево, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки вправо, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки назад, в кулачок, разжимай и на бочок.
- Ручки вниз, в кулачок, разжимай и на бочок.

*Усложнение:* ориентироваться на названные части тела.

Ручки за голову, в кулачок, разжимай и на бочок.

Ручки на плечи, в кулачок, разжимай и на бочок.

Ручки к щекам, в кулачок, разжимай и на бочок.

И т.д.

### **По ровненькой дорожке**

*Цель:* выполнять движения в соответствии с декламируемым текстом.

*Описание игры:* дети выполняют движения стайкой, или в шеренге, или в кругу.

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке

Шагают наши ножки,

Раз-два, раз-два...

*(Дети ритмично шагают под слова.)*

По камешкам, по камешкам,

По камешкам, по камешкам.

*(Дети прыгают на двух ногах с продвижением вперед.)*

В ямку бух!

Вышли из ямы.

По ровненькой дорожке,

По ровненькой дорожке...

*(Дети присаживаются на корточки, затем встают и продолжают ритмично шагать.)*

Устали наши ножки,

Устали наши ножки.

*(Дети слегка замедляют движения.)*

Вот наш дом,

Там мы живем.

*(С окончанием текста дети останавливаются.)*

*Усложнения:*

– Выделить из текста слово, обозначающее часть тела (*ножки*); слова-действия (*шагают, вышли, устали*); придумать свои слова, что еще делают ножки (*прыгают,*

стоят, бегут, топают, пинают, наступают, танцуют...);

– После слов «В ямку бух!» дети сидят на корточках до тех пор, пока не скажут слово-действие, что еще делают ножки. Детей, которые затрудняются в подборе нужного глагола, разными способами выручают товарищи, уже «выбравшиеся из ямы» (или шепчут на ушко, или показывают действие, которое нужно назвать).

### **Мы топаем ногами**

*Цели:* активизировать в речи детей глагольный словарь; развивать чувство ритма.

*Описание игры:* дети стоят в кругу и иллюстрируют текст игры соответствующими движениями:

Мы топаем ногами: топ, топ, топ!

Мы хлопаем руками: хлоп, хлоп, хлоп!

Мы руки поднимаем, мы руки опускаем,

Мы руки подаем и бегаем кругом!

### **Не перепутай**

*Цели:* закрепить названия различных частей тела (лица, головы); воспитывать внимание, быстроту реакции.

*Описание игры:* дети стоят полукругом, ведущий перед ними. Ведущий объясняет правила игры: при слове «нос» нужно дотронуться до носа; при слове «лоб» – до лба и т.д. Когда дети усвоят правила и будут верно называть части лица, головы, то проводится более усложненный вариант игры. Ведущий пытается запутать детей: «Нос – нос – нос – ухо!» Сказав «ухо», ведущий указывает пальцем на подбородок и т.д.

### **Да или нет**

*Цели:* соотносить звучащее слово с конкретной частью тела (на кукле, на мишке); развивать слуховое внимание.

*Описание игры:* дети сидят полукругом. Ведущий показывает на кукле части тела

и просит детей называть их. Затем ведущий предлагает детям отвечать словами «да», «нет» на вопросы: «Есть у куклы нос?», «Есть у куклы уши?», «Есть у куклы хвост?», «Есть у куклы руки?», «Есть у куклы ногти?» и т.д.

*Усложнения:*

– Игру проводить так же, но все слова (названия частей тела) произносить ласково: «Есть у куклы носик?», «Есть у куклы ушки?» и т.д.

– Отвечать не просто словами «да», «нет», но целым предложением: «Есть у куклы нос?» – «Да, у куклы есть нос». И т.д.

– При изучении темы «Дикие животные» использовать игрушку (плюшевого мишку) и дифференцировать понятия «лицо» – «морда», «руки» – «лапы», «рот» – «пасть», «ногти» – «когти», «волосы» – «шерсть».

### **Чего нет?**

*Цели:* активизировать в речи детей названия частей тела, закрепить навык словоизменения – практического употребления существительных в родительном падеже единственного числа; развивать зрительное восприятие, пространственное ориентирование и мелкую моторику.

*Оборудование:* конверт с разборной куклой-голышкой из картона у каждого ребенка; образец разборной куклы большего размера у логопеда.

*Описание игры:* предварительно из каждого конверта убирается одна из частей тела разборной куклы. Логопед, привлекая внимание детей, складывает куклу-голышку на фланелеграфе, называя все крупные части тела. Затем предлагает детям сделать то же самое, вынув свой набор из конвертов. Кто первый сложит – получает флажок.

В процессе складывания дети обнаруживают отсутствие одной части. Логопед спрашивает: «Чего у тебя нет?» Ребенок

должен дать правильный ответ: «У меня нет ноги (руки, головы)».

*Усложнения:*

– Складывание на скорость (использовать песочные часы, счет).

– Наличие лишней части тела.

– Изменить вопрос: «Что тебе дать?».

Отвечая на вопрос, дети используют существительные в винительном падеже единственного числа (ногу, руку, голову).

### **Дорисуй куклу, или Забывчивый художник**

*Цели:* активизировать предметный словарь по теме, закрепить навык словоизменения – практического употребления существительных в родительном падеже единственного числа; развивать зрительное восприятие, пространственное ориентирование и мелкую моторику.

*Описание игры:* каждому ребенку дается контур куклы-голышки с недорисованной частью тела и карандаш. Логопед объявляет задание: дорисовать куклу и ответить на вопросы: «Что забыл нарисовать художник?», «Чего нет у куклы?», «Чего не было у куклы?», «Что ты дорисовал?».

*Усложнения:*

– Заштриховать куклу-голышку.

– Дорисовать другие мелкие части тела.

– «Одеть» куклу (нарисовать ей одежду).

### **Большие ноги**

*Цели:* иллюстрировать движения сдержанием декламируемого текста; развивать чувство ритма, умение переключаться с одного движения на другое; осознать разницу в противопоставлении «большие – маленькие», «ноги – ножки».

*Описание игры:* дети стайкой вместе с воспитателем ритмично вышагивают, высоко поднимая ноги, по воображаемой дороге.

Большие ноги

Шли по дороге:

Топ, топ, топ.

*(Темп замедленный.)*

Маленькие ножки

Бежали по дорожке:

Топ, топ, топ, топ...

*(Дети бегут мелкими, семенящими шажками. Темп убыстренный.)*

### **Аист**

*Цель:* закрепить понятия «правая» – «левая нога», сочетание речи с движениями.

*Оборудование:* шапочка аиста.

*Описание игры:* один ребенок изображает аиста, ему надевают шапочку аиста. Все дети стайкой вместе с воспитателем вешают на локоток воображаемую корзиночку, идут в лес, собирают ягоды. Вдруг воспитатель сообщает, что они заблудились в лесу и предлагает обратиться к аисту:

Аист, аист длинноногий,

Покажи домой дорогу.

Аист отвечает:

Топай правой ногой,

Топай левой ногой,

Снова правой ногой,

Снова левой ногой,

После правой ногой,

После левой ногой,

Вот тогда придешь домой!

*(Все дети выполняют соответствующие движения, в конце благодарят аиста.)*

### **Тема: «ПРЕДМЕТЫ УХОДА ЗА ТЕЛОМ»**

#### **Льется чистая водица**

*Цели:* активизировать в речи детей предметный и глагольный словарь по теме; иллюстрировать движениями декламируемый текст.

*Описание игры:* дети встают полукругом или стайкой и вместе с воспитателем

проговаривают стихотворение, выполняя разнообразные движения.

Льется чистая водица,  
(Руки вперед, наклон, потянуться за руками.)

Мы умеет сами мыться.  
(Выпрямиться, круговые движения ладонями у лица.)

Порошок зубной берем,  
(Наклон в сторону с вытянутой правой рукой.)

Крепко щеткой зубы трем.  
(Движения, имитирующие чистку зубов.)

Моем шею, моем уши,  
(Руки за шею, ладони на уши.)  
Вытираемся посуше.  
(Движения, имитирующие действия с полотенцем.)

### **Что мы видели – не скажем, а что делали – покажем**

*Цель:* развивать внимание, сообразительность и наблюдательность, умение соотнести слово и действие.

*Описание игры:* выбирают водящего, он выходит за дверь. Дети сговариваются, какое движение они будут выполнять. Потом приглашают водящего. Он говорит:

Здравствуйте, дети!

Где вы были,

Что видели?

Дети хором отвечают:

Где мы были – мы не скажем,

А что делали – покажем.

Если водящий верно назвал выполняемое действие, то выбирается новый водящий. Если не смог отгадать, снова водит. В игре используются всевозможные движения по уходу за телом: имитация мытья головы, натирания тела мочалкой, принятия душа, умывания лица и рук, чистки зубов, расчесывания волос и т.д.

### **Говорит гусь Коле...**

*Цели:* активизировать в речи детей предметный словарь по теме; имитировать движения животных, перечисленных в декламируемом тексте, издавать характерные для них звуки.

*Описание игры:* выбрать пятерых детей, распределить между ними роли. Воспитатель читает текст, а дети изображают соответствующих персонажей и издают звукоподражания.

Говорит гусь Коле:

– Пошел бы ты умылся, что ли.

Говорит Коле утка:

– Смотреть на тебя жутко.

Говорит Коле кошка:

– Дай полижу тебя немножко.

А свинья от смеха давится:

– Мне мальчик этот нравится.

*Усложнения:*

– Выучить с детьми текст, затем они самостоятельно разыгрывают диалог.

– Подобрать слова-определения Коли (*грязный, чумазый, неопрятный...*).

– После разыгрывания диалога предложить детям быть внимательными и называть слово, противоположное по значению произносимому воспитателем, при этом постепенно набирать темп: *чистый – грязный, грязный – чистый, грязный – чистый, чистый – грязный* и т.д.

### **Подбери нужное слово**

*Цель:* закончить предложение, точно подбирая слово, необходимое по содержанию и в нужной грамматической форме (существительное в творительном падеже единственного числа).

*Описание игры:* воспитатель начинает фразу, а детям предлагает закончить ее, подобрав соответствующее слово:

Толя намылил руки... чем? (*Мылом.*)

Толя вымыл голову... чем? (*Шампунем.*)

Толя смыл мыльную пену... чем? (*Водой.*)

Толя вытер руки... чем? (*Полотенцем.*)

Толя расчесал волосы... чем? (*Расческой.*)

Толя почистил зубы... чем? (*Зубной щеткой, зубной пастой.*)

Толя постриг ногти... чем? (*Ножницами.*)

Толя освежил себя... чем? (*Туалетной водой, одеколоном.*)

Толя вытер нос... чем? (*Носовым платком.*)

Толя, принимая душ, натер тело... чем? (*Губкой, мочалкой.*)

Толя смазал руки... чем? (*Детским кремом.*)

И т.д.

*Усложнение:* кто правильно и быстрее всех подбирает нужное слово, получает фант. Выигрывает тот, кто больше их наберет. Выигравшим вручаются призы (самодельные игрушки, поделки, рисунки по данной теме).

### Письмо-шутка от Мойдодыра

*Цели:* закрепить знания о назначении предметов туалета; активно пользоваться в речи существительными в творительном падеже единственного числа.

*Описание игры:* воспитатель сообщает, что пришло необычное письмо-шутка от Мойдодыра, вскрывает конверт и зачитывает предложения – дети исправляют ошибки:

Полотенцем моют руки.

Расческой вытираются.

Зубной щеткой намаывают тело.

Мылом причесываются.

И т.д.

### Зачем нужно?

*Цели:* активизировать в речи детей глагольный словарь по теме; закрепить знания о назначении предметов туалета.

*Описание игры:* педагог раскладывает на столе реальные предметы туалета (или картинки) – мыльницу, мыло, полотенце, зубную щетку, зубную пасту, мочалку, губку,

зеркало, расческу, гребешок, одеколон и т.д. Показывает по одному предмету и спрашивает детей: «Что это?» – «Мыло». – «Таня, зачем нужно мыло?» – «Мыть руки». – «А что еще можно намаывать мылом?» – «Губку, мочалку, щеточку для рук, носовой платок...». Так же про все остальные предметы: педагог обращается то ко всей группе играющих, то к одному из них; следит, чтобы дети четко представляли назначение предметов туалета.

### Отгадай, что взял Петрушка

*Цели:* практическое употребление существительных в родительном падеже единственного числа (*нет расчески, мыла, полотенца...*); закрепить умение составлять простое предложение с прямым дополнением (*Петрушка моет руки*); активизировать глагольный словарь по теме.

*Оборудование:* предметы туалета – мыло, мыльница, полотенце, расческа, зубная щетка, зубная паста, зеркало, шампунь, ножницы, мочалка, одеколон и т.д.

*Описание игры:* воспитатель ставит на стол 4–5 предметов, просит детей назвать их и запомнить. Появляется Петрушка, здоровается с детьми. Воспитатель говорит, что Петрушке нужны некоторые предметы, лежащие на столе, но он не хочет, чтобы дети видели, что именно он возьмет.

Дети закрывают глаза, воспитатель убирает один из предметов. По сигналу воспитателя дети открывают глаза и называют предмет, который взял Петрушка. Когда несколько человек подтвердят, что взял именно этот предмет, воспитатель спрашивает: «Чего нет на столе?» Дети: «Нет зубной щетки». – «Что делает Петрушка?» – «Петрушка чистит зубы». Постепенно воспитатель использует все предметы, приготовленные для игры: убирает по одному, группирует по-новому.

**Повтори, как я**

*Цели:* развивать слуховое внимание, память, силу голоса; активизировать предметный словарь по теме.

*Оборудование:* реальные предметы туалета или картинки.

*Описание игры:* на столе разложены предметы туалета или картинки. Воспитатель показывает на какой-либо предмет и произносит слово (громко, тихо или шепотом), предлагает вызванному ребенку повторить его так же.

*Усложнения:*

– Называть не одно слово, а 3–4; позднее 4–5, 5–6.

– Называть слово в единственном и множественном числе (*мыльница – мыльницы*).

– Проводить игру без опоры на картинки или предметы.

**В.Я. Зедгендзе**

руководитель психологической службы

Центра развития ребенка – детского сада № 183 г. Москвы

**СТРАТЕГИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ДЕТЬМИ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

В настоящий период в системе общественного и семейного дошкольного образования продолжает проследиваться тенденция ускорения темпов развития детей в период дошкольного детства, при этом по-прежнему центром образовательной работы на всех уровнях остается овладение детьми конкретными знаниями, умениями и навыками. Зачастую в погоне за результатами индивидуальность ребенка, его уникальность и своеобразие остаются незамеченными. Несмотря на то, что сейчас существует множество различных комплексных образовательных программ, однако при подготовке ребенка к школе самым главным все-таки считается научить ребенка читать, считать и писать, и недостаточное внимание уделяется детским играм: самостоятельной игре ребенка, особенно сюжетно-ролевой, которая лежит в основе развития всех его психических функций, становления произвольного контроля, развития речи, памяти, мышления.

Педагогам и психологам хорошо известно, что сюжетно-ролевая игра – один из основных путей развития дошкольника, она способствует развитию самостоятельности, творчества и центрального новообразования дошкольного возраста – воображения ребенка. Однако понятно, что с помощью игры не могут решаться все проблемы развития, поэтому игра используется как форма реализации особой развивающей задачи.

Создание условий для развертывания игровой развивающей среды, особенно в период подготовки детей к школьному обучению, должно стать первостепенной задачей не только педагогов в детском саду, но и родителей.

Известно, что играющий ребенок и играющие дети – это разные по психолого-педагогической сути явления. По мнению Г.Л. Лэендрет, «...ключом к росту являются именно отношения, а не использование игрушек или интерпретация поведения».

Психологами доказано, что для развития недостаточно окружить ребенка игрушками, играми, необходимо еще и организовать игровое взаимодействие детей и педагогически целесообразно направить игру. Большинство рекомендаций для воспитателей и родителей по игровому обучению и развитию детей раскрывают сюжетное сопровождение игр, аналитические выкладки о преимуществах тех или иных игр для развития определенных способностей, качеств, но собственно взаимоотношения, определяющие эффекты развития, остаются за рамками рассмотрения и предоставлены на усмотрение взрослого.

Игровое взаимодействие должно рассматриваться как одно из важнейших социально-педагогических условий культуросообразного взросления и обретения жизненно важных способностей личностной самореализации в деятельности и в социуме.

При организации наблюдения за проявлениями личности и деятельностных способностей ребенка в игровом взаимодействии педагог и родители могут занимать различные дистанционные позиции.

*Так, когда взрослый находится в позиции внешнего отстраненного наблюдателя,* ребенку предоставляется возможность самому выбрать игру, поиграть, поговорить, пофантазировать. Позиция наблюдателя позволяет обнаруживать важную способность ребенка – его самоорганизацию и развитие внутреннего плана деятельности. Кроме того, взрослые могут наблюдать, как проявляется личность ребенка, насколько он настойчив, способен сосредоточиться на достижении результата, склонен делиться успехом и отвечать за неудачи. В ситуации внешнего отстраненного наблюдения может фиксироваться эмоциональное состояние ребенка – раздражительность, тревожность,

инертность или, наоборот, импульсивность реагирования и т.п.

Характер игрового поведения может способствовать раскрытию особенности мышления ребенка – его направленности на исследовательские действия, устойчивости при решении трудно разрешимых ситуаций, умения анализировать, а также повышению качества планирования и контроля соответствия промежуточного результата конечной цели.

Склонность ребенка обнаруживать скрытые свойства предметов и ситуаций, осмысливать внутренние связи и закономерности, использовать выявленные зависимости, перенося их на другие предметы или ситуации, впоследствии закладывают основу мотива учения, целенаправленности и могут предопределить настойчивость в освоении элементарного уровня грамотности в школе.

*Другая позиция, когда педагоги и родители включаются в игру как партнеры ребенка,* может характеризоваться как исследовательская позиция, которая позволяет не только войти в эмоциональное соприкосновение, но и выстраивать ситуации, провоцирующие ребенка проявить свои личностные качества и деятельностные способности. Совместная игровая деятельность может сближать партнеров, создавать доверительность и дружелюбность. Но наблюдение изнутри позволяет педагогу или родителю увидеть личность ребенка с точки зрения его отношения к взрослому миру – конформное, потребительское, спекулятивное, манипулирующее, дистантное, уважительное и т.д., что в конечном счете представляет собой отражение отношений к ребенку окружающих взрослых и семьи. Для педагога это важное наблюдение, так как дает конкретный материал для работы с семьей.

Как показывает практика, регулярное проведение игр разной направленности в детском саду с детьми старшего дошкольного возраста оказывает положительное влияние на формирование благоприятного микроклимата в группе, на установление дружеских контактов среди сверстников. Поэтому педагоги начинают использовать социально-психологические игры (интерактивные) еще на этапе адаптации ребенка к новому коллективу. К примеру, первую игру «Здравствуйте, дети!» педагог проводит вместе с детьми и их родителями. Ведущей целью этой игры является обеспечение плавного режима протекания адаптационного периода для детей в условиях детского сада. Кроме того, в течение года при помощи психологических игр на сплоченность и толерантность в группе, на развитие конгруэнтности и эмпатии активно может организовываться не только досуг детей, но и поддерживаться благоприятный микроклимат в группах.

На занятиях с помощью интерактивных игр дети должны учиться заводить новые знакомства, понимать друг друга, помогать и чувствовать настроение товарища и взрослого. Вот некоторые из них.<sup>1</sup>

### **Игра «Сладкая проблема»**

*Цель:* научить детей решать небольшие проблемы путем переговоров, принимать совместные решения, отказываться от быстрого решения проблемы в свою пользу.

*Ход игры:* в этой игре каждому ребенку понадобится по одному печенью, а каждой паре детей – по одной салфетке.

**Педагог:** Дети, садитесь в круг. Игра, в которую нам предстоит поиграть, связана со сладостями. Чтобы получить печенью,

вам сначала надо выбрать партнера и решить с ним одну проблему. Съядте друг против друга и посмотрите друг другу в глаза. Между вами на салфетке будет лежать печенью, пожалуйста, его пока не трогайте. В этой игре есть одна проблема. Печенью может получить только тот, чей партнер добровольно откажется от печенью и отдаст его вам. Это правило, которое нельзя нарушать. Сейчас вы можете начать говорить, но без согласия своего партнера печенью брать не имеете права. Если согласие получено, то печенью можно взять.

*(Затем педагог ждет, когда все пары примут решение, и наблюдает, как они действуют. Одни могут сразу съесть печенью, получив его от партнера, а другие печенью разламывают пополам и одну половину отдают своему партнеру. Некоторые долго не могут решить проблему, кому же все-таки достанется печенью.)*

**Педагог:** А теперь я дам каждой паре еще по одному печенью. Обсудите, как вы поступите с печенью на этот раз.

*(Он наблюдает, что и в этом случае дети действуют по-разному. Те дети, которые разделили первое печенью пополам, обычно повторяют эту «стратегию справедливости». Большинство детей, отдавшие печенью партнеру в первой части игры и не получившие ни кусочка, ожидают теперь, что партнер отдаст печенью им. Есть дети, которые готовы отдать партнеру и второе печенью.)*

*Вопросы для обсуждения:*

– Дети, кто отдал печенью своему товарищу? Скажите, как вы себя при этом чувствовали?

– Кто хотел, чтобы печенью осталось у него? Что вы делали для этого?

<sup>1</sup> Фопель К. Как научить детей сотрудничать. Психологические игры и упражнения: Практическое пособие / Пер. с нем.: В 4-х т.: Генезис, 2003.

- Чего вы ожидаете, когда вежливо обращаетесь с кем-нибудь?
- В этой игре с каждым обошлись справедливо?
- Кому меньше всего понадобилось времени, чтобы договориться?
- Как вы при этом себя чувствовали?
- Как иначе можно прийти к единому мнению со своим партнером?
- Какие доводы вы приводили, чтобы партнер согласился отдать печенье?

### Игра «Коврик мира»

*Цель:* научить детей стратегии переговоров и дискуссий в разрешении конфликтов в группе. *Само наличие «коврика мира» побуждает детей отказаться от драк, споров и слез, заменив их обсуждением проблемы в группе.*

*Ход игры:* для игры необходим кусок тонкого пледа или ткани размером 90 × 150 см или мягкий коврик такого же размера, фломастеры, клей, блестки, бисер, цветные пуговицы, все, что может понадобиться для оформления декорации.

**Педагог:** Ребята, расскажите мне, о чем вы иногда спорите друг с другом? С кем из ребят вы спорите чаще других? Как вы чувствуете себя после такого спора? Как вы думаете, что может произойти, если в споре сталкиваются различные мнения? Сегодня я принесла кусок ткани, который станет нашим «ковриком мира». Как только возникнет спор, «противники» могут сесть на него и поговорить друг с другом, чтобы найти путь мирного решения проблемы. Давайте посмотрим, что из этого получится. *(Педагог кладет в центре комнаты ткань, а на нее – красивую книжку с картинками или занятную игрушку.)* Представьте себе, что и Катя, и Света хотят взять эту игрушку поиграть, но она одна. Они обе сядут на «коврик мира», а я при-

сяду рядом и помогу обсудить и разрешить эту проблему. Никто из них пока не имеет права взять игрушку просто так. *(Дети занимают место на ковре.)* Может, у кого-то из ребят есть предложение, как можно было бы разрешить эту ситуацию?

После нескольких минут дискуссии педагог предлагает детям украсить кусок ткани: «Сейчас мы можем превратить этот кусок в “коврик мира” нашей группы. Я напишу на нем имена всех детей, а вы должны помочь мне его украсить».

Этот процесс имеет очень большое значение, так как дети символическим образом делают «коврик мира» частью своей жизни. Всякий раз, когда разгорится спор, они смогут использовать его для разрешения возникшей проблемы, обсудить ее. «Коврик мира» необходимо использовать исключительно с этой целью. Когда дети привыкнут, они начнут применять «коврик мира» без помощи воспитателя, и это очень важно, т.к. самостоятельное решение проблем и есть главная цель этой стратегии. «Коврик мира» придаст детям внутреннюю уверенность, поможет сконцентрировать свои силы на поиске взаимовыгодного решения проблем. Это прекрасный символ отказа от вербальной или физической агрессии.

*Вопросы для обсуждения:*

- Почему так важен для нас «коврик мира»?
- Что происходит, когда в споре побеждает более сильный?
- Почему недопустимо применение в споре насилия?
- Что вы понимаете под справедливостью?

Педагог может использовать не только сюжетно-ролевые игры (например, «Звонок другу»), игры-драматизации (спектакль, сюжет которого учит детей доброжела-

тельному отношению друг к другу, взаимопомощи и дружбе), чтение отрывков из художественных произведений с обсуждением и обучением правильному поведению в каждом конкретном случае (игра «Волшебный ключ», игровой прием «Домовенок в группе» – написание записки с заданием от Домовенка) и т.д. но и развивающие игры.

Становясь участником игры, воспитатель или родитель получает возможность усложнять правила игры, вносить проблемные элементы для диагностики интеллектуальных, волевых, эмоциональных качеств ребенка и оказать дозированную помощь при решении сложных задач в игре. Посильные игровые задания, не перегружающие интеллект, развивают в ребенке социальное мышление – как и с кем он переживает успех, как ведет себя по отношению к неуспешным детям.

Часто педагог выступает в роли *руководителя, организатора игр*. Это позволяет ему создавать управляемую систему взаимодействия детей, всех участников игры – распределять роли, выстраивать предметно-пространственную среду, размещать в ней детей определенным образом, следить за соблюдением правил игры, взаимоотношений, оценивать и регулировать ход игры. Авторитарность поведения педагога при таком включении в игру неизбежна, иначе не осуществится акт управления. В этом также есть свои преимущества: педагог может наблюдать за поведением детей и определять уровень способности к адекватному поведению, волевой саморегуляции эмоционального состояния, пониманию и подчиненности субординации, выделению социальных приоритетов и к выбору референтных субъектов.

Занятия в сенсорной комнате позволяют объединять детей по микрогруппам

(по составу всегда разные), которые принимают активное участие в одном общем «волшебном» задании или путешествии, что способствует еще большему объединению детей, развитию положительных эмоций, образованию новых дружеских связей.

Если педагог берет на себя роль *комментатора* игры, он помогает играющим детям осознать, осмыслить происходящее, формулируя свои впечатления, оценки, мягко регулируя ситуацию шутками, вопросами, парадоксальными замечаниями, раскрывающими перед детьми возможное развитие их действий. Эта более «включенная» позиция, чем роль стороннего наблюдателя, дает возможность педагогу компромиссно, формально не участвуя в игре, влиять на процесс при конфликте или неконструктивном течении игры.

Как показывает практика, для педагога наиболее эффективными приемами являются подвижное изменение позиции исследователя и наблюдателя, а также включение в игры детей с разной степенью участия. Таким образом, для организации индивидуальной развивающей среды в коллективе детей с разными способностями и возможностями профессионально значимыми качествами становятся коммуникативная гибкость и артистизм педагога. Способность гибко менять педагогическую стратегию позволяет наделять игровое взаимодействие следующими развивающими функциями:

- организация эмпатического общения с целью накопления опыта понимания другого, эмоциональной идентификации;
- создание условий для переживания в игре каждым ребенком чувства собственного достоинства, приобретения этического навыка достойно проигрывать или не оскорблять своей удачей сверстника;

- установка ограничений в игре позволяет ребенку научиться самоопределяться к правилам, инструкциям, запретам, выполнять их без ущерба для психологического благополучия и самочувствия;

- формирование активной жизненной позиции старших дошкольников посредством социально-направленной трудовой деятельности, что является в настоящее время актуальной проблемой, волнующей всех специалистов, работающих с детьми;

- развитие социально-нравственных качеств личности.

Для этого в нашем Центре развития ребенка используются различные организационные формы. Например, «Школа добрых волшебников», целью которой является индивидуальное и социальное развитие детей, на занятиях которой дети учатся быть справедливыми, доброжелательными, честными и отзывчивыми по отношению к окружающим. Это они узнают из жизненных историй, литературных произведений, на специальных тренингах и т.д. На групповых занятиях с детьми педагоги обсуждают понятия справедливости, честности, совести, доброжелательности. Например, чтобы разделить фрукты между детьми, мы играем в игру «Скажи, кому?» – когда один из ребят отворачивается от всех, а другой поднимает какой-либо фрукт и спрашивает: «Скажи, кому?». Первый ребенок должен назвать имя одного из воспитанников группы – эта игра позволяет не обидеть никого из детей и объяснить на практике понятие справедливости. Для развития навыков доброжелательности мы играем в игры «Ласковые слова» или «Волшебный стул». Ребята по кругу или по желанию усаживают одного из воспитанников группы

на «волшебный стул»; говорят друг другу комплименты.

При формировании таких качеств личности, как целеустремленность и трудолюбие, наиболее эффективной игровой формой формирования навыков социально-направленной трудовой деятельности является «Кулинарный класс». Здесь педагоги с опорой на коллективный труд (выпекание пирогов, печенья, приготовление салатов и бутербродов) развивают также в детях чувство взаимовыручки и взаимопомощи. «Кулинарный класс» воспитывает в детях целеустремленность в процессе приготовления блюда, приучает детей соблюдать санитарно-гигиенические нормы. На занятиях кулинарного класса педагог подводит детей к пониманию того, что человеку приятно поделиться тем, чему научился сам (обмен рецептами с родителями и сотрудниками), а также угостить окружающих тем, что сам приготовил (угощение детей из других групп, сотрудников и родителей). Одновременно «Кулинарный класс» позволяет обучать и закреплять у детей нормы и правила этикета.

Огромную роль в формировании активной жизненной позиции играет участие воспитанников в деятельности сообщества «Открытые сердца». Мы регулярно поздравляем ветеранов Великой Отечественной войны с праздниками, готовим для них поделки и выпекаем печенье. Интересна и такая форма работы, как организация деятельности мастерских, когда дети вместе с родителями и педагогами чинят игрушки, заклеивают книги, изготавливают коробки для игр. Кроме того, в мастерских дети вместе с родителями изготавливают игрушки для елки, шьют костюмы.

**А.С. Шарыбин,**

технический инспектор труда Московской городской организации профсоюза работников народного образования и науки РФ

## **БЕЗОПАСНОСТЬ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ В ДЕТСКОМ САДУ<sup>1</sup>** (продолжение)

Продолжаем оценивать оборудование физкультурных площадок для групп дошкольных образовательных учреждений (далее – ДОУ) с точки зрения его безопасности.

Одним из основных элементов игровой площадки для всех возрастных групп являются качалки. Как уже говорилось, игровое оборудование, поставляемое предприятием-изготовителем, должно быть надежно закреплено, поверхности не должны иметь острых выступов, шероховатостей и опасных элементов. Для его изготовления необходимо использовать сертифицированные материалы высокого качества, способные выдерживать большие нагрузки. Все конструкции покрываются материалами, стойкими к воде, моющим и дезинфицирующим средствам, а полимерные материалы, используемые при изготовлении оборудования, должны иметь санитарно-эпидемиологическое заключение на соответствие санитарным правилам. При приемке оборудования составляется акт приемки оборудования. С определенной периодичностью происходит визуальная проверка этого оборудования.

Безопасность конструкции качалок, предназначенных для стационарной установки на детских игровых площадках, определяется стандартом ГОСТ Р 52299-2004<sup>2</sup>, который устанавливает общие требования к безопасности конструкции и методам испытаний качалок всех типов.

*Качалкой* называется оборудование детской игровой площадки, приводимое в движение ребенком (детьми), на котором осуществляется колебательное движение в различных плоскостях.

Качалкой называется оборудование детской игровой площадки, приводимое в движение ребенком (детьми), на котором осуществляется колебательное движение в различных плоскостях.

---

<sup>1</sup> Начало см. в журнале «Современный детский сад», № 7, 2007.

<sup>2</sup> В настоящем стандарте использованы ссылки на следующие стандарты:

ГОСТ ИСО/ТО 12100-1-2001. Безопасность оборудования. Основные понятия, общие принципы конструирования. Часть 1. Основные термины, методика;

ГОСТ ИСО/ТО 12100-2-2002. Безопасность оборудования. Основные понятия, общие принципы конструирования. Часть 2. Технические правила и технические требования;

ГОСТ Р ИСО/МЭК 50-2002. Безопасность детей и стандарты;

ГОСТ Р ИСО/МЭК 17025-2000. Общие требования к компетентности испытательных и калибровочных лабораторий;

ГОСТ Р 52167-2003. Оборудование детских игровых площадок. Безопасность конструкций и методы испытаний качелей. Общие требования;

ГОСТ Р 52169-2003. Детские игровые площадки. Оборудование игровой площадки. Общие требования безопасности и методы испытаний.

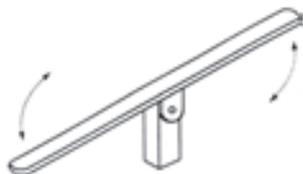


Рис. 1

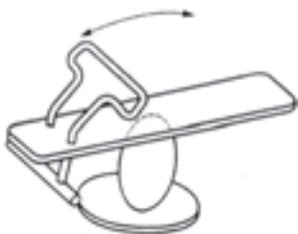


Рис. 2



Рис. 3

При эксплуатации качалки-балансира, наиболее часто используемой на площадках ДОУ, должно быть предусмотрено обязательное *демпфирование*, т.е. свойство дополнительных элементов оборудования снижать скорость движения и уменьшать удары и толчки в крайних положениях качалки за счет рассеивания или поглощения кинетической энергии. Характеристики упругости демпфирующих элементов определяются в зависимости от типа и размера игрового оборудования.

*Посадочное место*, т.е. сиденье или платформа и/или поручни на качалке, должно позволять ребенку сидеть, стоять, держаться и приводить в движение качалку. Каждое посадочное место качалки оборудуют поручнями.

### Классификация качалок

Качалки подразделяют на:

– тип 1 – качалка-балансир, т.е. качалка, обеспечивающая при качании движение детей только в одной вертикальной плоскости (рис. 1, схематически);

– тип 2 – качалка с одной опорой:

а – качалка с одной опорой, обеспечивающая при качании движение ребенка (детей) преимущественно в одной плоскости (рис. 2);

б – качалка с одной опорой, обеспечивающая при качании движение ребенка (детей) в нескольких плоскостях (рис. 3).

В качестве опоры качалок типа 2 применяют спирали, пружины, торсионы и упругие блоки.

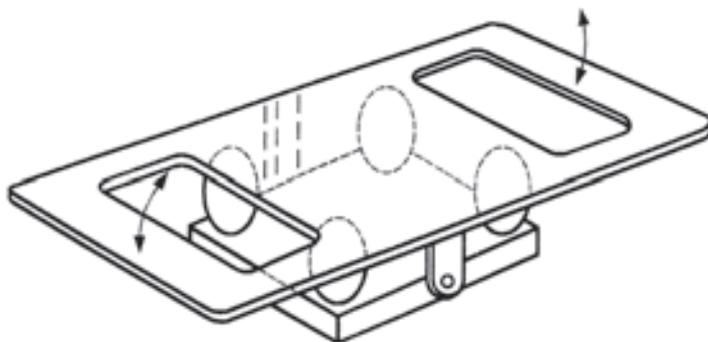


Рис. 4

– тип 3 – качалка с несколькими опорами, обеспечивающая при качании движение ребенка (детей) преимущественно в одной плоскости (рис. 4).

### Требования безопасности

Конструкция качалок должна соответствовать требованиям безопасности и/или мерам защиты по ГОСТ ИСО/ТО 12100-1, ГОСТ ИСО/ТО 12100-2, ГОСТ Р ИСО/МЭК50, ГОСТ Р 52169 и в соответствии с требованиями ГОСТ Р 52299-2004. Пользование качалками может включать риски согласно ГОСТ Р 52169 (пункт 4.1). Элементы конструкции представлены на рисунке 5.

*Корпус:* основной элемент конструкции, на котором размещают посадочные места и который крепится к качающейся опоре.

*Качающаяся опора (опора):* элемент конструкции, обеспечивающий колебательные движения и крепящийся к корпусу и основанию качалки.

*Основание:* элемент конструкции, обеспечивающий установку и фиксацию качалки на поверхности детской игровой площадки.

Требования безопасности для качалок в соответствии с нормативными документами представлены в таблице 1.

Таблица 1

### Требования безопасности для качалок

Тип качалки	Максимальная высота свободного падения, мм	Максимальный угол наклона посадочного места, град.	Максимальная высота сиденья в состоянии равновесия, мм	Наличие подножек
1	1500	20	1000	Не обязательно
2а	1000	30	550	Обязательно
2б	1000	30	780	Не обязательно
3а	1000	30	550	Обязательно
3б	1000	30	780	Не обязательно
4	1500	20	1000	Обязательно

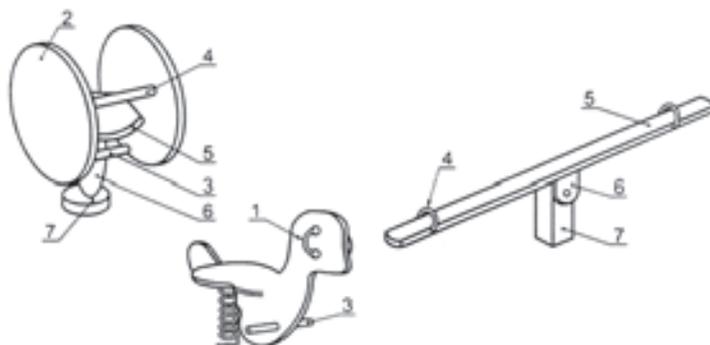


Рис. 5

Обозначения: 1 – рукоятка; 2 – корпус; 3 – опора для ног; 4 – поручень; 5 – сиденье; 6 – опора; 7 – основание

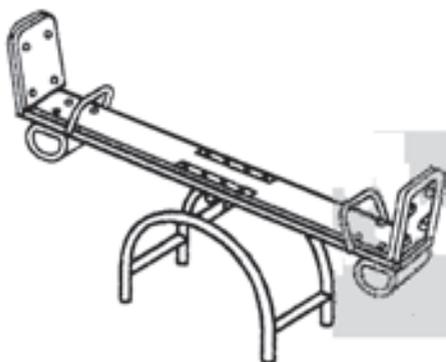


Рис. 6

Для предупреждения резких толчков, остановок или неожиданного изменения направления движения в обратную сторону в крайних положениях качалок в конструкции предусматривают демпфирование (рис. 6).

Демпфирование может быть постоянным или переменным в зависимости от нагрузки  $L$  скорости перемещения качалки. Подножки качалок, при их наличии, и поручни должны быть прочно закреплены и исключать возможное вращение и демонтаж без применения инструмента. Поперечный размер поручней, перекладин и рукояток в любом направлении – не менее 16 мм и не более 45 мм. Для оборудования, доступного детям младше 3-х лет, размеры сечений поручней, перекладин рукояток в любом направлении – не более 30 мм. Радиусы закругления всех углов, кромок и других изменений профиля качалки должны быть не менее 20 мм (рис. 7).

Конструкция качалки должна исключать застревание частей тела ребенка. Для предотвращения застревания расстояние между нижней точкой подвижного



Рис. 7

Обозначения: R – радиус закругления  $\geq 20$  мм

элемента качалки и поверхностью игровой площадки должно быть не менее 230 мм или применено демпфирование.

### Зоны качалки

Зоны качалки представлены на рисунке 8.

Ширина зоны приземления по периметру качалки – не менее 1000 мм.

### Методы испытаний

Для оценки безопасности конструкции качалок применяют методы испытаний по ГОСТ Р 52169, а также следующие методы испытаний:

- испытания по определению угла наклона посадочного места и расстояния от нижней точки подвижного элемента качалки до поверхности игровой площадки. Для этого к посадочному месту качалки в крайнем положении прикладывают нагрузку и измеряют угол наклона посадочного места и расстояние от нижней точки подвижного элемента конструкции до поверхности игровой площадки<sup>3</sup>;

- испытания возможности защемления или сдавливания частей тела ребенка.

<sup>3</sup> Процедуру проводят в соответствии с ГОСТ Р 52169.

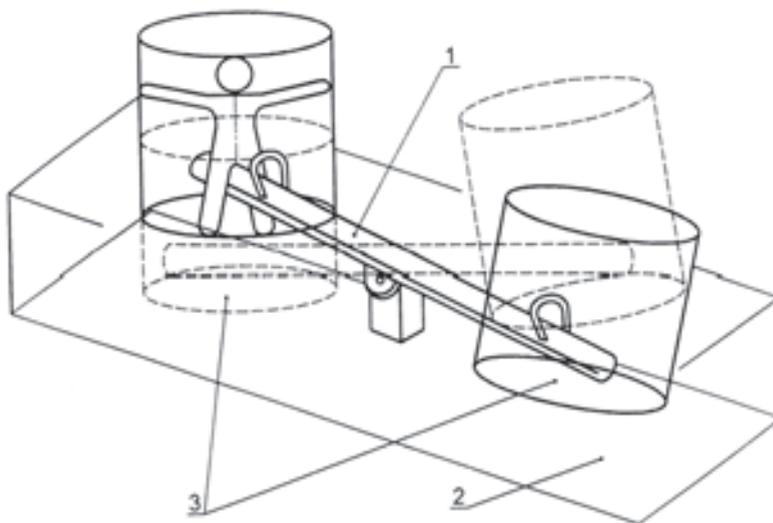


Рис. 8

Обозначения: 1 – качалка; 2 – зона приземления качалки; 3 – зона безопасности

Для этого к опоре качалки прикладывают вертикальную нагрузку и измеряют значение деформации опоры. Качалку перемещают в крайние положения и проверяют возможность поместить между опорой и соседними элементами качалки щуп. Устройство нагружения должно обеспечивать вертикальную нагрузку примерно 70 кг на опоры качалки в центре ее осевой линии. Измерительное устройство должно обеспечивать измерение деформации опоры. В качестве щупа используют стержень диаметром  $12 \pm 0,1$  мм. Процедура испытаний: к опоре качалки в центре ее осевой линии прикладывают вертикальную нагрузку 70 кг, измеряют деформацию опоры и регистрируют значение деформации опоры, превышающее 5%. Затем перемещают качалку в одно из крайних положений и проверяют, можно ли поместить щуп между опорой и соседними элементами качалки. Испытание повторяют для другого крайнего положения качалки. Деформа-

ция опоры при испытаниях не должна превышать 5%;

– испытания устойчивости при горизонтальном нагружении. Сущность метода: при испытаниях к центру посадочного места качалки прикладывают горизонтальную нагрузку, измеряют и регистрируют отклонение корпуса качалки относительно продольной оси. Устройство нагружения должно обеспечивать горизонтальную нагрузку 70 кг в центре посадочного места качалки. Измерительное устройство должно обеспечивать измерение отклонения корпуса качалки относительно ее продольной оси. Схема испытаний качалок типов 1 и 3 представлена соответственно на рисунках 9 и 10.

В процессе испытаний качалки типа 3 измеряют угол  $\alpha_d$  – отклонение корпуса относительно продольной оси под действием горизонтальной нагрузки  $F$ .

Процедура оценки устойчивости: прикладывают горизонтальную силу  $F$ , равную 70 кг, к центру посадочного места

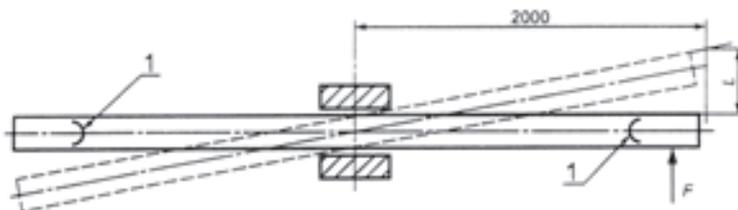


Рис. 9

Обозначения: 1 – посадочное место; L – отклонение корпуса относительно продольной оси;  
F – горизонтальная нагрузка 70 кг

Примечание. Отклонение корпуса L для качалки типа 1 измеряют на расстоянии 2000 мм от центральной оси качалки.

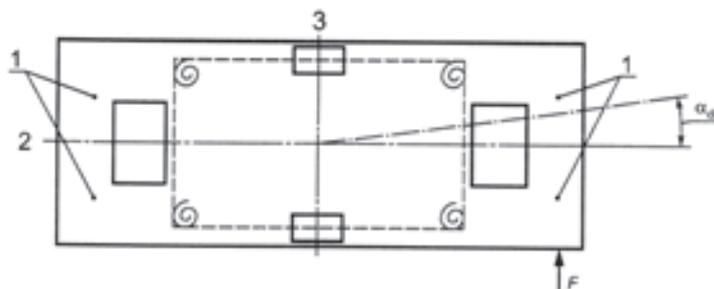


Рис. 10

Обозначения: 1 – посадочное место; 2 – продольная ось; 3 – поперечная ось;  
 $a_d$  – угол отклонения корпуса относительно продольной оси;  
F – горизонтальная нагрузка 70 кг

Примечание. В процессе испытаний качалки типа 3 к посадочным местам прикладывают вертикальную нагрузку, эквивалентную числу детей, в соответствии с ГОСТ Р 52169.

качалки, измеряют и регистрируют отклонение корпуса качалки относительно ее продольной оси.

Примечание. При испытаниях качалки типа 1 максимально допустимое отклонение корпуса L от продольной оси на расстоянии 2000 мм от центральной оси качалки – не более 140 мм. При испытаниях

качалки типа 3 к посадочным местам прикладывают вертикальную нагрузку, эквивалентную числу детей, в соответствии с ГОСТ Р 52169. Максимально допустимый угол отклонения корпуса относительно продольной оси качалки – не более  $5^\circ$ . По результатам испытаний оформляют отчет в соответствии с ГОСТ Р ИСО/МЭК 17025.

## Одобрено экспертизой

**И.И. Казунина,**

отличник народного просвещения РФ, заместитель генерального директора по научно-методической работе ЗАО «Элти-Кудиц», директор Межрегиональной общественной организации «Объединение независимых экспертов игровой и учебно-методической и электронной продукции для детей»

### ОЦЕНКА ИГРОВОЙ ПРОДУКЦИИ В I ПОЛУГОДИИ 2007 года

Межрегиональной общественной организацией «Экспертиза игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» в I полугодии 2007 года были рассмотрены следующие материалы:

**1. Домино «Транспорт», производитель ООО «Томь-сервис».**

Домино «Транспорт» изготовлено из дерева и является экологически чистой, безопасной для маленьких детей настольной игрой, которая знакомит с различными видами транспорта и направлена на развитие внимания и памяти. Домино «Транспорт» отвечает всем психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, учитывает возрастные особенности детей.

*Домино «Транспорт» «Одобрено» МОО «Экспертиза для детей», ему присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 24/06-07 от 31.05.07 г.

**2. «Бусы-шнуровка» неокрашенные, производитель ПБЮЛ Норенко Л.М.**

«Бусы-шнуровка» неокрашенные изготовлены из дерева. Игра направлена на развитие у детей мелкой моторики, формирование представлений о форме, величине. «Бусы-шнуровка» отвечают всем психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, учитывают возрастные особенности детей.

*«Бусы-шнуровка» «Одобрены» МОО «Экспертиза для детей», им присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 26/08-07 от 31.05.07 г.

**3. «Цветные счетные палочки Х. Кюизенера», производитель ООО «Корвет».**

*Возраст: от 3-х лет.*

Игровой дидактический материал «Цветные счетные палочки Х. Кюизенера» состоит из 116 пластмассовых счетных палочек 10 различных цветов и размеров и направлен на формирование у детей представлений о числе на основе измерения и счета. Достоинством игрового пособия является многогранность его использования. Он предназначен для развития у детей навыка счета, умений различать и называть цвета, сравнивать предметы по длине, ширине, высоте; находить признаки сходства и различия между предметами. Благодаря счетным палочкам у детей развиваются все познавательные процессы: память, внимание, воображение. Материал может быть использован воспитателями, психологами, учителями-дефектологами.

*«Цветные счетные палочки Х. Кюизенера» «Одобрены» МОО «Экспертиза для детей», им присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 28/10-07 от 31.05.07 г.

#### **4. Настольно-печатная игра «Отгадай загадку», производитель ООО «Дрофа-Медиа».**

*Возраст: от 3 до 7 лет.*

Игра состоит из набора карточек, жетонов, кубика, фишек, таблицы, правил игры и «волшебного стеклышка».

Игра «Отгадай загадку» направлена на знакомство с окружающим миром, в ней предусмотрено «закрепление основной цветовой палитры». Однако в цветовом спектре игры отсутствует синий цвет. Правила игры не учитывают возрастные особенности детей: они сложные, перегруженные многоступенчатыми инструкциями.

*Настольно-печатная игра «Отгадай загадку» требует доработки и повторного рассмотрения на экспертном совете.*

Заключение № 27/09-07 от 31.05.07 г.

#### **5. Мозаика (160 деталей, d = 20 мм), производитель ООО «Стеллар».**

*Для дошкольного возраста.*

Игра направлена на развитие зрительного восприятия, мелкой моторики, наглядно-образного мышления, воображения, творческих способностей и конструктивных умений у детей дошкольного возраста. Цветовая палитра мозаики выдержана в сочных и гармоничных тонах. Однако игра имеет ряд недостатков: ножки фишек слишком тонкие и легко деформируются (ломаются), их края довольно острые, травмоопасные. Упаковка выполнена из тонкого картона, она не удобна для использования и хранения игрового материала. Картинки-схемы сборки мозаики, предложенные на коробке, не соответствуют представленному возрастному диапазону и не удобны для работы с детьми.

*Мозаика (160 деталей, d = 20 мм) требует доработки и повторного рассмотрения на экспертном совете.*

Заключение № 25/07-07 от 31.05.07 г.

#### **6. Зоологическое лото «Земля и ее жители», производитель ОАО «Радуга».**

*Возраст: от 5 лет.*

Игра «Земля и ее жители» предполагает познакомить детей с млекопитающими планеты Земля, однако она имеет ряд научных ошибок: не все представленные в игре животные являются млекопитающими; на больших картах представлены в одном случае континенты, а в другом – природные зоны. По правилам игры, для получения карточки, предполагается, что ребенок знает названия животных или умеет читать. Однако запомнить названия 90 животных, среди которых есть и экзотические, 5-летним детям невозможно, также не все дети этого возраста умеют читать. Игра «Земля и ее жители» не соответствует психолого-педагогическим требованиям и не учитывает возрастных особенностей детей старшего дошкольного возраста.

*Зоологическое лото «Земля и ее жители» требует доработки и повторного рассмотрения на экспертном совете.*

Заключение № 29/11-07 от 31.05.07 г.

#### **7. Развивающая игра «Прочитай по первым буквам», производитель ЧП Бурдина С.В.**

*Для старшего дошкольного возраста.*

Игра «Прочитай по первым буквам» состоит из 6 разрезных листов с картинками. Игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста. В данной игре происходит формирование звуко-буквенного анализа слова. Она готовит старших дошкольников к обучению грамоте. Ее использование может быть многофункционально по своим целям и задачам.

Однако она имеет ряд недостатков: в игре не продуман иллюстративный ряд (неоднозначные изображения вносят путаницу и усложняют детям выполнение правил игры), не решен вопрос соразмерности

картинок (огурец крупнее кошки), что нарушает восприятие предметов; в правилах игры не учитывается методика обучения чтению, нет четкого описания действия с картинками.

*Развивающая игра «Прочитай по первым буквам» требует доработки и повторного рассмотрения на экспертном совете.*

Заключение № 30/12-07 от 31.05.07 г.

**8. «Угадай-ка!», производитель ЧП «Лель» Якуничева Г.Г.**

*Возраст: 2–5 лет.*

Игра «Угадай-ка» состоит из деревянной основы с отверстиями, съемных круглых крышек и четырех фигур-вкладышей. Игра изготовлена из натурального дерева, частично окрашенного. Она предназначена для развития сенсомоторных навыков детей раннего возраста (предметных действий, хватательных и манипулятивных движений, способностей различать цвет, форму, размер). Однако в игре неверно указан возрастной адресат, отсутствуют правила. Необходим контроль качества выпускаемых изделий. Так, диаметр отверстий и диаметр крышек к ним не совпадают, что затрудняет процесс выполнения ребенком одного из основных игровых действий. Цвет вкладываемых фигур искажает представления детей об окружающем мире. Необходимо проработать вопрос качества упаковки. Сделать ее более прочной.

*Игра «Угадай-ка!» требует доработки и повторного рассмотрения на экспертном совете.*

Заключение № 32/14-07 от 31.05.07 г.

**9. Дидактическая игра-занятие «Азбука-песенка», производитель ОАО «Радуга».**

*Возраст: от 3-х лет.*

**Не рекомендуется для использования.**

Игра-занятие «Азбука-песенка» представляет собой книгу с иллюстрациями, стихами и заданиями для детей от 3 лет.

Авторы игры считают, что занимающийся по «Азбуке-песенке» ребенок выучит буквы русского алфавита, научится складывать слоги, быстрее начнет читать, разовьет внимание, память, зрительное восприятие, мелкую моторику, фонематический слух. Однако содержание игровых заданий не соответствует психо-возрастным и физиологическим особенностям развития ребенка. В предлагаемых авторами правилах игры содержится значительное количество дидактических и методических ошибок, искажающих принцип обучения грамоте. Например, авторы путают понятия «звук» и «буква». Они рекомендуют родителям знакомить детей со звуками и их буквенным обозначением в порядке русского алфавита, то есть от «А» до «Я». Обучение чтению по слогам строится на повторении за родителями предлагаемых авторами слогов, без дальнейшего перехода к чтению целыми словами. Предлагаемые авторами методы обучения грамоте становятся в определенной мере «вредными».

Содержание стихов лишено смысла, они не выразительны и не всегда соответствуют иллюстративному ряду.

Использование игры-занятия «Азбука-песенка» нанесет значительный вред развитию и обучению ребенка.

*Игра-занятие «Азбука-песенка», производитель ОАО «Радуга», не соответствует психолого-педагогическим критериям.*

Заключение № 31/13-07 от 31.05.07 г.

**10. Кукла «Инна», производитель ОАО «Весна».**

*Для дошкольного возраста.*

Кукла «Инна» отвечает всем психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, предъявленным к

куклам для детей дошкольного возраста. Авторы рекомендуют ее детям от одного года и старше.

У куклы доброе, привлекательное лицо; красивые, хорошо укрепленные волосы, которые можно расчесывать, закалывать, заплетать в косы. Кукла хорошо сидит, стоит, в положении лежа закрывает глаза. Одежда на кукле эстетически выдержана.

Куклу очень приятно брать в руки, она привлекательна для маленьких детей, вызывает положительные эмоции и чувства.

Единственный недостаток – отсутствие нижней одежды и пуговиц на курточке.

*Кукла «Инна» одобрена МОО «Экспертиза для детей», ей присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 33/15-07 от 07.06.07 г.

**11. Художественные рамки-вкладыши «Домашние животные», производитель ООО «ОКСВА™».**

*Возраст: 3–7 лет.*

Игра состоит из планшета с набором рамок-вкладышей, методических рекомендаций, приложения с изображением детской домашней животных.

Данные рамки-вкладыши знакомят детей с домашними животными, способствуют умению различать животных по образу, классифицировать по характерным признакам. Игра способствует развитию памяти, внимания, наглядно-образного мышления, мелкой моторики рук. В методических рекомендациях содержится серия заданий, с помощью которых данная игра становится более интересной и увлекательной.

Однако производителю необходимо изменить возрастную адресность (авторы рекомендуют ее детям от 3 до 7 лет). Заложенные в игре действия соответствуют потребностям детей младшего и среднего дошкольного возраста (от 2 до 5 лет).

*Художественные рамки-вкладыши «Домашние животные» одобрены МОО «Экспертиза для детей», им присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 34/16-07 от 07.06.07 г.

**12. Спортивно-игровой набор «Универсальный», производитель «We Play» (Тайвань), поставщик ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ».**

*Для дошкольного возраста.*

Спортивно-игровой набор «Универсальный» включает в себя разнообразные детали: кирпичи, палки-балансиры, обручи, стойки, «следочки», «ладошки», мешочки с бусинками и др. Он изготовлен из материалов, которые не содержат вредных химических соединений, аллергенов и тяжелых металлов (имеет сертификат Ростеста), следовательно, набор безопасен для здоровья детей.

Комплект привлекает своей многофункциональностью, травмобезопасностью, легкостью, прочностью и гигиеничностью. Удобен в транспортировке и хранении – снабжен сумкой.

Спортивно-игровой набор «Универсальный» может использоваться в дошкольных образовательных учреждениях и в домашних условиях для решения различных задач развития двигательной активности: тренировка силовой выносливости всех групп мышц; координация и ловкость; равновесие; закрепление основных движений; сенсорная стимуляция и др. Также он может быть использован для конструирования в качестве оборудования для сюжетно-ролевых игр и др.

Комплект отвечает психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, соответствует указанному возрастному диапазону, в целом обеспечивает реализацию развивающих задач.

*Спортивно-игровой набор «Универсальный» рекомендован МОО «Экспертиза для детей», ему присвоена Высшая категория соответствия со знаком «Золотого солнышка».*

Заключение № 35/17-07 от 07.06.07 г.

### **13. «Комплект мягких модулей» (24 элемента), производитель ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ».**

*Для дошкольного возраста.*

Комплект мягких модулей включает в себя 24 разнообразных элемента: кубы, ступеньки, арки, брусы, полуцилиндры, цилиндры и др. Модули изготовлены из поролона, обтянутого искусственной кожей. Материалы не содержат вредных химических соединений, аллергенов и тяжелых металлов (имеет сертификат Ростеста). Комплект безопасен для здоровья детей.

Изделия хорошо выдерживают нагрузку, быстро восстанавливают свою первоначальную форму и не требуют сложного гигиенического ухода.

Оборудование имеет методическое сопровождение. Комплект может быть использован в дошкольных учреждениях, учреждениях дополнительного образования и в домашних условиях (при наличии отдельной игровой комнаты) для решения многих задач: развитие двигательной активности, силовой выносливости всех групп мышц, координации, ловкости, равновесия; формирование представлений о цвете, форме, размере предметов; расширение представление об окружающем мире; развитие конструктивных способностей и др.

Мягкие модули можно применять для конструирования, на физкультурных занятиях и коррекционной гимнастике, создания элементов декораций для сюжетно-ролевых и театрализованных игр, в организации спортивных соревнований, подвиж-

ных играх и других видах деятельности как в помещении, так и на открытом воздухе.

Комплект отвечает психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, соответствует указанному возрастному диапазону, в целом обеспечивает реализацию развивающих задач.

*«Комплект мягких модулей» рекомендован МОО «Экспертиза для детей», ему присвоена Высшая категория соответствия со знаком «Золотого солнышка».*

Заключение № 36/18-07 от 07.06.07 г.

### **14. Деревянный конструктор «Веселый городок», производитель ООО «Томь-сервис».**

*Для дошкольного и младшего школьного возраста.*

В набор входят кубики, призмы, пластины, фигурки людей и деревьев.

Конструктор может быть использован в домашних условиях, в дошкольных учреждениях на занятиях по конструированию, ознакомлению с окружающим миром, а также самостоятельных играх (в свободное от занятий время). Красочные, разнообразные рисунки на деталях конструктора нацеливают детей на создание «Веселого городка» с последующим развертыванием сюжетно-ролевой игры.

Несмотря на достоинства, конструктор имеет ряд недостатков: отсутствие инструкции по его использованию; несоразмерность фигурок людей и домов; непрочная упаковка, не предназначенная для хранения конструктора.

В целом конструктор «Веселый городок» отвечает психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, обеспечивает реализацию развивающих задач, учитывает возрастные особенности детей.

*Конструктор «Веселый городок» одобрен МОУ «Экспертиза для детей», ему присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 37/19-07 от 07.06.07 г.

**15. «Набор музыкальных инструментов», производитель «Talent Exro» (Китай), поставщик ЗАО «ЭЛТИ-КУДИЦ».**

*Возраст: от 4 до 7 лет.*

В набор входят: треугольники, тамбурин, тарелка, кастаньеты, бубенцы, маракасы, палочки, колотушка. Упаковка набора – прочная сумочка, удобная для хранения и переноса инструментов.

Набор музыкальных шумовых инструментов выполнен из натуральных материалов: дерево, металл, кожа. Инструменты обладают хорошим звучанием, умеренной громкостью, не издают резких, раздражающих звуков.

Каждый инструмент вызывает у ребенка желание исследовать его, найти разные приемы игры, постараться использовать все возможные варианты звучания. Набор способствует развитию творческих способностей детей, побуждает к элементарному музицированию.

Инструменты могут быть использованы для исполнения оркестровых произведений, сопровождения народных песен и танцев как дидактический материал.

«Набор музыкальных инструментов» отвечает психолого-педагогическим, дидактическим и эстетическим требованиям, обеспечивает реализацию развивающих задач, учитывает возрастные особенности детей.

*«Набор музыкальных инструментов» рекомендован МОУ «Экспертиза для детей», ему присвоена Высшая категория соответствия со знаком «Золотого солнышка».*

Заключение № 38/20-07 от 07.06.07 г.

**16. Настольно-печатная игра «В гостях у Машеньки и Медведя», производитель ЧП Бурдина С.В. («Весна-Дизайн»).**

*Возраст: от 3-х лет.*

Настольно-печатная игра для дома и детского сада «В гостях у Машеньки и Медведя», по замыслу авторов, знакомит детей «с русским бытом, тренирует память и внимание».

Число игроков от 3 до 5, один из них – ведущий. Игра состоит из игрового поля, 30 карточек с изображением частей того же поля, 4 игровых фишек, кубика, правил игры. За основу игры взята русская народная сказка «Машенька и медведь» и идея спрятанных в избе предметов, которые надо найти.

Рисунок игрового поля эстетически привлекателен, выполнен в хорошей цветовой гамме. Художник изобразил характерные для старины вещи и предметы, однако ларец с бусами в обстановку избы явно не вписывается. В правилах игры при перечислении предметов допущены ошибки: «печь нарядная, с изразцами» (на самом деле, печь изображена без изразцов), «широкие лавки» (на картинке лавка одна), «сундуки» (сундук тоже один).

Основной целью игры, по задумке авторов, является «знакомство детей с внутренним убранством русской избы, названиями и назначениями разных предметов в ней, расширение словарного запаса». Однако в описании к игре есть названия только 6 предметов («печь, лавка, подушка, сундук, прялка, ларец») и нет совсем ничего о назначении предметов старины.

Вызывает сомнение и название серии – «Пряталки». Этого слова нет ни в одном толковом словаре.

Правила игры не четкие, требуют доработки. Совершенно непродуманы «сигна-

лы-подсказки» (горячо, тепло, холодно). Нет соответствия между счетом по клеткам и этими сигналами. Изображенные на картинках предметы разрезаны на части, что мешает выбору нужной карточки.

*Настольно-печатная игра «В гостях у Машеньки и Медведя» требует доработки и повторного рассмотрения на заседании секции.*

Заключение № 39/21-07 от 07.06.07 г.

**17. «Заколдованные фигуры», производитель ООО «Московская мозаика».**

*Возраст: от 4 до 8 лет.*

Настольная игра представляет собой игровые поля двух размеров, набор карточек с изображением кругов и квадратов, которые разделены прямыми или ломаными линиями на части. Образованные детали частично окрашены двумя цветами.

Автор (Е.В. Мутных) предлагает 4 варианта игры, направленных на решение логических задач, закрепление названий геометрических фигур, развитие наблюдательности, внимания, памяти, мышления, речи.

Игра имеет ряд недостатков.

Во-первых, в игре предлагается неоправданно широкая возрастная адресность: от 4 до 8 лет, что не учитывает особенностей восприятия детей 4-х и 5-летнего возраста. Данное содержание игр может быть представлено детям старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Во-вторых, вкладыш с методическими рекомендациями требует серьезной доработки. В нем необходимо описать содержание и правила игр, показать их последовательное усложнение, дидактические цели.

В-третьих, в игре имеется ряд технических погрешностей, в частности, отсутствие правильных карточек-ответов для

некоторых заданий, разночтение буквенных указаний.

*Настольная игра «Заколдованные фигуры» требует доработки и повторного рассмотрения на заседании секции.*

Заключение № 40/22-07 от 07.06.07 г.

**18. Настольная игра «Считалочка Ушастая», производитель ООО «Московская мозаика».**

*Для дошкольного возраста.*

Настольная игра «Считалочка Ушастая» представляет собой пособие на сравнение количества предметов в пределах 10. Рисунки игры выполнены с юмором, сюжеты понятны детям и занимательны. Положительной стороной является также применение прочного материала, форма вырубki карточек, обеспечивающая необходимое крепление парных изображений. Игра рекомендована для использования в дошкольных учреждениях и в домашних условиях.

По замыслу автора, игра направлена на закрепление навыков устного счета, сравнение двух групп предметов по количеству, развитие вычислительных навыков, знакомство с цифрами. Однако цифры в игре отсутствуют, что противоречит одной из вышеперечисленных задач. Небольшие размеры карточек, мелкий рисунок затрудняют восприятие объектов счета, утомляют глаза, негативно воздействуют на психику детей.

Вкладыш с методическими рекомендациями требует серьезной доработки. В нем делается ссылка на серию из 8 игр, однако их правила не раскрываются.

*Настольная игра «Считалочка Ушастая» не учитывает возрастные особенности восприятия и внимания детей дошкольного возраста, она требует доработки и повторного рассмотрения на заседании секции.*

Заключение № 41/23-07 от 07.06.07 г.

### **19. Настольная игра «Дорожные знаки», производитель ЗАО «Степ Пазл».**

Игра, по замыслу авторов, предназначена для знакомства детей с дорожными знаками, средствами регулирования дорожного движения и опознавательными знаками транспортных средств. В игру входят 20 карточек с изображением дорожных знаков и соответствующим им дорожным ситуациям.

Игра актуальна для маленьких детей. Она знакомит с правилами поведения на улице, развивает память, внимание, мышление, речь, расширяет словарный запас.

Однако в игре не указан возраст, для которого она предназначена. Большинство предложенных в игре знаков трудны для понимания детям дошкольного возраста, они могут быть использованы только для детей младшего школьного возраста.

Многие знаки не имеют для детей практического значения, они необходимы прежде всего водителям, а не пешеходам.

*Настольная игра «Дорожные знаки» для детей дошкольного возраста требует доработки и повторного рассмотрения на секции.*

Заключение № 43/25-07 от 07.06.07 г.

В I полугодии 2007 г. Сергиево-Посадским отделением МОО «Экспертиза игровой, учебно-методической и электронной продукции для детей» были рассмотрены следующие материалы:

#### **1. Игры-шнуровки («Сыр-шнуровка», «Цилиндрик-шнуровка», «Башмак-шнуровка на подставке», «Пуговица-шнуровка на подставке»), производитель ДООЗ «Восточный».**

Все вышеперечисленные игры-шнуровки выполнены из натурального, неокрашенного дерева и предназначены для детей раннего возраста. Они способствуют

развитию моторики руки, щипковому захвату, зрительно-моторной координации действий с игрушкой. Данные игрушки-шнуровки приобретают особую значимость для развития детей с ограниченными возможностями. Игрушки-шнуровки могут быть использованы как в домашних условиях, так и в дошкольных образовательных учреждениях, реабилитационных (медицинских) центрах.

Качество обработки некоторых игрушек имеет ряд недостатков, например, диаметр отверстий «Пуговицы-шнуровки на подставке» не соответствует диаметру «иглы».

Использование «Башмака-шнуровки на подставке» не целесообразно. Он не имеет ясного художественного образа, неустойчив на подставке, игровые действия с ним искажают реальность и не способствуют приобретению необходимых жизненных навыков (шнурования обуви).

*Игры-шнуровки: «Сыр-шнуровка», «Цилиндрик-шнуровка», «Пуговица-шнуровка на подставке» одобрены МОО «Экспертиза для детей», им присвоена Первая категория соответствия со знаком «Серебряного солнышка».*

Заключение № 44/26-07 от 05.07.07 г.

*Игра «Башмак-шнуровка на подставке» не соответствует критериям психолого-педагогической экспертизы, не рекомендуется к использованию.*

Заключение № 45/27-07 от 05.07.07 г.

#### **2. Детское лото «Растительный мир», производитель ООО «Томь-сервис».**

Детское лото «Растительный мир» предназначено для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Оно выполнено из экологически чистых материалов (дерево, картон).

В лото входит 6 карточек из плотного картона с изображением деревьев, цветов,

плодов и грибов; 48 деревянных фишек с изображением тех же объектов природы; целлофановый пакет для фишек; классические правила игры в лото.

Хорошо выполнены картинки на фишках: натуральные рисунки, естественная цветовая гамма, однако есть небольшие различия в оттенках цвета: ярко оранжевые апельсин и абрикос на фишках и бледно коричневые картинки тех же плодов на карточках, темно бордовая свекла на фишке и малиновая – на карточке. Некоторые картинки не однозначны для восприятия.

К сожалению, в лото допущена грубая ошибка, нарушающая принцип научности: грибы не относятся к царству растений.

Следует заменить очень тонкий целлофановый пакет непрозрачным мешочком для фишек.

*Детское лото «Растительный мир» требует доработки и повторного рассмотрения на заседании секции.*

Заключение № 46/28-07 от 05.07.07 г.

### **3. Набор игр-забав, производитель Биланик (ИП Лацман Л.С.).**

В набор входят следующие игрушки: Петрушка, Идет бычок..., Акробат на лестнице, Белочка, Мельница, Медведь-верхолаз, Лошадка на колесах, Лошадка-качалка, Кит-вертушка, Курочки, Кузнецы. По мне-

нию авторов, они предназначены для детей от 3 до 7 лет.

Игрушки выполнены из натуральных экологически чистых материалов (сосна, береза, липа), упакованы в большой деревянный ящик с выдвижной крышкой.

Все игрушки-забавы вызывают у детей положительный эмоциональный отклик, развивают координацию движения руки, глазодвигательную функцию, способствуют развитию речи.

Большинство «забав» сохраняют традиции русской народной игрушки, однако в наборе не просматривается национальная целостность в декоре, игрушки не сочетаются по художественному оформлению и содержанию, наполнение набора кажется случайным. Не все входящие в набор игрушки являются забавами (например, лошадка с тележкой, лошадка-качалка).

Данный игровой материал не соответствует указанному авторами возрасту – от 3 до 7 лет, а отвечает потребностям детей раннего и младшего дошкольного возраста (от 2 до 4 лет).

В наборе отсутствует инструкция, поясняющая принципы действия игрушек-забав.

*Набор игрушек-забав требует доработки и повторного рассмотрения на заседании секции.*

Заключение № 47/29-07 от 05.07.07 г.



**Б.П. Никитин**

## РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ<sup>1</sup>

(извлечения)

### Как играть с детьми

Все знают, что встречаются среди детей «заводилы» – организаторы игр, походов и всяких проказ. Другие ребята идут у них на поводу, «слушаются» их, иногда подражают им. Встречаются такие люди и среди взрослых. Дети прямо «липнут» к ним. В семье, где есть такой папа или такая мама, как правило, легко решаются всякие проблемы и трудностей почти не бывает. Главная особенность таких счастливых людей – в их умении увлечь детей тем, что делают они сами. Чем бы они ни занялись – ребята тут как тут и с увлечением заняты тем же. Нет цены таким людям, если они увлекаются полезным для ребят делом.

Но как быть тем, кто не обладает таким педагогическим даром? Прежде всего – не отчаиваться. Опыт может приобрести каждый, если приложить к этому достаточно усилий. Методические советы, которые здесь приведены, основаны как раз на таком опыте, собранном по крупицам в играх с самыми разными детьми. Некоторые советы (1–6-й) звучат категорически – этого требуют сами правила игры, без которых она превратится в обычное учебное занятие или в развлечение. Другие советы (7–15-й), выполнение которых тоже желательно, но не столь обязательно, как первых, рассчитаны на их творческое применение в играх. С течением времени

каждый, играя с детьми, может приобрести собственный интересный опыт, сделать свои педагогические открытия и, конечно, повысить при этом свое воспитательское мастерство. Значит, не будем отчаиваться, а будем учиться! Чтобы эта учеба шла успешнее, сделайте по коробочке с кубиками или кирпичиками каждому ребенку, а еще лучше, если будет своя игра и у родителей. Тогда можно играть вместе (только вначале не спешите показывать, что вы быстрее малыша можете справиться с заданием) и даже устраивать соревнования со старшими. Когда игра будет идти на равных или малыши станут обгонять взрослых, интересно станет всем.

А теперь о некоторых правилах, которые надо стараться соблюдать, чтобы игры осваивались успешно.

Любые игры только тогда дают результаты, когда малыши играют с удовольствием. Так же и творчество – это всегда интерес, увлечение и даже страсть. Вот этот интерес к развивающим играм, к интеллектуальному напряжению, какого они обязательно требуют, и надо развить у детей. Именно развить, так как сам он ниоткуда не появляется, и если иногда говорят: «Он сам интересуется», то только потому, что не знают, откуда интерес появился, кто принес его «семя» и удобрил почву для роста. Кроме того, здесь действует одна закономерность:

<sup>1</sup> Никитин Б.П. Развивающие игры. – М.: Педагогика, 1981.

чем больше развито какое-то качество – тем сильнее жаждет оно проявления. Посмотрите на сильного, тренированного гимнаста, на его движения, походку, жесты. Особенно, если у него дня 2–3 не было тренировки. Мышцы его играют, каждое движение доставляет ему видимое удовольствие, тело просто просит движения. Оно тоскует без него. Он ощущает тот самый избыток сил, который ищет выхода, как в старых сказках у богатырей, «силушка по жилушкам поигрывает»... Так просит деятельности и творческий ум, и тем ощущаемее, чем он развитее, чем он сильнее. Поэтому очень важно дать ему окрепнуть и познать радость успеха, радость преодоления трудности – и как можно раньше. Как же это сделать? Обычно говорят: «Обстановка действует», но обстановку осознанно или чаще неосознанно создают сами люди, в первую очередь взрослые и старшие, окружающие малыша.

Итак, первое условие успеха – улыбка, радость, похвала, искренняя заинтересованность старших в прогрессе малыша, в росте его сил. При этом, конечно, нельзя забывать, что перехваливание – похвала не по заслугам – может и навредить, особенно в более старшем возрасте. Всегда нужно уметь показать ребенку как бы резерв его возможностей, что можно еще лучше.

Но этот интерес легко притупить не только небольшим нажимом, принуждением, но даже просто «перебарщиванием», доведением игры до того, что она стала надоедать. Поэтому никогда не следует доводить занятие играми до пресыщения, до того, что малышу не хочется играть. Как перекармливаемый ребенок теряет аппетит, и приятная еда превращается для него в мучение, так и всякое давление, всякое насилие вызывает у малыша сопро-

тивление и немедленное нежелание играть в те игры, которыми заставляют заниматься. Наоборот, заканчивать игру нужно, как только промелькнет первый признак потери интереса к ней, но пообещайте, что завтра или «в другой раз мы поиграем побольше», чтобы впереди была приятная перспектива – завтрашняя радость. Поэтому, как бы ни хотелось вам, чтобы малыш занимался игрой, ни в коем случае не оказывайте на него нажима. Отступитесь, отложите на день, на два, на неделю, но выждите момент, когда игра будет желанной. Творчество развивается, и творческие силы крепнут только там, где есть свобода их проявления. Но это вовсе не значит, что надо просто ждать, когда у ребенка возникнет желание играть. Надо организовать это желание, пробуждать его, создавать условия для его возникновения...

Основное правило развивающих игр: взрослый не должен выполнять задание за ребенка, не должен подсказывать ему ни словом, ни жестом, ни взглядом...

Подчеркиваем: воздерживаться от подобных замечаний надо именно в ходе игры, когда ребенок еще не окончил очередного задания. Почему они нежелательны? Нужно сказать, что вначале, когда малыш только знакомится с играми, подобные эмоциональные реплики даже помогают: одобрительные – окрыляют, критические – побуждают работать внимательнее, осмотрительнее. Но затем лучше от них постепенно отказаться, потому что ребенок начинает больше судить о своих действиях не по результатам самой работы, а по замечаниям окружающих. А это приведет к тому, что у ребенка не будет развиваться самоконтроль. После очередного шага в решении задачи он станет смотреть на вас: улыбнетесь вы или нахмуритесь, кивнете

одобрительно или отрицательно. И если это станет главным критерием в его оценке собственных действий, то самоконтроль, самоанализ заменяется стремлением просто угадать, как относятся к этому окружающие...

Интерес к развивающим играм подчинен закону «волны». И игру «Сложи узор» малыши вспоминают сначала каждый день, а потом все реже и реже, пока, наконец, совсем не оставят, натолкнувшись на «непреодолимые» пока узоры. Не надо настаивать на продолжении игры. Ведь невозможно справиться со всеми заданиями игры за неделю или за месяц, рассчитанными на несколько лет. Поэтому «забывайте» иногда игру вместе с малышом. Пусть пройдет недели две или даже месяц. В это время может подняться «на волне» другая игра. Но когда малыш, забыв об игре, снова возвращается к ней, она приобретает прелесть почти новой. И теперь «непреодолимые» прежде узоры могут быть играючи преодолены, пока на пути не встретятся новые трудности, новые барьеры. Такое периодическое «остывание» детей к своему увлечению – явление естественное, с ним надо считаться и использовать для введения одной из следующих игр...

Большинство развивающих игр по своему содержанию абстрактны, не несут образной и сюжетной нагрузки. А для детей, особенно самых маленьких, характерно именно образное мышление. Малышам нравится находить сходство между игрушками и реальными вещами. Причем детали этого сходства они, как правило, легко дорисовывают в своем воображении: этим маленьким фантазерам достаточно, например, поставить три стула подряд – получится «автобус» или «самолет» и т.п. Эту особенность детского мышления и

нужно использовать, чтобы привлечь внимание ребенка к развивающим играм, возбудить интерес к ним.

### Правила игры

1. Игра должна приносить радость и ребенку, и взрослому. Каждый успех малыша – это обоюдное достижение, и ваше и его. Радуйтесь ему – это окрыляет малыша, это залог его будущих успехов.

2. Заинтересовывайте ребенка игрой, но не заставляйте его играть, не доводите занятия играми до пресыщения. Не обижайте ребенка в игре.

3. Развивающие игры – игры творческие. Все задания дети должны делать самостоятельно. Наберитесь терпения и не подсказывайте ни словом, ни вздохом, ни жестом, ни взглядом. Дайте возможность думать и делать все самому и отыскивать ошибки тоже. Поднимаясь постепенно и справляясь со все более и более трудными заданиями, ребенок развивает свои творческие способности.

4. Чтобы ощутить сравнительную трудность задач, прежде чем давать задания детям, обязательно попробуйте выполнить их сами. Записывайте время, за которое вам удалось сделать ту или иную задачу. Учитесь делать ее быстрее.

5. Обязательно начинайте с простых задач или с более простых частей их. Успех в самом начале – обязательное условие.

6. Если ребенок не справляется с заданием, – значит, вы переоцениваете уровень его развития. Сделайте перерыв, а через несколько дней начните с более легких заданий. Еще лучше, если малыш сам начнет выбирать задания с учетом своих возможностей. Не торопите его!

7. В каком порядке давать игры? Автор бы начал с игры «Сложи узор» и «Рамки

и вкладыши Монтессори». Здесь ребенку надо различать цвета и форму, а общее правило – наблюдать за развитием ребенка, записывать в дневник его успехи и определять, когда и какую из игр «включать». Это творческая задача папе и маме.

8. Увлечения детей проходят «волнами», поэтому, когда у ребенка остывает интерес к игре, «забывайте» об игре на месяц-два и даже больше, а потом «случайно» пусть малыш вспомнит о ней.

9. Берегите игры, не ставьте их по доступности вровень с остальными игрушками. Ведь запретный плод сладок, и лучше, если ребенок просит их или сам предлагает поиграть. Пусть они стоят на видном, но не очень доступном месте.

10. Для самых маленьких (1,5–3 года) оживляйте игру сказкой или рассказом, давайте «имена» (вдвоем с малышом, конечно) узорам, моделям, рисункам, фигурам, придумывайте, фантазируйте, пока ребенка не начнет увлекать сам процесс преодоления трудностей в решении задач.

11. Чем больше развито у малыша какое-то качество, тем сильнее жаждет оно проявления. «Не интересоваться» игрой ребенок может по двум главным причинам: у него слабо развиты те качества, которые нужны в игре, или... взрослые отбили у него охоту, насильно заставляя играть или доставив неприятность в самом начале. Поэтому больше хвалите за успехи и в случае неудачи подбодрите малыша.

12. Создавайте в игре непринужденную обстановку. Не сдерживайте двигательную активность ребенка.

13. Когда складывание узоров или моделей по готовым заданиям уже освоено, переходите к придумыванию новых. Заведите тетрадку, зарисовывайте туда (а лучше, если это будет делать сам малыш) новые задания, модели, узоры, фигуры.

14. Устраивайте соревнования на скорость решения задач и с взрослыми. Не бойтесь, что ваш авторитет при этом пострадает.

15, 16 и т.д. – это те правила, которые вы... найдете сами, чтобы игра стала еще увлекательнее. Желаем вам успеха!

### Издательство «АРКТИ» представляет:

*Г.В. Чиркина, М.Н. Русецкая*  
**«Визуальный тренажер»**

Альбом с заданиями и последовательно усложняющимися упражнениями по развитию зрительных функций и зрительной памяти ребенка.

Иллюстрированные обучающие упражнения, развивающие зрительные операции чтения, сопровождаются рекомендациями педагогам (логопедам) ДОУ и родителям по проведению занятий с детьми.

72 с.: ил., 60×90/8  
Цена – 200 руб.



Эти и другие книги можно заказать по почте наложенным платежом. Пришлите заявку по адресу: 125212, Москва, а/я 61, по E-mail: [arkty@arkty.ru](mailto:arkty@arkty.ru), по тел.: (495) 742-1848, по факсу: (495) 452-2927. Сайт в Интернете: [www.arkty.ru](http://www.arkty.ru)

## ГЛОССАРИЙ

**Вариативность образования** – 1) один из основополагающих принципов и направление развития современной системы образования в России; следствие осознания государством, обществом, образовательным сообществом необходимости преодоления господствовавшей в школе до конца 80-х гг. прошлого столетия унификации и единообразия образования; 2) результат реализации принципа и политики развития вариативного образования – свойство, способность системы образования (от федеральной системы до образовательного учреждения) предоставлять обучающимся достаточно большое многообразие полноценных, качественно специфичных и привлекательных вариантов образовательных траекторий, спектр возможностей осмысленного и адекватного запросам обучающихся (их родителей) выбора такой траектории вариативного образования, которая обеспечивает максимально возможную степень индивидуализации образования. Реализация идей вариативного образования осуществляется различными путями и способами: через создание более широкого многообразия образовательных программ и реализующих их образовательных учреждений; плюрализм и гибкость учебных программ, учебников; вариативность и возможность выбора программно-методического обеспечения, образовательных технологий. Многие из этих путей и способов могут реализовываться и в условиях отдельного образовательного учреждения. При этом реальные возможности образовательного учреждения являются одним из важнейших показателей качества образования. Образовательные системы, построенные на принципе вариативного образования, требуют адекватного построения организационной структуры и управления. Необходимы органы, службы и формы работы, которые могли бы взять на себя диагностику различных образовательных потребностей и возможностей обучающихся, оценку существующих образовательных траекторий и их соответствия имеющимся и перспективным потребностям детей, выявление потребностей в дифференциации и индивидуализации образовательного процесса, выстраивание различных образовательных траекторий, разработку и осуществление принципов комплектования групп обучающихся. При существенных различиях между имеющимися в образовательном учреждении вариантами образования и новыми в рамках общей организационной структуры необходима организация временных творческих коллективов (рабочих групп).

**Детская книга** – тип книжного издания, одно из важнейших средств развития личности, образования, расширения пространства знаний. Детская книга предлагает не только чтение, но и другие аспекты общения с ней: рассматривание картинок, обучение, всевозможные игры, раскрашивание, поделки, иллюстрирование, импровизации на темы заключенного в ней произведения и т.д. Поэтому понятие детской книги шире понятия «детская литература». Детская книга отличается

богатством типологической палитры изданий и дизайна, особым решением полиграфического языка книги, преобладающим над текстом значением иллюстративного ряда (что позволяет художникам считать ее одним из жанров изобразительного искусства). Сформировалась система изданий различных типов, определяемая целевым назначением, читательским вкусом, особенностями содержания (тема, жанр литературного произведения, характер информации и пр.), структурой издания, спецификой его художественного оформления и полиграфического исполнения. По целевому назначению выделяются: литературно-художественные и познавательные детские книги, издания по основам нравственности и морали. Литературно-художественные издания для детей – одно из важнейших средств развития личности. Они выстраиваются на основе критерия художественности как способа освоения реальности посредством образов в смысловой перспективе художественной идеи. Типология литературно-художественных изданий связана с возрастными группами читателей, родами и жанрами художественной литературы. Детская книга для маленьких читателей оформляется в виде малых фольклорных и поэтических жанров: песенок, потешек, перевертышей, считалок, загадок. Издание стихотворений для детей связано с их особенностями: подвижность и переменчивость ритма, преобладание игрового начала, возможность пения и танцев. У читателей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов наиболее популярны прозаические сказки и незатейливые истории о детях. Для детской литературно-художественной книги типичен романтический или юмористический фон произведения. В оформлении книги преобладает игровая тенденция с

неожиданными и спонтанными решениями в композиции, наборе и т.д. Особое место занимает издание пьес для детей, как правило, в виде сборников, предназначенных для детского чтения и художественной самодеятельности. Произведения фольклора, классические произведения детской и «взрослой» литературы имеют существенное отличие с точки зрения издательской работы над текстом. Фольклорные произведения требуют переложения или пересказа, т.е. фактически создания новых произведений. Почти все произведения классической литературы имеют канонический текст, поэтому все издательские проблемы связаны с ее переизданиями. Наиболее эффективной формой организации переизданий являются серии. Классическая «взрослая» литература выпускается в виде отрывков или в адаптированном изложении либо сопровождается справочным аппаратом, приближающим издание к учебному пособию. Познавательная книга помогает детям в овладении знаниями по всем областям науки, культуры и навыками практической деятельности; сопутствует организации досуга, формированию интересов, профессиональной ориентации. Отличительными чертами познавательной книги являются: пояснительный характер иллюстраций; справочный аппарат книги, включение в основной текст вопросов, задач и упражнений и т.д. Под обобщающим понятием «познавательная книга» подразумевается чрезвычайно широкий и разнообразный круг изданий. В частности, по характеру информации следует выделить научно-художественные, научно-популярные, справочные, практические издания. Художественность – неотъемлемое качество познавательных изданий. Создатели детской книги обязаны учитывать особенности восприятия ребенка: конкретное

мышление, неустойчивое внимание, любовь к занимательным сюжетам. Поэтому в изданиях действуют вымышленные персонажи, с которыми происходят различные приключения, в повествование вводятся диалог, поэтический текст, игровые моменты и т.д. В научно-популярной литературе и научно-занимательной литературе происходит переход от языка сюжетов и образов к логическому языку. Распространены научно-популярные издания проблемного характера, они включают вопросы логического характера. Для ответов на них предусмотрены прочерченные, как в тетради, линейки и другие графические элементы (недостающие клетки таблицы, отсутствующие элементы схем и проч.). Систему логического тренинга дополняют терминологические тезаурусы (гнездовые расположения терминов, близких по теме или значению). Такие приемы учат систематизации знаний, фактов и идей, самостоятельной постановке вопросов, стимулируют принятие самостоятельных решений. К практическим изданиям относят пособия по домашнему труду, художественному и техническому творчеству; самоучители по игре на музыкальных инструментах, по играм и т.д. Справочные издания представлены энциклопедиями. Третий крупный раздел детских изданий по целевому назначению составляют книги нравственной тематики, основанные на принципе художественности. Эмоционально-образный язык, средства художественной выразительности, доверительной интонации глубоко проникают в душу ребенка, воздействуют на формирование его взглядов. Популярный жанр публицистики включает и лирико-публицистическое повествование, и нравоучительную беседу, и художественный очерк, и биографию, и воспоминания. Специфика детской книги во многом определяется

художественным оформлением и полиграфическим исполнением. Популярны также разнообразные книжки-игрушки, которые являются переходом от игрушек к книге.

**Жестокое обращение с детьми** – умышленные действия (или бездействие) родителей, воспитателей и других лиц, наносящие ущерб физическому или психическому здоровью ребенка. Выделяют виды жестокого обращения: физическое насилие – нанесение физических повреждений, телесных наказаний, а также вовлечение детей в употребление алкоголя, наркотиков; сексуальное насилие – использование ребенка для удовлетворения сексуальных потребностей взрослых, вовлечение в занятия детской проституцией, в т.ч. с использованием порнографической литературы, фотографий, кинофильмов и т.п. с целью извлечения прибыли; психическое (эмоциональное) насилие – отсутствие любви и внимания к ребенку, унижение его человеческого достоинства, грубость (словесные оскорбления, угрозы и т.п.); пренебрежение его основными потребностями – отсутствие условий для нормальной жизни, заботы о его здоровье и развитии. В силу своего социального статуса ребенок находится в зависимости от взрослых и является подходящим объектом для проявления низменных человеческих качеств. Жестокость по отношению к детям возникает в силу различных причин: негативные нравственные качества взрослых, неудовлетворенность образом жизни, социальным положением, отсутствием работы и другими неудачами, конфликтами в семье. Жестокость может быть проявлением психического заболевания. В любом случае жестокое обращение не должно остаться безнаказанным как в моральном, так и в юридическом плане, вплоть до лишения родительских прав.

**Заикание** – нарушение темпа ритмической организации речи. Основными признаками заикания являются судороги в дыхательном, голосовом или артикуляционном аппарате, возникающие в момент речи. Речь становится прерывистой, появляются вынужденные паузы, повторы, изменяются сила, высота и тембр голоса. Различаются три формы заикания: клоническая (наиболее ранняя и легкая форма, при которой произвольно повторяются буквы и слоги), тоническая (длительные остановки в начале или середине слова, сопровождающиеся судорожными движениями мышц лица, напряжением шеи, сжатием пальцев – т.н. сопутствующие движения) и смешанная. Степень проявления заикания зависит от сложности речевой коммуникативной деятельности и ситуаций общения. Заикание менее выражено в стихотворной речи, при пересказе знакомого текста, в общении с близкими людьми. У ребенка постепенно формируется страх речи (логофобия), что усиливает заикание и негативно влияет на процесс общения. Фиксация на дефекте приводит к развитию невротических расстройств, к появлению речевых уловок (эмболофразия – добавление стереотипных слов или звуков для мнимого облегчения речевого акта) и др. Наибольшей выраженности заикание достигает в пубертатном периоде развития. В клинической практике различают две формы заикания: *невротическую* (лого-невроз) и *неврозоподобную*. Причиной появления невротической формы заикания являются негативное воздействие внешней среды, психические травмы. Еще до появления заикания у таких детей отмечается повышенная впечатлительность, тревожность, низкий уровень адаптивных возможностей организма. Речь развивается рано – в 1,5–2 года накапливается словарный

запас, формируется грамматический строй речи с построением сложных синтаксических конструкций, в то же время артикуляторные механизмы остаются функционально незрелыми. В этот период возникает заикание, которое носит волнообразный характер. С возрастом у детей формируются логофобия и трудности общения. Неврозоподобная форма встречается реже и отличается большей стабильностью проявлений. Наблюдаются явления раннего диффузного органического поражения мозга, некоторая задержка моторных функций, гиперкинезы, двигательная расторможенность. Голосовые реакции продуцируются несколько сиплым голосом, мало интонированы. Появление слов и фразовой речи задерживается до 3–3,5 лет. Заикание возникает в период становления фразовой речи. В старшем дошкольном возрасте у детей обнаруживается отставание смысловой и структурной организации речевой деятельности. Возникновению заикания способствует ряд факторов: наличие речевой патологии у членов семьи, перегрузка ребенка информацией и завышенные требования к речевому общению, двуязычие в семье, контакт с другими заикающимися, психические травмы и др. Устранять заикание необходимо в дошкольном возрасте. Комплексный метод включает медико-педагогические, медикаментозные, психотерапевтические, логопедические и логоритмические мероприятия. Разработаны различные логопедические методики по устранению заикания. Помощь детям, страдающим заиканием, оказывают логопедические кабинеты, детские сады, специализированные стационары, санатории и т.д.

**Идеал** (франц. «ideal» от греч. «idea» – идея, первообраз) – 1) в общепотребительном смысле: а) высшая степень ценного или наилучшее, завершённое состояние

какого-либо явления, б) индивидуально принятый стандарт (признаваемый образец) чего-либо, как правило, касающийся личных качеств или способностей; 2) в философии: а) наиболее общее, универсальное и, как правило, абсолютное ценностное представление (о благом и должном), б) совершенство в отношениях между людьми или – в форме общественного идеала – такое устройство общества, которое обеспечивает это совершенство, в) высший образец нравственной личности. Различие подходов в теоретическом толковании идеала обуславливается решением проблемы его соответствия реальности. При натуралистическом понимании ценностей идеал может трактоваться, во-первых, как результат обобщения и/или абсолютизации в культуре того, что составляет предмет потребностей человека, во-вторых, как результат обобщения содержания норм и правил или отвлечения этого содержания от конкретных задач действия (идеалов столько, сколько норм; существуют идеалы, соответствующие разным ценностям: красоты, добра, справедливости и т.д. На практике универсальный идеал может принимать персонифицированные формы, трансформируясь в личный идеал – представление индивида о лучшем из всего того, что ему известно, или в индивидуально принятый стандарт чего-либо, как правило, касающийся личных качеств или способностей); в-третьих, как ценностное представление, переданное человеку непосредственно через «голос совести» или априорно. Как форма нравственного сознания идеал является одновременно ценностным представлением, поскольку им утверждается определенное безусловное положительное содержание поступков, и императивным представлением, поскольку это содержание определено в отношении

воли человека и вменяется ему в обязательное исполнение. В структуре морального сознания идеал занимает ключевое место; им определяется содержание добра и зла, должного, правильного и неправильного и т.д. По тому, признается ли существование универсального и абсолютного идеала в качестве критерия выбора ценностей и оценки, философы делятся на абсолютистов и релятивистов.

**Импульсивность** – особенность поведения (в устойчивых формах – черта характера), заключающаяся в склонности человека действовать по первому побуждению, под влиянием внешних обстоятельств или эмоций. Преимущественно свойственна детям дошкольного и младшего школьного возраста в связи с присущим этому возрасту низким уровнем контроля своего поведения. Совместные игры детей, требующие сдерживания непосредственных побуждений, подчинения правилам игры и т.д., способствуют преодолению импульсивности.

**Качество знаний** – характеристика знаний, усвоенных и примененных человеком в различных видах деятельности. Понятие качества знаний предусматривает соотнесение видов знаний (законы, теории, прикладные, методологические, оценочные знания) с элементами содержания образования и с уровнями усвоения. Такое соотнесение необходимо, так как каждый вид знания потенциально связан со способом применения, может быть включенным в творческий процесс. В понятие качества знаний входят следующие характеристики: полнота, глубина, систематичность, системность, оперативность, гибкость, конкретность, обобщенность. Знания характеризуются также свернутостью и развернутостью, осознанностью и прочностью. Все знания взаимосвязаны, относительно самостоятельны и не подменяют друг друга.

## Издательство «АРКТИ» представляет литературу по развитию и воспитанию:

*С.И. Семенова*

### **«Социально-психологическая адаптация ребенка в обществе: Коррекционно-развивающие занятия»**

В книге даны коррекционно-развивающие занятия и игры, способствующие осознанию детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста последствий своих поступков, а также формированию социально-корректного поведения в кризисных ситуациях дома, в детском саду, в школе.

Предложенные в книге занятия, игры, практические советы адресованы воспитателям ДОУ, школьным учителям, психологам и помогут им найти оптимальную модель поведения с ребенком в психотравмирующих ситуациях.

72 с., 60х90/16 ►



*С.И. Семенова*

### **«Уроки добра: Коррекционно-развивающая программа для детей 5–7 лет»**

В пособии приведены разработки занятий по формированию у детей доброжелательного поведения, навыков управления негативными эмоциями, осознанного отношения к нормам социального поведения.

Адресовано студентам педагогических учебных заведений, воспитателям, учителям, психологам, родителям.

80 с., 60х90/16 ►



*С.И. Семенова*

### **«Учимся сочувствовать, сопереживать: Коррекционно-развивающие занятия для детей 5–8 лет»**

В пособии представлены разработки занятий по формированию у детей эмпатии; варианты проблемных ситуаций, игровых упражнений, содержание которых носит вариативный характер; подобрана серия диагностических методик по изучению проявления эмпатии у детей.

Пособие предназначено студентам педагогических учебных заведений, воспитателям, учителям, психологам, родителям.

80 с., 60х90/16 ►





*О.В. Солодянкина*  
**«Социальное развитие ребенка дошкольного возраста»**

В пособии представлены: диагностический инструментарий для изучения уровня социального развития детей и составления социально-психолого-педагогической характеристики группы в ДООУ; методики воспитания социальных навыков у детей, формирования отношений в группе, социальной компетенции детей и др.; формы и задания. Пособие адресовано детским психологам, педагогам, воспитателям и родителям.

---

◀ 88 с., 60х90/16



*В.Н. Романюта*  
**«Ты и твои друзья»**

Представленный цикл занятий учит младших школьников утверждать себя среди других, общаться, осмысливать свое поведение и поступки сверстников, дружить, любить окружающих, сострадать, сопереживать, быть милосердным, ориентироваться на социальные нормы поведения. Пособие адресовано учителям начальной школы, психологам, воспитателям, родителям.

---

◀ 64 с., 60х90/16



**Издательство «АРКТИ» предлагает книги по следующим направлениям:**

1. Нормативная база и технологии управления дошкольными учреждениями.
2. Инспектирование и аттестация работников и учреждений образования.
3. Интеллектуальное и психо-эмоциональное развитие дошкольников.
4. Физическая культура и здоровье дошкольников.
5. Социализация и культура общения дошкольников.
6. Нравственная, патриотическая и экологическая культура дошкольников.
7. Эстетическая культура и художественное творчество дошкольников.
8. Подготовка к школе.

Ждем Вашей заявки на литературу, прайс-лист и каталог по адресу:  
125212, Москва, а/я 61 или по тел.: (495) 452-2927.

Наш сайт: [www.arkty.ru](http://www.arkty.ru)